



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40 MARZO DE 2011

# “LOS JUGUETES Y LOS JUEGOS EN EDUCACIÓN INFANTIL”

AUTORÍA <b>FRANCISCA ROSA PEDROSA TORRES</b>
TEMÁTICA <b>LA INFLUENCIA DEL JUEGO Y EL JUGUETE EN EDUCACIÓN INFANTIL</b>
ETAPA <b>EDUCACIÓN INFANTIL</b>

## Resumen

Este artículo señala la importancia de ofrecer a los niños nuevos modelos de relación entre géneros. Se debe evitar la dualidad tradicional de “esto es de niños” y “esto es de niñas.”El juego y los juguetes contribuyen al desarrollo integral del niño en todas las áreas de la personalidad: intelectual, física, social y emocional o afectiva.

## Palabras clave

Juegos, juguetes, variados, no sexistas, estimulantes, capacidades, valores, sociedad.

## 1. JUGUETES DE NIÑO O DE NIÑA

Los juguetes deben ser empleados por ambos sexos indistintamente. El que unos juguetes sean para niñas y otros para niños es culpa nuestra. Este artículo explica la conveniencia de fomentar el deseo en los niños de romper barreras y estimular su curiosidad por lo desconocido, lo nuevo. Desarrollar nuevas capacidades psicológicas, manuales, físicas e intelectuales no sólo favorecerá la convivencia entre sexos, sino que además enriquecerá a las niñas y a los niños como personas. Los niños imitan a los mayores, asumen los papeles vividos en sus casas, en el colegio, en la calle, y los reproducen fielmente. Del mismo modo interiorizan los valores que estos papeles adquieren en la sociedad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO DE 2011

”Nuestra sociedad está en un proceso de cambio y los juguetes parece que todavía no han pasado por este cambio ya que los medios de comunicación, cuentos y publicidad sigan dando una imagen del pasado.”

No es cierto que las niñas sean menos ágiles que los niños y es muy discutible que sean menos fuertes. Para saltar a la comba, de hecho se necesitan habilidades complejas y diversas, tanto o más que para jugar al fútbol. Lo que sucede normalmente cuando una niña intenta jugar al fútbol por primera vez es que argumentarán que juega mal porque "es niña", por el contrario cuando un niño juega por primera vez, le dirán que es novato y patoso; contra esto podrá luchar e intentar superarse, contra "ser niña."

No debemos olvidar que si bien las niñas sufren las consecuencias de unos estereotipos que acortan y limitan sus potencialidades, los niños sufren las exigencias impuestas por la sociedad a los "machos", que en muchas ocasiones pueden ser asfixiantes y originar complejos.

Es lógico que para las niñas sea más fácil jugar a "juegos de niños", que al revés, ya que existe una actitud generalizada, inmersa en todos los aspectos culturales y sociales, de desvalorizar aquellas tareas, valores y capacidades asignadas a las mujeres.

Tendremos que revisar nuestro papel como padres y educadores, los valores explícitos e implícitos, y desde un análisis crítico trabajar para la consecución de un verdadero cambio de actitudes.

Aunque los mensajes de discriminación por sexo no dependen tan sólo de nosotros deberemos ir facilitando y potenciando que los juguetes y juegos no reproduzcan papeles tradicionales discriminatorios y que puedan ser utilizados del mismo modo por niñas y niños. Que esta potenciación comience muy pronto, y que todas las personas que intervengan en la educación de los niños sean coherentes con esto, son las claves del éxito.

## **2. EL JUEGO DEBE SER LIBRE Y ESPONTÁNEO**

Ante todo, los juguetes deben ser estimulantes y variados, y los adultos debemos proporcionar los que aporten valores positivos, ya que con la actividad lúdica estimulamos la Educación en Valores. Es  
C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada [csifrevistad@gmail.com](mailto:csifrevistad@gmail.com) 2



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO DE 2011

aconsejable seleccionar juguetes que transmitan la igualdad, la solidaridad, etc. pero sin olvidar que cuando el niño juega reproduce e imita situaciones o historias vividas.

Hay que diferenciar entre el potencial del juego en el desarrollo del niño y el potencial del juego para apoyar la labor docente. Hoy, todos los estudiosos consideran que los juguetes ofrecen posibilidades que los convierten en un elemento educativo indispensable para el desarrollo infantil.

El juego y los juguetes contribuyen al desarrollo integral del niño en todas las áreas de la personalidad: intelectual, física, social y emocional o afectiva. Estimula el desarrollo y coordinación del cuerpo, desarrolla estructuras mentales, es un medio de expresión y socialización, y favorece el equilibrio afectivo. Además, es un excelente recurso para iniciar o consolidar aprendizajes dentro y fuera del aula. Es un tópico adulto que existan juguetes para niños y juguetes para niñas.

Cuando dejamos a los pequeños jugando en un ambiente sin condicionantes, como es el caso de las Ludotecas, comprobamos que se realiza una utilización indiscriminada de los juguetes. Ya es hora de que los adultos nos concienciamos de que los juguetes no tienen sexo, que somos nosotros, y no los niños, quienes los marcamos con estereotipos sexistas.

El juego es libre y espontáneo y así hemos de comprenderlo.

### **3. IMPORTANCIA DEL JUEGO Y DEL JUGUETE EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

La etapa de la Educación Infantil, que abarca de 0 a 6 años, es especialmente propicia para el uso del juguete con fines pedagógicos. En esta etapa, “el juego es un recurso idóneo para utilizar en la escuela, debido a su carácter motivador, globalizador de contenidos y por ser mediador de aprendizajes significativos. Además, la actividad lúdica fomenta la interacción entre niños y niñas, aspecto que constituye tanto un objetivo educativo como un recurso metodológico de primer orden”.

En este primer ciclo, se trata de un juego en gran medida espontáneo para el niño, aunque cuidadosamente planificado desde un proyecto curricular, incluyendo objetivos tan importantes como el desarrollo de la capacidad de control del cuerpo, de las habilidades perceptivas y motoras, de manipulación, la utilización de formas de comunicación y representación para expresarse, etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO DE 2011

Entre los 2 y los 3 años aparece el juego simbólico, de representación de un objeto por otros, directamente relacionado con las tres áreas de conocimiento establecidas por el sistema educativo: área de identidad y autonomía personal, área de medio físico y social y área de comunicación y representación.

Entre los 3 y los 4 años aparece la diferenciación de sexos en cuanto a juegos. En este estadio, el papel del educador es fundamental en cuanto a la reducción de estereotipos y la educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos.

Entre los 4 y 5 años cobra una especial importancia el juego simbólico y el juguete, ya que los niños crean y recrean increíbles situaciones en función de su imaginación. Con este juego, disfrutan de la fantasía, a la vez que aprenden a conocerse y a explicar la realidad.

Por último, entre los 5 y los 6 años, el juego con otros niños es lo más significativo. Aparecen los juegos reglados, juegos que son el motor de la socialización, juegos con normas y reglas que respetar, que les une y les hace diferentes a los otros.

Mediante el juego, el niño sale del presente, de la situación concreta, y se sitúa en otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no le permite.

No obstante, y pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad, presenta una paradoja interna, ya que comporta al niño una serie de restricciones voluntarias, porque para jugar el niño se debe ajustar a las pautas de conducta del personaje (como médico tiene que ser amable y manifestar respeto por el paciente), y cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del mismo.

El juego es sobre todo un proceso, una finalidad sin fin. Si entra en el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter de juego.

Definimos el juego como una actividad que implica acción y participación activa.

La ficción se considera como un elemento constitutivo del juego. Esta característica, que fue puesta de manifiesto por S. Freud y compartida por todos los autores, hace que el juego no sea la actividad en sí misma sino la actitud del sujeto frente a esta actividad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO DE 2011

El juego es una actividad seria. Si observamos a un niño cuando juega, lo primero que llama la atención es su seriedad. Haciendo un flan de arena en la playa, jugando con coches o con el caballito, pone toda su alma en el tema en cuestión, y está tan absorto en ella como un adulto cuando se halla interesado y concentrado en el trabajo que realiza. Pero no es el mismo concepto de seriedad que entendemos los adultos porque nosotros asociamos lo serio con lo que es eficaz, con lo que obtenemos resultados.

#### **4. ¿QUÉ ES EL JUEGO INFANTIL?**

El juego es siempre una actividad divertida, que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría, pero aún cuando no vaya acompañada de estos signos de regocijo, siempre es evaluada positivamente por quien la realiza. Cualquier observador puede confirmar que los niños gozan con todas las experiencias físicas y emocionales del juego. Este placer del niño al jugar es divergente, ya que cada tipo de juego genera un efecto distinto.

#### **5. JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR**

El juego potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos:

- Descubre sensaciones nuevas
- Coordina los movimientos de su cuerpo
- Estructura su representación mental del esquema corporal
- Explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas
- Se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca
- Va conquistando su cuerpo y el mundo exterior
- Tiene experiencias de dominio que le fomentan la confianza en sí mismo

#### **6. JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO**

El juego crea y desarrolla estructuras mentales, promoviendo la creatividad:

- Los juegos manipulativos son un instrumento de desarrollo de personalidad.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 40 MARZO DE 2011

- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
- La actividad lúdica estimula la atención y la memoria
- El juego simbólico o de representación fomenta el descentramiento cognitivo.
- El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad.
- El juego estimula la discriminación fantasía-realidad.
- El juego es comunicación y facilita el desarrollo del desarrollo coherente.

En conclusión:

- El juego promueve el equilibrio afectivo y la salud mental.
- El juego es un instrumento de comunicación y socialización infantil.

## 7. JUEGO Y DESARROLLO AFECTIVO-EMOCIONAL

- Es una actividad placentera que estimula satisfacción
- Permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas situaciones
  - Posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil
  - Es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos
  - Facilita el proceso progresivo de la identificación psicosexual.

## 8. JUEGO Y DESARROLLO SOCIAL

El juego es un instrumento de comunicación y socialización infantil:

### 8.1. Los juegos simbólicos, de representación o ficción:

- Estimulan la comunicación y cooperación con los iguales.
- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto.
- Estimulan el desarrollo moral.
- Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal.
- Ayudan en los procesos de adaptación socio-emocional.

### 8.2. Los juegos de reglas:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO DE 2011

- Son aprendizaje de estrategias de interacción social
- Facilitan el control de la agresividad
- Son ejercicio de responsabilidad y democracia

### **8.3. Los juegos cooperativos:**

- Promueven la comunicación e incrementan los mensajes positivos en el seno del grupo.
- Mejoran el autoconcepto, aumentando la aceptación de uno mismo y de los demás.
- Aumentan el nivel de participación en actividades de clase.
- Estimulan los contactos físicos positivos en el juego libre, y disminuyen los contactos físicos negativos y las interacciones verbales negativas.
- Incrementan las conductas de cooperar y compartir, es decir, la conducta prosocial.
- Potencian la conducta asertiva disminuyendo las conductas pasivas y agresivas.
- Mejora el ambiente o clima social de aula.
- Facilitan la aceptación interracial.

## **9. COMO ELEGIR LOS JUEGOS Y LOS JUGUETES DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES, LAS CAPACIDADES Y EDAD DE LOS NIÑOS.**

Todos los profesionales destacan no sólo el papel fundamental del juego y el juguete en el desarrollo infantil, sino también la trascendencia de la elección adecuada de los mismos para cada una de las etapas de crecimiento. El juguete siempre ha de ser acorde a la edad del niño y a sus necesidades y capacidades (sensomotrices, cognitivas, afectivas y sociales), conteniendo, ante todo, retos que estimulen el desarrollo de dichas capacidades.

### **9.1. El bebé: primer año de vida.**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40 MARZO DE 2011

En esta etapa es bueno contar con sonajeros, objetos de colores vivos y gran tamaño para poder manipular, juguetes musicales, móviles colgantes de la cuna, objetos para chapotear en el agua, juguetes de goma para morder, espejos...

### **9.2. Segundo año de vida:**

A partir de los dos años continúan los juegos corporales pero evolucionan en la dirección de una mayor coordinación motriz. En esta etapa destaca la importancia de explotar elementos naturales tales como el agua y la tierra. Los juegos con tambores también despiertan gran interés entre los pequeños, favoreciendo la descarga motriz.

Finalmente, los juegos con animales y muñecos de trapo ayudan al niño/a a imitar y reproducir sus propias experiencias biológicas, dándoles de comer, durmiéndolos o paseándolos.

### **9.3. Tercer año de vida:**

En esta etapa destacan las actividades lúdicas psicomotrices a través de juegos y juguetes con movimiento (cochecitos, locomotoras...), trasvases de sustancias, juegos con encajes y rompecabezas simples (desarrollo de la coordinación óculo-manual) y juegos de movimientos. En este momento aparecen los primeros juegos simbólicos y sexuales, empezando el gran protagonismo de las muñecas. Dibujos e imágenes (cuentos y televisión) empiezan a ocupar un lugar importante en la vida del niño.

### **9.4. De cuatro a seis años:**

Los juegos sensoriales, perceptivos y motores tienen un papel muy importante en este período evolutivo, siendo primero individuales para luego pasar a ser colectivos. El juego simbólico adquiere un carácter crucial en esta etapa. En un principio es individual y egocéntrico, pero luego –de los 4 a los 7 años– se torna colectivo.

Por último, cabe destacar la importancia de los juguetes cognitivos, es decir, aquellos que estimulan diversos procesos cognitivos tales como la atención, la memoria, el razonamiento, la creatividad, la lengua, la capacidad de análisis y síntesis o la lógica.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 40 MARZO DE 2011

## 10. BIBLIOGRAFÍA

GALLEGO ORTEGA, J. L. (2003): Educación infantil. Aljibe. Málaga.

FRABBONI, F. (1986) : La educación del niño de 0-6 años. Cincel. Madrid.

PIAGET, J. (1977) : Psicología del niño. Morata. Madrid.

### Autoría

---

- Nombre y Apellidos: Francisca Rosa Pedrosa Torres.
- E-mail: [antonio200704@hotmail.com](mailto:antonio200704@hotmail.com)