"El Juego en Educación Infantil"

Autora: Ana María Machado Jiménez

Resumen: En este artículo se pretende incidir en la importancia del Juego en la etapa de Educación Infantil, señalando algunas de sus características esenciales, al tiempo que se ofrecen algunas pautas de actuación.

Palabras clave: actividad, aprendizaje, autonomía, capacidad, cambio, conflicto cognitivo, curiosidad, desarrollo, experiencia, interés, juego, motricidad, observación, seguridad.

1.- Importancia del Juego en Edad Infantil:

La mayoría de los autores consultados coincide en señalar que el juego es la actividad por excelencia de la infancia; es algo inherente a su misma naturaleza y una necesidad vital, hasta el punto que se podría afirmar que cuando un niño que no juega algo anda mal.

Desde muy temprana edad constatamos esa actitud lúdica y deseo de juego en el niño que se desarrolla con normalidad. Necesita acción, manipular y experimentar con objetos, relacionarse con otros niños y esto lo hace el juego, por eso es necesario y vital para él, es una de las oportunidades más valiosas que le ofrece la vida para construir se personalidad y convertirse en persona en el sentido más amplio del vocablo.

El juego, en sus múltiples y variadas formas y expresiones, contribuye pues de forma decisiva al desarrollo general del individuo y al de cada una de sus facetas. A continuación hacemos un breve recorrido por cada una de ellas.

Desde el punto de vista psicomotor, gracias al juego se desarrollan el cuerpo y los sentidos; la fuerza el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo. El niño pequeño necesita más que ningún otro el desarrollo de su propio cuerpo como fundamento de su crecimiento y como dominio de su propia situación en este mundo, valoramos la importancia del juego para el desarrollo óptimo de todas las capacidades del niño

Desde el punto de vista intelectual, jugando aprende porque obtiene nuevas experiencias, ya que es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de solucionar problemas. Es una actividad que estimula la evolución de las capacidades de creatividad y pensamiento infantil, en el juego explora y conoce su entorno y al mismo tiempo se descubre a sí mismo. No sólo es un recurso educativo, sino que constituye la metodología básica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños/as en la etapa infantil.

Desde el punto de vista de la sociabilidad, por el juego entra en contacto con sus iguales y ello les ayuda conocer a las personas que le rodean y a aprender las normas de comportamiento. Poco a poco aumentan su capacidad de comprensión sobre la realidad.

Desde el punto de vista del desarrollo afectivo o emocional, es una actividad que le produce entretenimiento placer y alegría de vivir. El juego es un factor de equilibrio emocional. Jugar proporciona a los niños y las niñas una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan benéficas, podría, por tanto, ser escenario de desarrollo de las buenas relaciones personales, la comunicación y la comprensión social en un clima de emociones positivas.

En resumen, el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano.

2.- Contribuciones del Juego al Desarrollo Psicomotor.

El niño, desde que nace, comienza a experimentar en su entorno: juega y de esta manera aprende. Es tarea del educador ofrecerle juegos adecuados a su nivel madurativo y por ello, en la presente unidad se realiza un recorrido para conocer cómo es su evolución (en diferentes aspectos) y qué es lo que demanda en cada momento, de manera que la contribución a su desarrollo sea positiva.

El juego como pieza fundamental para conseguir el apropiado desarrollo psicomotor del niño, pasa por establecer y ejercitar una serie de actividades controladas, que en su conjunto permitan la adecuada coordinación corporal necesaria para una correcta maduración.

A continuación vemos un recorrido de los juegos más interesantes en función de las edades:

0 a 3 años

En esta etapa los juegos ayudan al niño a adquirir cierta capacidad visomotora y empezar a obtener un control preciso de sus músculos, así como una coordinación de sus movimientos.

Los juegos de **movimientos** son los que más desarrolla y a además son los que tienen un papel más relevante en su progresivo desarrollo.

- **0 a 1 año:** Repite los mismo gestos.
  Realiza juegos simples de movimientos con el cuerpo.
  Coge y lanza objetos.
  Investiga los objetos, los araña, los chupa y los muerde.

- **1 a 2 años:** Atrapa con el pulgar e índice una bola para introducirla en una caja (movimiento de pinza).
  Juega a meter unos objetos en otros.
  Realiza acciones de vaciar y llenar.

- **2 a 3 años:** Apila bloques en torre.
  Amontona objetos.
  Juega con rompecabezas simples.
  Encaja objetos con formas concretas.
  Le gustan los juegos de arrastre y empuje.

3 a 6 años:

En esta etapa evolutiva su coordinación motriz es más armoniosa y a través de los juegos empieza a dominar su físico, está en continua movilidad espontánea, imitando todos lo movimientos que observa de las personas en su alrededor, es la edad

en la que en la que empieza a tener pequeñas señales en el cuerpo motivadas por magulladuras o golpes debidos a la abundancia motriz y sensorial.

Siguen siendo los juegos de movimiento los más utilizados, aunque empieza a realizar otros de coordinación y aprendizaje.

- **3 a 4 años:** Combina cubos preocupándose por su equilibrio.
  Apila, junta y encaja objetos.
  Juega con la pelota y a correr y patear objetos.
  Empieza a dibujar, pintar y modelar con plastilina.

- **4 a 5 años:** Juega a saltar, brincar, trepar, etc.
  Realiza juegos organizados sencillos con la pelota.
  Juega a lanzar objetos.
  Realiza juegos en conjunto: carreras, saltos y perseguirse.
  Sigue realizando juegos de aprendizaje como pintar, dibujar y moldear.

- **5 a 6 años:** Sigue desarrollando todos los juegos de movimientos pero control de su cuerpo.
  Juega con bloques de construcción más complejos.
  Clava, atornilla, ajusta, une, monta y desmonta objetos.
  Juega a recortar figuras de papel.
  (En esta fase todos los juegos movilizan su coordinación oculo-manual, habilidad que necesita para adquirir el aprendizaje de la escritura).

3.- Actividades y Juegos que facilitan el desarrollo de las funciones psicomotrices.

a) Desarrollo de la motricidad fina y gruesa

- Coordinación dinámica global (imitando animales, escondite).
- Equilibrio (zancos, cuerdas…).
- La fuerza muscular (golpeando…).
- Precisión de movimientos (lanzamiento de chapas dianas…).
- El control motor o la resistencia (el juego de las estatuas, estar más tiempo en una postura).

b) Desarrollo de las capacidades sensoriales (estructuración perceptiva).

- *Estructuración del esquema corporal*:
- Noción de las partes del cuerpo (el juego donde te toque…).

- Noción de lateralidad (enredados…).
- Noción de eje de simetría (juego de las siluetas).

- *Percepción espacio –visual:*
- Noción de dirección (el telegrama…).
- Orientación espacial (juego de el ciego , dirigir un coche por un laberinto….).

- *Percepción rítmico-temporal*:
- Percepción auditiva (juegos con instrumentos musicales).
- Ritmo (juegos con música y movimiento).
- Noción de tiempo (ordenando viñetas).

- *Percepción táctil: Buscar a ciegas la pareja de un objeto…*
- Percepción olfativa (el juego de los olores).
- Percepción gustativa (adivina qué es limón o naranja).

4.- Estrategias Metodológicas

La estrategia metodológica es un elemento fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues de ella depende la operatividad o no de todo el proceso.

Hemos de ser conscientes de que el juego en sí mismo ya es una excelente estrategia metodología, si embargo, para obtener los resultados previamente fijados es preciso estructurar los juegos teniendo en cuenta una serie de requisitos entre los que resaltamos los siguientes:

- Analizar los objetivos psicomotores que se presentan en los programas oficiales, adaptándolos al grupo específico de trabajo, ajustando las aptitudes individuales.
- Examinar los aspectos psicomotores que estimulan cada uno de los juegos de movimiento.
- Elaborar un fichero de juegos psicomotores.
- Designar distintos espacios que posibiliten la variedad de esas experiencias.
- Seleccionar el material necesario y disponerlo de forma que sea asequible para el alumnado.

Así mismo estimamos que un juego, para ser considerado como tal y ser generador de situaciones de aprendizaje, debe cumplir los siguientes requisitos entre otros:

- Que requiera la participación activa de los jugadores.
- Que combine la puesta en juego de diversas habilidades, destrezas y conocimientos.
- Debe tener una finalidad que los niños entienden y pueden tratar de conseguir.
- Estimulará el razonamiento de los niños. Se juega mejor si se "piensa" como hacerlo.
- Debe contribuir al establecimiento de relaciones entre los elementos.
- Debe fomentar la comunicación entre iguales.
- Será susceptible de progresar en él, de jugar cada vez mejor.

- Puede ser jugado de manera autónoma.
- Su práctica deberá satisfacer a los jugadores. Los niños se divierten jugando.

5.- Bibliografía

- CASCON, F. y MARTÍN BERISTAIN, C. (1995). *La alternativa del juego.* Madrid: Cyan.
- GALLARDO VAZQUEZ, P. y TORO ENTERO, V. (1993). "El juego". En Comunidad Educativa, nº 204; pp.27-28.
- GUITAR, R. (1996). "¿A qué jugamos? Los valores en el juego". En Aula de innovación educativa nº 52-53; pp.25-29.
- LAVEGA BURGUÉS, P. (1995). "El juego: teorías y características del mismo. El juego como actividad física organizada. Estrategias del juego. El juego como contenido de la Educación Física y como recurso didáctico. Los juegos modificados".
- En AA.VV. (1995). Temario desarrollado de los contenidos específicos del área de Educación Física para el acceso al cuerpo de profesores de enseñanza secundaria. Barcelona: Inde; pp.1-22.