

# **HE**

**REVISTA DIGITAL**  
**"INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN"**

**NÚMERO 26**

**AGOSTO DE 2006 – VOL. III**

**ISSN 1696-7208**

**DEPOSITO LEGAL: SE – 3792 - 06**

## **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO**

Esmeralda Jiménez Rodríguez.



## 1. EL JUEGO.

Si hay algún principio relacionado con el desarrollo y el aprendizaje de la infancia que nadie cuestiona es precisamente la importancia del juego. Sin embargo cuando hablamos de juego, no todos entendemos lo mismo pues junto a concepciones muy amplias de esta actividad humana, coexisten otras, reduccionistas, que la limitan excesivamente. Podemos definir el juego como una actividad humana en general y particularmente infantil.

So muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano. Así pues desde la perspectiva educativa lo verdaderamente importante es conocer la naturaleza del juego, su causalidad: ¿por qué los niños juegan?; y su funcionalidad ¿para qué les sirve jugar?, es decir, sus efectos en el desarrollo integral de las personas.

## 2. QUÉ ES EL JUEGO. CARACTERÍSTICAS DEL MISMO.

- El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. El sujeto sabe que está realizando una actividad libre, que no va a ser enjuiciada con los parámetros habituales y en la que dispone de un espacio personal de un margen de error que no le son permitidas en otras actividades.
- El juego es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes,...
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada, que produce placer. En el juego predominan los medios sobre los fines.
- El juego es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente. Es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc...; pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica.
- El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego.
- El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.. no es de extrañar que el juego haya sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de los roles sociales,...

Podemos concluir diciendo que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

### 3. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.

En la amplia bibliografía que existe sobre este tema, resulta fácil encontrar distintas clasificaciones sobre el juego infantil. Según apliquemos un criterio u otro tendremos distintas clasificaciones: según el número de jugadores o la edad de los mismos, según los instrumentos mediadores que se utilizan (materiales o juguetes), el tipo de actividad preferente que se desarrolla, la duración, etc...

Quizás lo más interesante para la actividad profesional sea la consideración de los distintos tipos de juego, en lo que se refiere a su funcionalidad educativa, a su potencial contribución al desarrollo y al aprendizaje de los niños y niñas. Su conocimiento nos capacitará en primer lugar para entender mejor la naturaleza del propio juego, para seleccionar los más adecuados a nuestro nivel educativo, para rentabilizar aquellos que los niños realicen de manera espontánea, para sugerir juegos adecuados a la edad y madurez de los jugadores, etc...

Son muchos los autores que han clasificado el juego, una de ellas es la que voy a desarrollar a continuación, según la cual podemos considerar cinco tipos de juegos:

#### ♦ **Juegos de contacto físico.**

Son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de un compañero de juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo.

El componente mayor es de simulación y de contacto físico. Son frecuentes entre los tres y los ocho años

Por su propia naturaleza no es posible programarlos ni introducirles objetivos educativos concretos. La cuestión educativa está en planificar tiempos y espacios en que estos contactos personales sean posibles.

♦ **Juegos de construcción-representación.**

Son una forma evolucionada de los juegos sensorio motores ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza. Contiene una parte individual y otra que es externa y social.

Tiene lugar mayoritariamente en el contexto familiar. Cuando se pretendan fomentar en la escuela ha de contarse con espacios apropiados y permitir la libre elección de los compañeros de juego.

Dentro de los juegos de construcción-representación podemos distinguir tres tipos:

- **Juegos de representación incipiente.** El niño comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos.
- **Juegos de representación vicaria.** Los niños reproducen los roles sociales y desarrollan guiones de actividad humana, haciendo, a veces, que sus personajes sean encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación. Pueden representar varios papeles, prestando sus voces a cada uno de los personajes. Sus elementos son :escenario, acción y personajes.
- **Juegos de representación de papeles o socio-dramáticos.**

♦ **Juegos socio-dramáticos.**

Estos juegos son prototipos de los niños de entre 4 y 8 años. En ellos, los niños protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias sociales conocidas por ellos. Su importancia se debe a que en ellos los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos y aprenden de los demás nuevas versiones sobre lo experimentado, actualizando así sus conocimientos previos, añadiendo detalles, eliminando errores...

En este tipo de juego, los niños colaboran entre sí para desarrollar una historia. El objetivo que persiguen es reproducir la situación de acuerdo a determinadas normas internas.

#### ◆ **Juegos de mesa.**

Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a su edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. Ejemplos de estos juegos son el parchís, las cartas, el ajedrez,...

#### ◆ **Juegos de patio.**

Son, en gran medida, una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores. Es beneficioso que los pequeños compartan patio con los mayores, ya que esto permite la elección de compañeros de juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimientos.

## **4. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE.**

### **4.1. Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo infantil.**

Una vez conocido el "sentido" que la actividad lúdica parece tener en el conjunto de manifestaciones de la vida infantil, cabe que nos ocupemos, aunque sea de forma de síntesis, de los efectos que el juego tiene en el desarrollo de los niños y niñas menores de 12 años. Así pues, consideraremos:

#### ❖ **El juego como factor de maduración motriz.**

Numerosos autores han destacado la relación entre el juego y el desarrollo del plano psicomotriz de las personas. **Decroly**, desde su perspectiva globalizadora, integró el juego en su propuesta de globalización como instrumento de desarrollo y de aprendizaje.

Casi desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico por la mera extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos..., progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

El movimiento parece predominar en estos primeros juegos, pero esto va cambiando conforme se produce el desarrollo del niño. Así, con esta edad disminuyen los juegos de dominante corporal y la mente se apodera progresivamente del cuerpo. Este paso de lo corporal a lo mental se manifiesta en juegos de equilibrio y de expresión física (montar en bicicleta, jugar a la rayuela...).

Un momento importante en esta maduración motriz es la aparición gradual de la psicomotricidad fina. Hay muchos juegos y actividades que contribuyen al desarrollo de este aspecto: juegos con cuentas de diferentes tamaños y colores, juegos de piezas que encajan, utilización de tijeras y otras herramientas, etc.. La consecución de las distintas actividades motoras que el niño se propone aporta el placer de lo conseguido, la confianza en sí mismo, indispensable para toda iniciativa, procurando de este modo la adquisición de la autonomía.

A lo largo de toda la Educación Infantil y Primaria el juego aparece como un instrumento natural para la maduración motriz, siempre en íntima relación con la actividad cognitiva.

#### ❖ **El juego como potenciador de la actividad cognitiva.**

En sus numerosos estudios sobre este tema, **Piaget** ha puesto de manifiesto la estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos senso motrices a complejos juegos de reglas que contienen muchas de las normas sociales y morales propias de la sociedad adulta.

De las primeras funciones de asimilación y acomodación, se va derivando una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar, a su vez, en un proceso dinámico ininterrumpido, el comportamiento lúdico del niño. A través del juego se enfrenta el sujeto a nuevos problemas, buscando solucionarlos en un intento de reencontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que le rodea.

Los juegos de construcción, favorecen el conocimiento físico, la estructuración del espacio (es necesario "dominar" ciertas ideas espaciales para que una torre muy alta no se caiga...). Las actividades plásticas también contribuyen al conocimiento físico: diluir la pintura en agua, esperar que se seque, extender determinadas capas para conseguir colores... Jugar con arena y agua, además de conocimientos físicos, pueden deparar a los pequeños ciertos conocimientos que podemos denominar lógico-matemáticos, sobre el comportamiento de determinadas materias: la conservación de las cantidades continuas, la adopción de distintas formas, la posibilidad de segmentarla en unidades mas pequeñas... Juegos como deslizarse por un tobogán, colgarse de una cuerda,..., implican un cierto razonamiento espacial y un comportamiento físico; por último, los juegos simbólicos favorecen el conocimiento de sí mismo, el desarrollo de la afectividad y el conocimiento social.

#### ❖ **El juego como facilitador del desarrollo afectivo.**

En los primeros años el juego se desarrolla en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos. Adquiere la actividad lúdica, de este modo, una significación social.

Se nos presenta, también el juego como lenguaje privilegiado del niño, a través del cual se proyecta sus deseos, sentimientos y emociones..., en definitiva, refleja formas actuales de la organización de su personalidad. Una aplicación de esta idea es la aplicación del juego en psicoterapia, ya que los impulsos que han sido oprimidos, los deseos que han sido reprimidos y las más secretas emociones se exteriorizan en el juego. Aunque los juegos simbólicos son los más adecuados para ello, también los juegos de construcción representan, a veces, impresiones psíquicas.

También en el juego se reviven y representan muchas ocasiones que son motivo de alegría. El juego en sí mismo proporciona sentimientos agradables: saltar, dejarse caer o tirarse sobre una colchoneta,...

Otras funciones del juego sobre el desarrollo afectivo de los niños es que le "llena el tiempo" con lo cual no están ociosos y que les despierta el sentimiento de libertad.

#### ❖ El juego y la socialización.

El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y en sus convenciones, en su medio y sus manifestaciones y también en sus afectos. Hasta tal punto es social que quizás sea este rasgo dominante (los juegos tradicionales son transmitidos de unas generaciones a otras en contextos socializadores).

El contenido del juego infantil está relacionado con la vida, con el trabajo y con la actividad de los miembros adultos de la sociedad. Los juegos simbólicos, generalmente, hacen representar al niño roles sociales (a las casitas, a las peluqueras...) que son factores de socialización.

Los trabajos de **Stambak**, enmarcados en la teoría genética piagetiana, hacen notar como los pequeños se agrupan en parejas o grupos de tres para realizar actividades lúdicas comunes en las que se comunican abundantemente, estableciendo a menudo relaciones muy armónicas. Suelen explorar el material que tienen presente y pronto la actividad de uno de ellos puede interesar a los demás que le imitan actuando en constantes interacciones en las que las ideas de unos inspiran constantemente a los otros.

Otros autores indican que los juegos de grupo suelen utilizarse para promover el desarrollo cognitivo, social y moral en los niños, siendo apropiados para procurar la cooperación. Los juegos de reglas requieren una mayor descentralización y coordinación ya que motiva a los niños para averiguar cómo se juega correctamente. Juegos de simple imitación, juegos de ritos o juegos competitivos, entre otros, favorecen la socialización.

## 4.2. El juego en la Educación Infantil y en Educación Primaria.

Quizás la primera idea es la modificación de la relación entre juego y escuela. Con demasiada frecuencia, el juego suele considerarse como algo extraescolar que "permitimos" hacer a los niños durante la jornada escolar para que descansen y se diviertan y vuelvan al trabajo con mejor disposición. Por tanto, la actividad lúdica debe pasar a considerarse como un integrante más en la planificación de la acción didáctica. Determinados juegos deberían tener pues un carácter escolar.

Debemos aclarar que no nos referimos a los llamados juegos educativos, sino a los juegos EDUCATIVOS, es decir a todo tipo de juego, en el que los niños y niñas participan activa y placenteramente, bien de forma espontánea, bien sugerida por el maestro o por otra persona.

Tanto en la etapa Infantil como en la Primaria los juegos si son aprovechados debidamente, pueden convertirse en actividades de enseñanza y desde luego en gratificantes modos de aprender para los niños.

En la Educación **Infantil** consideramos el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo. Así pues se tratará de que la vida transcurra en el Centro y en el aula en un ambiente lúdico.

Cuando decimos ambiente lúdico, no se trata de que los niños y niñas estén siempre obligados a jugar, sino crear un clima lúdico supone importar estos rasgos al resto de la actividad escolar, incorporar al sistema de relaciones interpersonales los formatos de relaciones que se producen en el juego. Estos formatos lúdicos se caracterizan entre otras cosas por ser estimulantes, comunicativos, regulados con sentido y bien enmarcados en el tiempo y en el espacio.

Se diseñarán rincones de juegos simbólico, de juegos de construcción, de juegos motóricos, etc..., se adquirirán materiales para el juego, muñecas, juguetes, disfraces, elementos de arrastre y movimiento..., el diseño del espacio exterior invitará a la práctica de los juegos de patio.

En la Educación **Primaria** quedan más separados el juego y el trabajo escolar. Ello no significa que el juego deje de tener importancia como actividad de enseñanza y de aprendizaje.

Así en lo que se refiere a la estimulación de la actividad mental, la realización de juegos con niños y niñas de esta etapa:

- Permite y potencia la relación y simultaneidad de la actividad mental y física.
- Implica conductas de representación simbólica, ejerciendo de puente entre la realidad y la ficción.
- Fomenta la interacción entre los jugadores, que expresan y confrontan sus puntos de vista y opiniones.
- Comporta una estructura, un conjunto de reglas internas, con una lógica que conviene descubrir.
- Permite la utilización de los conocimientos y habilidades y la aplicación de los mismos a diversos contextos y situaciones.
- Propone retos y situaciones cuyo reto y resolución entraña dificultades que hay que superar.

El conocimiento de la lengua y de las relaciones sociales, son aprendizajes que sin duda, los juegos ayudan a construir. La conversación que los niños realizan dentro de los juegos es sobretodo una conversación negociadora, que, exige un cierto grado de autocontrol, de ponerse en el lugar de los otros, de articular argumentos para convencer,...

Para terminar, me gustaría exponer algunos requisitos o condiciones que debe cumplir un juego para que podamos considerarlo como actividad enseñanza, generadora de aprendizajes.

Un juego será tanto más útil sí:

- Requiere la participación activa de los jugadores.
- Combina la puesta en juego de diversas habilidades, destrezas y conocimientos.
- Tiene una finalidad que los niños entienden y pueden tratar de conseguir.
- Estimula el razonamiento de los niños. Se juega mejor si se "piensa" como hacerlo.
- Contribuye a establecer relaciones entre los elementos.
- Fomenta la comunicación entre iguales.
- Es susceptible de progresar en él, de jugar cada vez mejor.
- Puede ser jugado de manera autónoma.
- Su practica satisface a los jugadores. Los niños se divierten jugando.

Por suerte, estas condiciones se dan en casi todos los juegos populares y tradicionales que los niños de estas edades suelen jugar cuando la ocasión les es propicia. Sólo nos queda confiar en su capacidad formativa y obrar en consecuencia incluyéndolos, como miembros de pleno derecho, en nuestros planes de trabajo.