



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

“DIDÁCTICA DEL JUEGO”

AUTORÍA M^ª ROSARIO SÁNCHEZ-ROMERO RODRÍGUEZ
TEMÁTICA EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO
ETAPA EI

Resumen

La idea que se trata de recoger aquí es la múltiple incidencia que el juego ejerce en el desarrollo del niño. Todo él se ve afectado por el dinamismo lúdico. Por ello, veremos las diferentes teorías que existen sobre el juego así como las diferentes clasificaciones. Por otro lado, trataremos los juegos más comunes según el periodo evolutivo en el que se encuentre el niño.

Palabras claves

- Juego.
- Tipos de juego: movimiento y ejercicio, simbólico, de reglas, expresivo, cognitivo,...

1. EL JUEGO

El juego es una actividad natural en los niños, y a través de ella se favorece el desarrollo físico, psíquico e intelectual, y es una actividad imprescindible para que el niño crezca feliz.

El juego es una actividad que ocupa tiempo, favorece la socialización, la creatividad, perfecciona habilidades, aporta nuevos conocimientos, ayuda a representar y evadir la realidad, además va evolucionando con los niños según cambian sus intereses, y perdura a lo largo de toda la vida.

1.1. Teorías psicológicas sobre el juego

En el estudio sobre el juego de los niños las grandes teorías psicológicas han tratado de aportar interpretaciones generales del juego. Conocemos detalles muy específicos de la evolución infantil, en los cuales el juego es importante.

1.1.1 Teorías psicoafectivas del juego.

FREUD:

- El juego está ligado a los sueños a través del recuerdo de emociones que luchan



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

por expresarse.

- Repetición por la búsqueda placentera de lo conocido.
- Efecto catártico, el niño reproduce lo que desea vivir.

ANA FREUD, KLEIN Y ERIKSON:

Consideran el juego como un instrumento terapéutico.

WINNICOTT

Considera que su origen está en el establecimiento de vínculos afectivos donde el niño altera el significado de ciertos objetos.

1.1.2 Teorías cognitivas del juego

1.1.2.1 El juego como forma natural del desarrollo humano.

WALLON

Considera que es una actividad propia del niño

- Sin esfuerzo.
- Cualquier actividad es juego si se hace libremente.
- Paralelismo juego-desarrollo.

1.1.2.2 Piaget y la naturaleza cognitiva del juego.

PIAGET

- Una forma de relación del individuo con el entorno, conocerlo y modificarlo.
- Es una investigación de la realidad.
- Primero es simbólico y luego se va haciendo colectivo.

1.1.2.3 La perspectiva sociocultural del juego.

VYGOTSKY

- Es social.
- Es una necesidad.
- Su origen es la acción.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

ELKONIN

Es una actividad donde se construyen las relaciones sociales y su origen nace de las necesidades del niño en la sociedad.

1.1.2.4 El pensamiento de Bruner: una teoría integradora.

BRUNER

- Teoría constructiva, integradora y funcional.
- Formato de interacción.
- Papel del adulto en los juegos guiados, favorece la estimulación.

1.2. Clasificación del juego infantil.

Podemos plantearnos una diferenciación entre las diversas formas de juego desde distintos puntos de vista:

1.2.1. En función del desarrollo evolutivo del niño:

Piaget estableció, desde la perspectiva evolutiva, tres tipos diferentes de juegos relacionados con las distintas etapas del crecimiento, cada uno de los cuales contribuyen al desarrollo biológico, psicológico y social del niño:

Etapa sensorio-motriz	Juegos de movimientos y ejercicios: son juegos prácticos en los que predomina la actividad física. El niño repite ejercicios que le llevan a ir perfeccionando cada vez más su destreza motriz.
Etapa representativa	Juegos simbólicos: el niño crea y otorga significaciones a los objetos y acciones que constituyen el juego. Hay una clara actividad pensante en ese proceso de sustitución de lo real por lo imaginario, de lo que las cosas son por lo que representan en el juego.
Etapa de las operaciones concretas	Juegos de reglas: es básicamente un aprendizaje social aunque la comprensión y aplicación de las reglas a las actividades concretas exige un amplio espectro de operaciones cognitivas.

1.2.2. En función de los contenidos de la actividad lúdica:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

Aliprandi hace una clasificación de los juegos basándose en su contenido. Distingue entre:

- **Juegos expresivos:** incluyen todos aquellos desarrollados a través de actividades de manipulación (construir), gráfico-pictóricas (construir, fantasía), de dramatización (expresión corporal, comunicación), de movimiento (placer de la motricidad).
- **Juegos simbólicos:** relaciones afectivas y sociales.
- **Juegos cognitivos:** incluyen actividades exploratorias (del mundo animal-vegetal; del mundo tecnológico-humano), lingüísticas (vocabulario oral: expresivo y pragmático), de prelectura-preescritura (lenguaje escrito) y lógico-matemáticos (experiencias de clasificación, seriación, comparación,...).
- **Juegos explícitamente grupales:** socializantes.

Isaacs presenta también una sugestiva diferenciación de los juegos sobre la base del contenido. Distingue entre:

- **Desarrollo de actividades corporales:** Actividades lúdicas relacionadas con la puesta en funcionamiento y desarrollo de destrezas y habilidades corporales. En este grupo habría que colocar todos los juegos de ejercicio, de movimiento corporal.
- **Exploración del entorno:** Actividades lúdicas que llevan a la exploración de entorno físico y a la comprensión del mundo circundante. Ya en su mero enunciado se evidencia la importancia pedagógica de esta clase de juegos y el importante papel que han de desempeñar en la escuela infantil.
- **Imaginación:** juegos que implican imaginación (“búsqueda imaginativa”) y expresión de deseos internos del niño.

1.2.3. En función de su nivel de estructuración y guía del profesor:

De alguna manera, muchas de las consideraciones hechas hasta ahora en torno al juego no podían sino llevarnos a la disyuntiva entre juegos espontáneos y libres, por un lado, y juegos suscitados o guiados por el docente.

Podríamos identificar tres modalidades de juego desde esta perspectiva:

- **Juego espontáneo y libre:** Puesto en marcha y mantenido a partir de la iniciativa personal del niño o de un grupo de ellos. Es el niño el que construye la situación lúdica o se incorpora espontáneamente a algún juego ya en marcha.
- **Juego guiado:** En este caso el docente organiza la situación lúdica, proporciona los materiales (los materiales se convierten casi siempre en consignas o proposiciones) que orientarán el juego de los niños, estimula la implicación de los niños, define las reglas y evita su abandono o desorientación (que se convierta en mera repetición de patrones, que adquiera matices competitivos, que interfiera con actividades de otros,...).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

- **Juegos acompañados:** Habría un tercer tipo de contexto lúdico a mitad de camino entre los dos anteriores: el juego acompañado. En él no hay intervención directa del profesor pero sí indirecta (organizando el contexto de juego y proporcionando materiales, acudiendo cuando se le reclame,...). La propia y simple presencia del profesor dota a la situación de juego de un clima particular (de seguridad, de sentirse a la vez libre y controlado, de saber que el profesor está disponible para cuando se le necesite,...).

1.3. Tipos de juegos según la edad.

Al hilo de la conocida clasificación de Piaget, Urdiales Escudero y otros presentan una clasificación en donde hay una respuesta al orden cronológico de aparición de juegos a partir el nacimiento del niño, incluyendo elementos relativos a tipos de juegos en función de realidades evolutivas y juguetes empleados por la alusión a cómo éstos encajan en la etapa concreta del desarrollo que se presenta. Así, tenemos la siguiente clasificación:

- **De 0 a 2 años: juegos sensorio- motores:**

En este periodo la inteligencia del niño es fundamentalmente práctica, ligada a lo sensorial y a la acción motora. Los logros más destacados son el establecimiento de la conducta intencional, la construcción del concepto permanente y de las primeras representaciones, y el acceso a la función simbólica.

El niño en esta etapa realiza juegos basados en movimientos que repite constantemente y que le permiten experimentar con su cuerpo y sus sentidos, encontrando en ello satisfacción y placer. En este periodo son comunes los juegos del niño en donde se emplea su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos...), pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecos y peluches, conduce carritos,...

A partir de aquí los repertorios imitativos se enriquecen por la vía de la acomodación con la reproducción de modelos no presentes. Es la imitación diferida, vía de acceso al manejo de la convencionalidad, de la comprensión basado en lo táctico. Las nuevas destrezas se ejercitan en acciones predominantes asimilatorias tales como el juego simbólico, basado en la aceptación de “como si” (por ejemplo, dos trozos de pan encima de la mesa que son considerados como el sol y la luna), y revelan la nueva capacidad para subordinar la actividad a representaciones no limitadas a los elementos presentes.

- **De 2 a 4 años: juegos simbólicos, de imitación o ficción:**

En esta etapa se muestra la importancia del juego individual, en un momento en el que los niños escapan de la realidad que les envuelve, siendo que a través del juego tratan de acomodarla a sus necesidades y gustos. Es de esta forma como desarrollan juegos de imaginación y de ficción. En este periodo, niños y niñas utilizan objetos para



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

“convertirlos” en otros elementos: una caja de cerillas es una casa, una escoba en un caballo, debajo de una mesa como una casita,... al tiempo que también imitan escenas o situaciones: hacen como si hablan por teléfono, como si leen, como si duermen,...

Hay que manifestar, finalmente, que con estas actividades niños y niñas comienzan a hacer uso de la capacidad de simbolización, de extrema importancia en el futuro, pues es la base de su desarrollo intelectual y afectivo. Lo que comúnmente decimos que es “el mundo de los niños”, se trata de una realidad que alcanza una importancia radical para el desarrollo del mundo interior de los mismos.

- **De 4 a 7 años: es el momento en que declina el juego simbólico:**

El juego simbólico o de ficción suele considerarse como el más típico y el que reúne los caracteres de juego en forma más sobresaliente. Es el juego por excelencia de la edad de la Educación Infantil y marca el apogeo del juego infantil.

Una nota muy característica y muy estudiada por la psicología evolutiva es que los niños pasan del egocentrismo (tienen tendencia a sentir y comprender todo a través de sí mismos, les es difícil distinguir lo que pertenece al mundo exterior y a las otras personas y lo que pertenece a su visión subjetiva: se separa mal lo suyo de lo ajeno) a los juegos colectivos. Antes, los niños raramente juegan a juegos con otros compañeros, puede decirse que no saben todavía jugar en grupo, aunque pueda observarse y hasta afirmarse que alguna actividad lúdica o no parece que tiene la condición de colectiva.

Según Urdiales Escudero, el niño se interesa por el mundo que ve y trata de integrarse en él, por lo que sus juegos son reflejo de ello; así los trenes y coches de juguetes imitan a los de verdad y circulan con ellos por carreteras de arena tratando de emular a los adultos en general.

Muchos de los juegos que se observan como propios de esta etapa son el uso de rompecabezas y puzzles, las construcciones, juegos que consisten en dibujar, moldear, esculpir, coser,..., siendo muy persistentes los juegos de muñecas. Por otro lado y en general, los juegos y materiales lúdicos para esta etapa deben compartir junto con el escenario en el que se ubican la condición de “muy estimulantes”. Así, deben ser capaces de facilitar y sugerir múltiples posibilidades de acción: materiales de todo tipo y condición (comerciales y contruidos, unos más formales y relacionados con actividades académicas y otros provenientes de la vida real, de alta calidad y desecho, de todo tamaño y forma,...).

Todo esto puede enmarcarse dentro del juego simbólico, en su aparente intrascendencia y gratuidad de movimientos, requiere del niño la aplicación de la máxima energía, conocimientos adquiridos, inteligencia y libertad, transformándose, al mismo tiempo, en trabajo interesante, satisfactorio e intenso. Del propio dinamismo entre subjetividad-objetividad, surge el punto de encuentro del “sí mismo” con las posibilidades que la realidad ofrece. En el juego el niño no sólo maneja objetos, sino también



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

realidades en las que converge la vertiente objetiva (mensurable, asible,...) y la subjetiva, dotada de expresividad y relacionalidad.

- **De 7 a 12: el desarrollo de los juegos de reglas:**

Aunque los juegos de reglas aparecen en la etapa anterior, su consolidación tiene lugar a partir de los 6 o 7 años, perdurando como conducta lúdica toda la vida del sujeto. Los juegos de reglas, por otro lado, se estructuran en función de unas reglas establecidas por agentes externos al propio sujeto, o propuestas por los propios jugadores, reglas que deben seguirse para la buena marcha del juego.

1.4. El juego como recurso metodológico.

Una característica que define a los niños de Educación Infantil es que el juego ocupa un lugar privilegiado en su vida, convirtiéndose en su actividad fundamental.

El juego, desde una perspectiva educativa, se convierte en esta etapa en una forma relajada y agradable de abordar campos del conocimiento que los niños aún no dominan, y por lo tanto el principal recurso metodológico para los centros de educación infantil. Se puede decir que el juego se caracteriza por:

- Permitir al niño implicarse globalmente: afectivamente, físicamente, emocionalmente, cognitivamente, relacionalmente.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada. Esta es la razón por lo que crea un clima especial para el aprendizaje.
- Es una forma natural de adquirir conocimientos, de intercambiar experiencias, de ponerse en el lugar del otro.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma como el niño comprende el mundo.
- El juego favorece la responsabilidad porque el niño se fija unas limitaciones, hace sus propias reglas, se somete a ellas.
- El juego crea situaciones para compartir, colaborar, sentirse perteneciente a un grupo, para comunicarse, para adquirir habilidades sociales, interiorizar normas, regular el propio comportamiento.
- Los juguetes apoyan y orientan el juego pero no lo determinan.

El juego proporciona el contexto adecuado en el que se pueden atender las necesidades básicas de aprendizaje infantil. Las actividades lúdicas dan al niño la oportunidad de:

- Practicar, elegir, imitar, dominar.
- Adquirir nuevos conocimientos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

- Explorar, observar, experimentar, moverse, sentir, pensar.
- Comunicarse, interactuar con los otros.
- Conocerse y comprender sus posibilidades y limitaciones.

Parte de la tarea del educador de niños y niñas de Educación Infantil va a consistir en proporcionar situaciones de juego libre y dirigido, en las que se intente atender el mayor número de necesidades de aprendizajes de los niños.

Hay que tener en cuenta que para jugar de un modo eficaz desde el punto de vista educativo los niños y niñas necesitan:

- Oportunidades lúdicas, espontáneas y planificadas.
- Compañeros, espacios y materiales de juego.
- Tiempo para actuar y para terminar lo comenzado.
- Oportunidad para jugar solos, en pareja, en pequeño grupo, junto y con el educador.
- Juegos que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estímulo y aliento para hacer.
- Tiempo para explorar, a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.

El juego, en cualquiera de sus formas puede impulsar a los niños en su aprendizaje a partir del punto de partida en el que se hallan, mediante un proceso ensayo-error, donde se trate al error como un proceso de aprendizaje vital en sí mismo.

1.5 La potencialidad educativa del juego:

El juego, precisamente por ser una práctica social habitual en nuestra cultura, constituye un formato muy adecuado para el aprendizaje. En la medida en que el formato les resulte familiar, los alumnos serán capaces de dar sentido y asumir intencionadamente cualquier actividad lúdica en que tomen parte, ya surja la iniciativa de jugar entre los propios niños o incluso aunque se haga a propuesta de un adulto. En cualquier caso, el esquema a seguir se consensua de forma más o menos explícita al principio de cada juego.

El juego resulta ser una forma idónea de globalización y contextualización del aprendizaje, al menos en las primeras etapas educativas. Los contenidos a aprender se presentan inscritos en una práctica que es habitual en la cultura en la que viven, formando parte de una determinada manera de interpretar la realidad y de intervenir en ella. Y se aprenden a través del uso en situaciones pertinentes, siempre significativas para quienes participan intencionadamente en la actividad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

2. BIBLIOGRAFÍA:

- Ortega (1990). *Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa*. Sevilla: Díada.
- Delval (1991). *Aprender a aprender I y II. Documentos para la reforma*. Madrid: Alhambra-Longman.
- Zabalza (1996). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: Narcea.
- Urdiales Escudero y otros (1998). *Guía lúdica para el currículo de la educación primaria*. Madrid: Escuela Española.
- Moreno (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.
- Bautista Vallejo (2002). *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara.

Autoría

▪ Nombre y Apellidos: M^a Rosario Sánchez-Romero Rodríguez

C/ Recogidas N° 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

- Centro, localidad, provincia: Rota (Cádiz)
- E-mail: chari.super@hotmail.com