



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 33 AGOSTO DE 2010

“APRENDER JUGANDO CON JUEGOS RELAJANTES Y JUGUETES DIVERTIDOS”

| |
|--|
| AUTORÍA ÁNGELA RÍOS TOLEDANO |
| TEMÁTICA EL JUEGO: CREATIVIDAD, SOCIALIZACIÓN |
| ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL |

Resumen

El juego estimula en el niño la expresión y la acción, por ello es fuente de aprendizaje. Éste le permite conocer los objetos, las personas y también descubrir e investigar. Todos los niños aprenden mucho con el juego ya que descubren las propiedades de los objetos (la resistencia de las mesas, la fragilidad de un cristal, etc).

El juego también es muy importante para que el niño aprenda a desarrollar sus funciones que serán muy importantes para poder cumplir las exigencias de la vida.

Palabras claves

Juego, juguetes, desarrollo psicoevolutivo, creatividad...

1. EL JUEGO: CREATIVIDAD Y SOCIALIZACIÓN.

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza del ser humano; por eso juego y aprendizaje están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje. El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones al juego en todo niño normal. Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar.

Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso se acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando hayan crecido.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 33 AGOSTO DE 2010

Durante el juego el niño inicia su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y a través de la mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad. Igualmente, es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar"....., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él se pueda desarrollar.

En definitiva, Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

1.1. Concepto de juego.

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios. El juego es sin duda una actividad:

- **Libre.** No se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser lo que es.
- **Delimitada.** Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.
- **Reglamentada.** Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen y establecen temporalmente una nueva ley que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás. De una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta que muere.

La escuela actual, demanda de todos los docentes que propicien un aprendizaje creativo y que este tipo de aprendizaje ocupe el lugar que le corresponde, junto a otros tipos de aprendizajes.

El educador puede contar con el juego para fomentar la creatividad en los alumnos y en sí mismo. Su característica de recrear la realidad, de implicar algún cambio, la tensión que suele provocar, así como otros rasgos (la rivalidad, espontaneidad, sorpresa, etc.) constituyen ventajas nada despreciables y aprovechables con el fin de favorecer el desarrollo de la creatividad.

La existencia o no de creatividad en el juego sirve de criterio para clasificar estos en creativos o no creativos, a pesar de que existen juegos creativos y de otro tipo, sin precisar que si existen los juegos creativos es porque se manifiesta en la práctica los juegos no creativos

El juego creativo es aquel en que se logra un producto creativo: un resultado lúdico al llegar a una meta, elaborar un objeto con calidad, realizar acciones con mayor productividad y eficiencia, etc. También se puede llamar juego creativo al que favorece el desarrollo de alguna cualidad de la creatividad o ayuda a detectar, evitar, ignorar, superar, etc., barreras a la creatividad.

Otros juegos son repetitivos, provocan que se haga lo mismo y lo mismo muchas veces, para adquirir hábitos y habilidades con el ejercicio, y el propósito del juego no es crear, ni tiene por qué lograrse en él algún resultado creativo, sino llegar al dominio de una ejecución. Por ejemplo, jugar a las bolas, el yoyo, etc. Se conoce de niños que pasan muchas horas haciendo prácticamente lo mismo, algo que preocupa a los adultos; sin embargo, a ellos el juego le resulta muy entretenido e interesante.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 33 AGOSTO DE 2010

Unos juegos son más favorecedores que la imaginación, otros permiten mejorar la fluidez, realizar asociaciones, elaborar símiles y metáforas, desarrollar la expresión gráfica, corporal y otros elementos que se consideran facilitadores de la creatividad.

El temor al ridículo, a equivocarse, a mostrarse incapaz ante los demás, lleva a algunos a no realizar intentos o borrar lo realizado cuando no aciertan, para que no quede constancia de su fracaso y no se den cuenta de cuánto han fallado, lo cual resulta bochornoso para algunos. Estos aun no se sienten con derecho al error ni ven en este como algo de lo que también se aprende.

1.2. Creatividad y el juego en los adultos y los niños.

Para muchos adultos, jugar es cosa de niños, y con ello acuñan la acción de jugar como poco seria, sin responsabilidad, simple ocio, de tal manera que todo adulto que juega “padece infantilismo”. Sin duda, el juego es la actividad por excelencia de los niños y con el aumento de la edad, va cediendo ese privilegiado lugar a otras actividades (estudio, trabajo); ello no significa que ha de ser excluido de entre la diversidad de elementos desarrolladores de la vida adulta.

Sin embargo, la realidad con los niños es bien diferente. El desprendimiento, desinterés y aventura los mueve hacia lo lúdico. Tanto es así que ni siquiera tienen que conocerse como para disponerse a jugar, sólo los mueve las ganas de hacerlo; lo lúdico los atrae y los estimula y, en pocos minutos logran los acuerdos necesarios para organizar el juego.

Los adultos por su parte requieren de confianza, de identificación, familiaridad y de tantas cosas más que los orientan más hacia los obstáculos que a favor del juego.

Una pregunta común es: ¿Quién es más creativo: el niño o el adulto? existen barreras que parecen que son más fuertes en los adultos que en los niños, tales como el juicio de la experiencia, el espíritu binario, el temor al fracaso y al ridículo, el seguir las normas sin espíritu crítico y las autoimpuestas. Algunas personas, han llegado a pensar que los niños son más creativos que los adultos, como si con la edad la creatividad no se desarrollara

El problema está en cómo transformar el sistema educativo para que facilite la creatividad y la desarrolle, que no la frene o al menos para que disminuyan los obstáculos. Ya en los niños escolares, se comienza a observar barreras, como el temor al fracaso y creer que, como en muchos ejercicios escolares, sólo hay una respuesta correcta. Así, se manifiesta con frecuencia las situaciones en la que cuando algún niño halla una solución, los demás pierden la motivación para buscar otras.

2. EL JUEGO Y EL JUGUETE.

El juego es una herramienta que permite: descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo que nos rodea, aprender a relacionarnos y comunicarnos con los/as demás.

Es más, el juego se constituye, desde la infancia a la edad adulta, como una actividad libre, espontánea... de la que no se espera otro beneficio que la propia satisfacción de jugar.

El niño y la niña viven jugando y juegan viviendo. El juego y el juguete no deben ser un premio ni un castigo, sino un instrumento que facilite un desarrollo sano y equilibrado. El juguete es aquella creación, artesanal o industrial, diseñada y/o producida para estimular y acompañar el juego. Cualquier persona, menor o adulto/a, puede convertir un objeto en material de juego. También, es una herramienta que facilita el desarrollo individual y social del/la menor.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 33 AGOSTO DE 2010

A través del juguete, podemos estimular la imaginación, la creatividad, el movimiento, el lenguaje, la memoria, etc. del/a menor, atendiendo a sus necesidades, edad e inquietudes. De esta manera, el juego convierte al niño/a en protagonista, potenciando cualquier aspecto positivo de su personalidad: motivándole a superarse o a expresar sus sentimientos, despertando su curiosidad o su capacidad de reír e imaginar, proporcionándole aprendizajes y experiencias decisivas para su sano crecimiento y su formación como persona.

El juego y el juguete ofrecen al menor la posibilidad de representar el mundo que le rodea, así como los valores sociales que lo sustentan, a través de la imitación o reproducción de lo que ve y vive en su día a día. Por todo ello, a la hora de elegir un juguete debemos tener presente: la edad y las inquietudes del menor; que potencie su imaginación, creatividad, etc., y la relación con otras personas; que refleje valores sociales no competitivos y que sea seguro.

No obstante, es una herramienta de experimentación universal, incluyendo a los niños y las niñas con discapacidad. Compartir los momentos de juego y los juguetes con su grupo de iguales, independientemente de las características individuales, fundamentales para el desarrollo y la vivencia del juego del menor.

2.1. Tipos de juegos y juguetes.

Los juguetes se pueden clasificar en función de:

- El área o habilidad que potencien a través de su uso.
- La edad del/la menor.
- Un mismo juguete puede desarrollar varias habilidades y ser utilizado en diferentes edades, ya que cumple distintos objetivos conforme el menor va creciendo.

Los juegos y juguetes potencian...

- **Los sentidos.**

Favorecen el conocimiento y dominio del propio cuerpo, haciendo que el/la menor entre en contacto con su entorno, que descubra y disfrute de nuevas sensaciones. Por ejemplo: mantas de actividades, juegos de modelar, móviles colgantes...

- **El desarrollo motor.**

Favorecen el dominio del cuerpo, ganando en destreza, coordinación y equilibrio. Por ejemplo: patines, correr, saltar, mantener el equilibrio...

- **El desarrollo intelectual.**

Estimulan el razonamiento, la atención, la imaginación y la creatividad o el dominio del lenguaje. Por ejemplo: juegos de mesa, puzzles, memorizar, buscar soluciones...

Son un recurso atractivo para reforzar el aprendizaje de contenidos formales con los/as menores (por ejemplo: en el caso de los números y las letras).

- **El desarrollo afectivo y emocional.**

Facilitan que el/la menor se exprese libremente y descargue tensiones. Por ejemplo: Los disfraces y las representaciones en miniatura de elementos del mundo real (coches, tiendas, cocinitas...), que le permiten representar e imaginar situaciones y roles del mundo adulto.

Las marionetas, los muñecos y muñecas, que facilitan la expresión y manifestación de sentimientos, deseos, miedos y emociones.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 33 AGOSTO DE 2010

Los rompecabezas, los juegos de habilidad física o los de mesa, que le permiten ponerse a prueba, experimentar el éxito personal y social

- **El desarrollo social.**

Ayudan a que el/la niño/a se relacione con otros/as, consiguiendo el intercambio de ideas, materiales o experiencias. Asimismo, favorecen la interiorización de las normas y pautas sociales, el respeto a los demás y la aceptación de acuerdos. Por ejemplo: juguetes que requieran acuerdo entre diferentes jugadores/as, juegos de mesa, deportivos....

2.2. Elección de juguetes sencillos y divertidos.

En los primeros meses, las experiencias sensoriales motrices y perceptivas son las más importantes, por lo que se deben potenciar sus movimientos y la manipulación y presión de objetos.

Los juegos y juguetes propios de esta etapa perseguirán la estimulación de los sentidos del bebé, permitiéndole reconocer el mundo que le rodea y su propio cuerpo:

El tacto: descubrirá nuevas texturas a través de sus manos y su boca. Los objetos deberán ser seguros, lavables y tener tamaño adecuado.

La vista: mediante objetos en movimiento y los contrastes de luces y colores. Las caras son las imágenes que suscitan mayor interés en esta etapa.

El oído: los juguetes que emitan sonidos suaves despertarán su interés sin sobreexcitarle. Además, resultan fundamentales las caricias, las canciones y el contacto con el adulto/a.

Los juguetes recomendados a esta edad son:

- Móviles colgantes de tela, madera o plástico. Es aconsejable que vayan acompañados de músicas alegres.
- Lámparas de luces de colores y formas en movimiento
- Espejos de juguete, para que el bebé vea reflejada su cara y cómo cambia su imagen cuando se mueve.
- Sonajeros de tela, madera, plástico o látex.
- Trapecios, bolas, anillas, pequeños muñecos y muñecas, que puedan colocarse en el cochecito o en la cuna y a los que el menor pueda agarrarse, estirar, golpear, etc.
- Centros de actividades y alfombras con diferentes colores, texturas y sonidos, que incluyan anillas, animales, etc.
- Mordedores.

A partir de los seis meses, el menor empieza a tener conciencia del yo y del otro y a reconocer el espacio. Se sienta y tiene mayor precisión en el movimiento de sus manos y de su cuerpo, agarrando con mayor firmeza los objetos y desplazándose para conseguirlos. Reconoce voces y algunas palabras sencillas y emite palabras simplificadas.

Los juegos y juguetes más adecuados para esta edad favorecen el deseo de exploración, incitando al bebé a gatear y a desplazarse. Por ejemplo: pelotas, cochecitos o muñecos. Disponen de un peso y unas dimensiones adaptadas a sus manos. Son resistentes a caídas y golpes. En esta etapa es fundamental que el adulto/a comparta los momentos de juego con el menor, que le presente los juegos y juguetes de forma atractiva, compartiendo las sorpresas y estimulándole para descubrir. Podemos enumerar:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 33 AGOSTO DE 2010

- Andadores.
- Juguetes para la bañera. El agua es una gran fuente de disfrute, por lo que si el momento del baño lo acompañamos de juguetes, éste se convertirá en una experiencia divertida.
- Móviles con colgantes de tela, madera o plástico para colgar en la habitación.
- Lámparas con luces de colores y formas en movimiento.
- Juguetes con sonido y movimiento (cajas, alfombras y carruseles musicales) y objetos para palpar, tocar y acariciar.

De 1 a 2 años: aparecen las primeras señales de autoafirmación. Quiere llegar a todas partes y tocarlo todo y, tarde o temprano, lo conseguirá gracias a sus primeros pasos. El andar le facilitará el acceso a los objetos que llamen su atención, trasladándolos, escondiéndolos... Utiliza el lenguaje para expresarse y su vocabulario aumenta. Habla e imita sonidos constantemente.

Los juegos y juguetes propios de esta etapa:

- Le sirven para demostrar que puede valerse por sí mismo, sentirse autónomo: abriendo una caja, accionando un juguete, consiguiendo hacer una torre...
- Le permiten descubrir, investigar y explorar espacios cada vez más amplios
- Disfruta compartiendo el juego con adultos/as y que éstos reconozcan y le feliciten por sus logros y aciertos.

Los juguetes recomendados a esta edad son:

- Andadores y triciclos sin pedales.
- Juguetes con sonido y movimiento.
- Pelotas grandes y pequeñas.
- Juguetes de madera, plástico, tela.
- Pirámides de 3 a 5 anillas con la base plana.
- Juguetes para la arena y el agua.
- Ceras, pintura de dedos, sellos-figuras, etc.
- Casitas, vehículos, garajes y granjas.
- Objetos/juguetes complementarios: teléfono, platos, cucharas...
- Libros de cuentos de plástico, tela o cartón grueso plastificado.
- Muñecos y muñecas de trapo o plástico blandito.

De 2 a 3 años: La autonomía del menor ha aumentado: camina, tiene un mayor dominio de su cuerpo y conoce con mayor detalle su entorno.

Los juegos y juguetes por los que se interesa el menor en esta etapa son los que:

- Le planteen retos y le permiten descubrir y poner a prueba su capacidad de control sobre sus movimientos y los objetos en cuestión; así como experimentar la sensación de éxito.
- Favorecen el movimiento y la imitación de la vida adulta y el uso del lenguaje.
- Implican actividades de meter, sacar, encajar, explorar, transvasar sustancias, ensayar, corregir, observar formas y colores. Colorear, dibujar y modelar.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 33 AGOSTO DE 2010

• Le gusta sentirse acompañado por otros niños/as, observarles, acercarse y conocerles. Asimismo, reclama la participación del adulto/a, como espectador, a través de juegos y juguetes ruidosos y grandes que le permiten hacerse notar y reclamar la atención adulta.

Los juguetes recomendados a esta edad son:

- Pelotas grandes y pequeñas.
- Juguetes más complejos y con personajes, con los que pueda imaginar y crear sus propias historias.
- Juguetes de madera, plástico o tela para apilar, encajar, encadenar o clasificar
- Juegos de asociaciones sencillas, como códigos de colores y formas.
- Pirámides balancín con 5 o más anillas.
- Puzzles de mesa y de suelo.
- Accesorios para el juego.
- Ceras, pintura de dedos, pizarra, plastilina...
- Disfraces y complementos de los mismos.
- Columpio y tobogán de 3 ó 4 peldaños.
- Tubo de ganeo para pasar por dentro.
- Triciclos y vehículos grandes sin pedales.

De 3 a 6 años: El menor busca compañía en el juego, incluyendo a adultos/ as, para compartir y competir. El dominio de su cuerpo sigue aumentando y pone a prueba y ejercita sus habilidades.

Adquiere las nociones de cantidad, espacio y tiempo.

El menor habla, pregunta, explica; acciones que le ayudarán a mantener conversaciones y a comunicarse con sus iguales.

Los juegos y juguetes propios de esta etapa son:

- Los juguetes de movimiento, serán los que mayor atención le llamen: correr, pedalear o probar su equilibrio sobre unos patines.
- Los juegos de imitación, o juegos simbólicos, son más elaborados y adquieren protagonismo. Imita el mundo adulto y lo recrea en función de su perspectiva.
- Los juegos de reglas despiertan su interés si el adulto/a está cerca explicándole las normas y ayudándole a mantener la atención durante la partida.
- Los juegos en grupo. El juego conjunto, menor-adulto/a, en el que se dé rienda a la imaginación y se creen y representen historias, a través de muñecos, muñecas, contribuirá a que exprese sus sentimientos y desarrolle el lenguaje.

• Al final de esta etapa se interesa por los juegos de mesa, sobre todo por los que ponen a prueba habilidades intelectuales, sus conocimientos.

• El juego es una herramienta a través de la cual podemos explicar y responder a muchas de sus preguntas.

Los juguetes recomendados a esta edad son:

- Peonzas visuales y sonoras.
- Caleidoscopios sencillos y de figuras grandes.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 33 AGOSTO DE 2010

- Instrumentos musicales: tambores, maracas, cajas chinas, xilófono, flauta, etc.
- Triciclos, coches de pedales, bicicletas y patines en línea o de 4 ruedas con freno.
- Trapecios y pequeños toboganes de exterior.
- Cuerdas de saltar y zancos de pie.
- Lápices de colores, ceras, rotuladores, tizas, pizarras y sellos-dibujos.
- Muñecos y muñecas, maniqués y peluches; y accesorios.

2.3. Y los videojuegos... ¿También son educativos?

El ordenador y los videojuegos son una pieza más en el juego y en la vida diaria de la población infantil, juvenil y adulta. Ambos pueden desarrollar habilidades individuales y sociales del menor. El empleo de los mismos como herramientas educativas y no como fines en sí mismos, depende de los siguientes aspectos:

- El contenido de los juegos, evitando aquellos que fomenten valores violentos, sexistas, discriminatorios, etc.
- El tiempo de exposición a las pantallas, fijando un máximo diario de 15 minutos para menores de 7 años y de 2 horas para los mayores de dicha edad.
- Alternar el videojuego y el ordenador con otros juegos y juguetes.

2.4. Recomendaciones.

- Proporciona al niño/a espacios, tiempo y compañeros/as para jugar.
- Comparte sus momentos de juego con el menor.
- Selecciona los juguetes en función de la edad y las inquietudes del menor, de la capacidad educativa y de la seguridad de los mismos.
- Evita juegos y juguetes que fomenten valores sexistas, xenófobos, violentos, etc.
- Fomenta un consumo responsable y sostenible de juguetes.
- Ten en cuenta los criterios de seguridad.
- Asegúrate de que la información que se presenta en el embalaje del juguete se corresponde con su contenido.
- Lee las instrucciones de uso.
- Lee otras etiquetas no obligatorias que informan de los indicadores de protección medioambiental, calidad, comercio justo...

Autoría

- Nombre y Apellidos: ÁNGELA RÍOS TOLEDANO.
- Centro, localidad, provincia: AGUILAR DE LA FRONTERA, (CÓRDOBA).
- E-mail: angela18g@hotmail.com