



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 62 – NOVIEMBRE DE 2014

“IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL NIÑO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL”

AUTORÍA M ^a DOLORES GARCÍA RUIZ
TEMÁTICA EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

La escuela ha resaltado el alto valor educativo que tiene el juego en el desarrollo de los niños en Educación Infantil.

Definiremos el concepto de juego teniendo en cuenta a diferentes autores, así como las teorías que se han encargado de estudiarlo dándole diferentes enfoques.

Según los diferentes enfoques veremos las características del juego y las distintas clasificaciones que existen, y como estos juegos influyen en el desarrollo del niño en las diferentes áreas.

Palabras clave

Juego, actividad lúdica, desarrollo, etapa, diversión, entretenimiento, teorías.

INTRODUCCION

El juego ha carecido de interés para su estudio por parte de los investigadores, ya que se entendía como una actividad inútil.

En el ser humano, durante todas las etapas de la vida el juego está presente, siendo esta actividad fundamental durante la infancia.

Durante la etapa de educación infantil, el juego en los niños es imprescindible para tener un desarrollo sano y feliz.

El juego es una actividad lúdica que está presente en todos los seres humanos y a lo largo de todas las etapas de la vida. El niño está jugando prácticamente desde que nace.

Desde los primeros meses de vida, el niño necesita jugar, y sus pies y sus manos son los primeros juguetes. Los niños juegan de acuerdo a sus posibilidades y de forma limitada.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 62 – NOVIEMBRE DE 2014

A través del juego, el niño satisface su necesidad de aprender y le permite afirmar y manifestar su personalidad, expresa sus emociones, sentimientos, al mismo tiempo que descubre, explora y experimenta con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de los cuales llega a conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea.

En la infancia cualquier experiencia se convierte en juego y es a través de éste como se realizan la mayoría de los aprendizajes.

Mediante el juego se transmiten costumbres, valores, normas de convivencia y se resuelven conflictos.

El juego habitualmente se identifica con ocio, diversión, con toda aquella actividad contraria a la actividad laboral.

El juego es una actividad gratuita, aparentemente sin finalidad que está presente en todas las culturas y civilizaciones.

En Educación Infantil, el juego es considerado como un principio didáctico. Los docentes tenemos la obligación de crear un ambiente agradable donde los niños puedan relacionarse para jugar.

DEFINICIÓN DE JUEGO

Es difícil dar una definición unánime del juego, puesto que el término engloba varias acepciones dependiendo el autor y el contexto en donde se dé la definición. De esta manera podemos entender que el juego es diversión, placer, actividad, entretenimiento...

La gran mayoría de las definiciones coinciden en señalar que el juego es una actividad, aunque con una serie de rasgos.

El juego contribuye al desarrollo integral del niño, ya que favorece el desarrollo de todas sus potencialidades y a su vez constituye el eje metodológico sobre el que se asienta la intervención educativa en el tramo de 0 a 6 años.

También podemos definir el juego como todas aquellas actividades que se realizan con fines de diversión o recreativos y que suponen el goce o disfrute de quienes lo realizan.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

Las principales características del juego son:

- Es una actividad placentera, con una finalidad propia que responde a intereses y metas propias.
- Tiene un componente de seriedad, sin perder el carácter lúdico y alegre.
- Favorece el desarrollo integral del niño.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 62 – NOVIEMBRE DE 2014

- Tiene un componente de libertad, el niño elige cuándo, dónde, cómo, con qué y a qué juega. Cuando el niño pasa a institucionalizarse, puede someterse a las reglas impuestas por el adulto.
- Se desarrolla en una realidad ficticia.
- Presupone la existencia de una actividad, que puede tener un carácter físico e intelectual.
- Favorece la creatividad, tanto en la expresión como en la organización y utilización de objetos, a través de los cuales el niño expresa sus potencialidades lúdicas.
- Facilita la manifestación de sentimientos y emociones.
- Canaliza la energía y neutraliza estados de tensión por la descarga de energía.
- Cumple una función de compensadora de desigualdades, integradora.
- Favorece el proceso de socialización.
- Es innato.

TEORIAS DEL JUEGO.

Cuando el juego comienza a ser objeto de estudio, y por tanto a configurarse las primeras teorías sobre el mismo, se hace asociado al desarrollo de las capacidades artísticas y estéticas. Hoy día, parece que el énfasis se centra más en los aspectos evolutivos del niño. Spencer y Hall, son los autores que adoptan esta línea de estudio. Por el contrario Wundt es el único autor que no adopta esta línea de estudio, planteando una posición no evolucionista.

- **Wundt: enfoque conductista.**

El autor nos aporta un doble enfoque sobre el juego, por una parte se basa en el juego como placer, fundamentalmente en la infancia, porque el niño disfruta jugando y por otra parte lo basa en que el juego es preparatorio para el posterior trabajo en la vida adulta.

- **Hall: teoría de la recapitulación.**

Según este autor, el orden de aparición y el contenido del juego recorrerán las mismas etapas predecesoras de la aparición del ser humano.

- **Spencer.**

Opina que el exceso de energía acumulada conduce al juego. Los niños ante la imposibilidad de participar en actividades serias, emplean el exceso de energía en jugar y en actividades creativas.

- **Gross: enfoque funcionalista.**

Según la Teoría del Preejercicio de Gross, mantiene que el juego procede de la ejercitación de los instintos desde su desarrollo más incipiente, es decir, antes de que estén totalmente desarrollados.

La aportación más importante de este enfoque ha sido constituir la base del análisis del juego entre primates y humanos, diferenciándolo por la características del mismo en función del juego.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 62 – NOVIEMBRE DE 2014

- **Enfoque psicoanalítico.**

Freud comparte con Gross la vinculación del juego al instinto, y más concretamente al instinto de placer. Por procesos inconscientes, como el sueño, se produce la realización de deseos insatisfechos, al igual que mediante el juego simbólico.

Freid reconoce que no sólo lo inconsciente, sino también la experiencia real y los deseos actúan en el juego infantil.

- **Enfoque cognitivo: Teoría constructivista del Juego de Piaget.**

Para Piaget, el juego se desarrolla y transforma siguiendo un proceso paralelo al de las transformaciones de las estructuras intelectuales. La construcción de las estructuras del juego se realiza, de la misma manera que la construcción del conocimiento, es decir a través de procesos de acomodación y asimilación.

Para Piaget, lo más importante es que el niño necesita jugar y mediante el juego se acomoda al medio y lo asimila mediante la interacción con la realidad.

Cualquier comportamiento puede convertirse en juego, siempre que se ejecute por el puro placer de realizarlo, relacionado con las destrezas y capacidades táctiles, lingüísticas, motoras...implicadas en el mismo. A esto es lo que Piaget denomina asimilación pura.

- **Enfoque socio-histórico: Teoría del Juego de Vygostki.**

Este enfoque fue desarrollado por discípulos de su escuela, fundamentalmente por Elkonim.

Vygostki, concibe el juego como global e integral, en el que todos sus componentes forman una unidad indisoluble y que nunca aparece de manera disociada.

Vygostki al contrario que sus predecesores, al juego no le da un papel relevante y exclusivo en la vida del niño, sino que por el contrario, piensa que la mayor parte de la actividad está destinada a resolver situaciones reales de la vida cotidiana. Sí que le da gran importancia como desarrollo que motor, que le posibilita al niño la adquisición del conocimiento mediante la creación de zonas de desarrollo próximo, a las que va incorporando nuevas situaciones, lo cual le hace desarrollar sus posibilidades.

Según Vygostki desde el juego más individual, sencillo y personal (juego simbólico), se construyen el resto de juegos más complejos (juego sociodramático), a los que el niño es capaz de acceder cuando puede separar el objeto o significante del significado.

- **Enfoque ecológico: Teorías sobre la influencia del medio externo en el juego.**

Sutton-Smith y Robert dan gran importancia a la relación y a las interacciones que se dan entre el medio en donde el niño se desarrolla y el tipo de juego que realiza. Mediante el juego se transmiten los valores de cada cultura y hacen énfasis en tres elementos básicos del juego: el azar, la fuerza física y la estrategia.

CLASIFICACIONES DEL JUEGO.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 62 – NOVIEMBRE DE 2014

Podemos encontrar diferentes clasificaciones de juegos dependiendo el autor que tomemos como referencia. Siguiendo a M^a Dolores Requena Balmaseda, los juegos podemos clasificarlos atendiendo a los siguientes criterios:

- Según el rol del adulto.
- Según el número de participante.
- Según el lugar donde se realiza.
- Según el momento en que se encuentra el grupo.
- Según la actividad que se realiza.
- Según el momento en que aparecen en la vida del niño.

En función del rol del adulto.

- **Juego libre.** Posibilita la acción y expresión espontánea del niño, sin trabas por su parte, y es el modo usual en que el niño se manifiesta.
- **Juego dirigido.** Es aquel sobre el cual el adulto ejerce un control intencional, bien en las condiciones de realizarlo, en el tipo de actividad a desarrollar, en los materiales y tiempo a utilizar, en las condiciones. El niño por repetición aprende este tipo de juegos y en repetidas ocasiones es capaz de realizarlos de manera espontánea, sin la necesidad de que intervenga el adulto.
- **Juego presenciado.** Es frecuente que el niño necesite la presencia del adulto tanto en un juego como en otro, independientemente que la actividad la realice sólo, sin intervención del adulto, sobre todo por seguridad y confianza.

En función del número de participantes.

- **Juego individual.** Es aquel que el niño realiza sólo, sin la compañía de otros niños o adultos. Normalmente lo desarrolla ejercitando su propio cuerpo, al que denominaríamos **juego motor**, o también lo podía llevar a cabo utilizando juguetes u objetos para llevar a cabo exploraciones.
- **Juego paralelo.** Es aquel juego en el que estando reunidos varios niños, se realizan juegos de manera individual, es decir, juegan juntos pero a diferentes juegos, sin que exista interacción.
- **Juego de parejas.** Hasta los tres años se lleva a cabo en una relación asimétrica entre el niño y el adulto (juegos de balanceo o de pregunta y respuesta). A partir de los tres años la pareja puede ser simétrica, con sus compañeros.
- **Juego grupal.** En este tipo de juego participan varios niños, interactuando unos con otros y compartiendo el juego. Su finalidad es ejercitar la memoria, para desarrollar la capacidad de descentración, desarrollar estrategias, la percepción espacial y el desarrollo cognitivo.

Dentro de los juegos grupales se pueden establecer diferentes relaciones:

- **Asociativa.** Tiene un carácter lúdico, de diversión entre los niños con los adultos y con juguetes u objetos, pero no se establecen relaciones sociales, ni una jerarquía ni división de roles.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 62 – NOVIEMBRE DE 2014

- **Competitiva.** Cuya finalidad es promover, potenciar y desarrollar el esfuerzo personal, el autoconcepto, la autoestima y dotar al niño de seguridad y confianza en sí mismo y en los demás.
- **Cooperativa.** Ayuda a integrar, comprender y asumir puntos de vista diferentes, ayuda a superar el egocentrismo y el egoísmo, facilitando los procesos empáticos.

En función del lugar donde se realiza.

- **Juegos de exterior.** A partir de los 2 años la actividad motora es la que predomina, los niños por tanto necesitan espacios más amplios para saltar, correr, trepar, etc... parece que los sitios más adecuados sean las instalaciones exteriores. De esta manera pueden incorporarse en estas zonas juguetes u objetos cuyo uso en otros espacios interiores presentarían inconvenientes, tales como cubos, agua, arena, etc.
- **Juegos de interior.** El tipo de juego suele ser más sedentario, requiere menos desplazamientos y pueden ser llevados a cabo en zonas más reducidas. Predominan los juegos de reglas, simbólico, de imitación, manipulativo.

En función del momento en el que se encuentre el grupo,

- **Juegos de presentación.** Su objetivo es que se conozcan los miembros del grupo y aprendan su nombre.
- **Juegos de conocimiento.** Incorporan al anterior alguna característica destacable de cada uno de los niños.
- **Juegos de resolución de conflictos.** Destinados a la toma de decisiones para resolver situaciones complejas o conflictivas.
- **Juegos de confianza.** Añaden aproximación al contacto físico.
- **Juegos de cooperación.** Exigen la colaboración entre los miembros del grupo.
- **Juegos de distensión.** Pretenden intensificar el contacto, la liberación de energía y la relajación.

En función de la actividad que realiza el niño.

- **Juego motor.** El niño desde su nacimiento y de forma involuntaria, a través del gesto y el movimiento, aparecen los primeros juegos de tipo motor, que evolucionan pasando por todas las etapas evolutivas hasta la adolescencia.
Comprenden actividades que incluyen correr, saltar, andar o el uso de objetos como balones, cuerdas, toboganes, columpios, etc
- **Juegos manipulativos.** Lleva implícito la utilización de piezas, recipientes que requieran el uso de la prensión: sonajeros, palas, cubos, puzzles, plastilina.
- **Juego simbólico.** El niño cuando adquiere la función simbólica y es capaz de recordar gran parte de la que realiza se convierte en juego simbólico. Es un juego de ficción en el cual se



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 62 – NOVIEMBRE DE 2014

imita y representa en diferido, sin la presencia de los objetos o situación sobre la que se actúa. A los objetos se les da un valor simbólico. Cuando el niño realiza juego simbólico hace como si fuera el papá, la mamá...

Este tipo de juego puede realizarlo solo, o interaccionando con el grupo. Además a través de este tipo de juego se produce la adquisición de conocimiento social, y el niño puede canalizar sus emociones.

- **Juego sensorial.** Es aquel que fundamentalmente promueve la ejercitación de los sentidos. Se centra principalmente en el periodo sensoriomotor, aunque puede extenderse en toda la etapa de infantil. Es tipo de jugos requiere la utilización de los sentidos o de éstos asociados al movimiento, a los que denominaríamos sensoriomotrices.
- **Juego de imitación.** Trata de la reproducción o representación de sonidos, situaciones, gestos que previamente son conocidos por el niño.
Este juego tiene dos modos de representación: uno la representación del modelo en presencia de la situación o del objeto, y otro en ausencia de los mismos, o imitación diferida.
- **Juego de razonamiento lógico.** También denominado de asociación, clasificación.... Consisten en relacionar las características de los objetos, ideas, etc. Posibilitan el razonamiento lógico-matemático. Ejercitan la actividad mental.
- **Juegos de relaciones temporales.** Son los que implican los sentidos como el oído para discriminar los diferentes ritmos e implican diferentes tipos de actividades en las que se incluyen características tales como: ritmo, duración, velocidad, etc.
- **Juegos verbales.** El niño desde su nacimiento, primero reproduce sonidos, luego estructuras sonoras, palabras, frases, lo que favorece el aprendizaje de la lengua.
Los primeros juegos que se producen son los de repetición, seguidos los de descripción y luego los de pregunta y respuesta, que hacen que el niño reproduzca, entienda y amplie el vocabulario.
- **Juegos de memoria.** Estimulan el recuerdo de toda la información recibida a través de los sentidos. Hay diferentes tipos de memoria: auditiva, visual, táctil...
- **Juegos de relaciones espaciales.** Desde el nacimiento, el niño empieza a adquirir el dominio del espacio, cuando ocupa un lugar casi con exclusividad. De esta forma empieza a familiarizarse con en su entorno más próximo, para irlo controlando, dominando y ampliando según le van permitiendo sus posibilidades de desplazamiento.
- **Juegos de fantasía.** Precisan del estímulo y desarrollo de la creatividad para provocar situaciones que favorezcan la divergencia de pensamiento. Hacen posible la posibilidad de situarse en lo imaginario.

En función del momento en que aparece en la vida del niño.

Atendiendo a la clasificación que hace Piaget, teniendo en cuenta como elemento principal la secuencia que el juego sigue desde su aparición con el nacimiento del niño, y su desarrollo a lo largo de la vida, podemos encontrar:

INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 62 – NOVIEMBRE DE 2014

- **Juego motor.** Se desarrolla en la primera infancia, antes de los dos años.
- **Juego simbólico.** A partir de los dos años hasta los seis.
- **Juego de reglas.** A partir de los seis años.
- **Juego de construcción.** Se da en todas las edades.



JUEGO Y DESARROLLO.

Como he ido señalando anteriormente, todos los juegos provocan en el niño desarrollo en todos sus ámbitos: social, motor, afectivo, cognitivo, lingüístico.

Para Piaget el juego hace posible el desarrollo e integración de los conocimientos físico, social y lógico-matemático. Mediante juegos que implican movimiento de los objetos o contacto con diferentes tipos, se hace posible el desarrollo del conocimiento físico, ya que el uso de los sentidos propicia el descubrimiento del medio en el que se encuentran él y éstos situados.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 62 – NOVIEMBRE DE 2014

El conocimiento de las personas, las normas, de los valores, así como de la lengua, la historia, la música, etc desde el primer núcleo social (familia) del niño hacen que vaya adquiriendo y desarrollando las bases que estructuran el conocimiento social.

Estos dos tipos de conocimientos están centrados en el medio externo que rodea al niño, sin embargo, el conocimiento lógico-matemático requiere de un conjunto de capacidades innatas en el niño desde su nacimiento y que en interacción con el medio externo, y de manera no disociada, va desarrollando la capacidad de relación y comparación.

❖ **Desarrollo cognitivo-lingüístico.**

El niño jugando a partir de la adquisición de nuevas experiencias, que le hacen descubrirse a sí mismo y a los elementos que hay en su entorno, estimula su capacidad de pensamiento para dar respuesta y solución a los problemas que se le plantean en su vida cotidiana, ensayando soluciones que le darán la oportunidad tanto de acertar como de cometer errores.

A través del juego se estimulan capacidades cognitivas y habilidades que le hacen posible el desarrollo de las funciones intelectuales tales como: explorar, comparar, experimentar, analizar, etc.

❖ **Desarrollo socio-afectivo.**

Los vínculos afectivos se afianzan a través del juego, ya que desde el nacimiento el bebé interactúa con los adultos de su entorno, de los que recibe caricias, mensajes orales y gestuales que hacen que se desarrollen los vínculos de apego y faciliten los procesos de integración y socialización respecto a las normas.

❖ **Desarrollo físico-motriz.**

Los juegos que implican desplazamiento, movimiento, experimentación, contribuyen en un alto grado al refuerzo y afianzamiento del desarrollo psicomotriz del niño en todos sus aspectos: control postural, coordinación vasomotora, control de la lateralidad y esquema corporal.

CONCLUSIÓN

Podemos considerar que el juego es la actividad primordial en los niños de Educación Infantil, y que constituye la fuente aprendizaje y desarrollo, por lo que no puede estar relegado a un segundo plano, olvidándonos de la necesidad que el niño tiene de jugar a estas edades y de lo que éste contribuye a optimizar su desarrollo.

Desde siempre el juego ha sido valorado como un importante aspecto de la conducta y se ha resaltado su valor pedagógico como método educativo. Autores como Froebel, Pestalozzi... lo ponen de manifiesto en sus recomendaciones para la práctica educativa.



BIBLIOGRAFIA

AA.VV. **Metodología del juego**. Ed: Cideac Madrid 1994

PALACIOS, J; MARCHESI, A Y COLL, C. **Desarrollo psicológico y educación, I Psicología Evolutiva**. Ed: Alianza Madrid 1992.

PALACIOS, J; MARCHESI, A Y CARRETERO, M. **Psicología Evolutiva 2. Desarrollo Cognitivo y Social del niño**. Ed: Alianza Madrid 1985.

REQUENA BALMASEDA, M.D; SAINZ DE VICUÑA BARROSO, P. **Didáctica de la Educación Infantil**. Ed: Editex Madrid 2009

Autoría

- Nombre y Apellidos: M^a Dolores García Ruiz
- Centro, localidad, provincia: EOEP Parla Madrid
- E-mail: mdgarciruizotmail.com