

MÓDULO 3

EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

0. Objetivos Generales del Módulo

Son los que detallamos a continuación:

- **Conocer las características de planificación de proyectos lúdicos-recreativos infantiles**
- **Determinar el concepto de módulo lúdico dentro de la intervención educativa**
- **Aprender a:**
 - Establecer recursos lúdicos
 - Planificar, implementar y evaluar actividades lúdicas

TEMA 1. DETERMINACIÓN DEL MODELO LÚDICO EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA

1. Introducción

Los objetivos de este tema son los siguientes:

- **Entender la naturaleza del juego infantil**
- **Tomar contacto con las distintas teorías del juego**
- **Conocer la relación del juego en el desarrollo sensorial, afectivo, social, cognitivo y motor del niño**
- **Ver el vínculo entre el juego y el aprendizaje escolar**
- **Entender la relación entre el juego y la evolución del niño**
- **Introducirnos al modelo lúdico como sistema educativo**

2. El juego y el desarrollo infantil

En primer lugar, diremos que el juego infantil se constituye como:

- **Entretenimiento** para los niños
- **Influencia en los niños a todos los niveles de su desarrollo**, tanto a nivel físico como psíquico
- **Importancia en el niño y su potencial** como herramienta educativa
- **Naturaleza del juego como una actividad que se realiza libremente**, sin objetivos aparentes y con un carácter totalmente lúdico
- **Altísima predisposición al juego por parte del niño**, con una actitud muy distinta a la del aprendizaje impuesto de unos conocimientos, amén de tener que realizarse estática y pasivamente
- **Inclusión progresiva incrementando del juego en el aula por parte de los Educadores**, mediante los siguientes elementos:
 - Mezclando aprendizaje con la actividad lúdica
 - Mejora de la predisposición del niño
 - Aumento de la capacidad del niño para asimilar nuevos conocimientos

- **Necesidad de tener una planificación detenida y detallada del juego y de los recursos necesarios**, que una vez terminado debe evaluarse para detectar posibles puntos de mejora y anotar los puntos fuertes de dicha planificación

En segundo lugar, el juego se define como aquella **actividad necesaria para el desarrollo de las capacidades motoras, intelectuales, sociales y afectivas del ser humano**. La infancia es una transición del nacimiento a la edad adulta y el periodo en el cual el ser humano asienta las bases de su desarrollo interior y de las herramientas psíquicas que en el futuro le permitirían relacionarse a nivel social, y en este proceso el juego tiene un papel fundamental.

Su importancia es tal que influirá en la capacidad futura del niño a la hora de adquirir nuevos conocimientos y de adaptarse a su entorno. Tal y como dijo Schiller, *un niño que no juega, es un adulto que no piensa*.



Muchos son los autores que han definido las características del juego, pero, a modo de resumen, la mayoría de ellos coinciden en las siguientes características del juego:

- **Espontáneo y realizado de forma voluntaria**
- **El objetivo es el juego en sí mismo**, no persigue finalidades extrínsecas
- **Es primordial para el correcto desarrollo del niño**, pues le enseña a lo siguiente:
 - Relacionarse con su entorno
 - Relacionarse consigo mismo
 - Le acostumbra a pensar y utilizar su imaginación
- **Evolutivo**. A medida que el niño va creciendo el tipo de juego va variando, empezando con el juego que mejoren su psicomotricidad y evolucionando hacia juegos que contribuyan en las relaciones socio-afectivas
- **Enseña al niño a relacionarse con su entorno y consigo mismo**, estimula su curiosidad y su creatividad
- **Acostumbra al niño a pensar y a utilizar su imaginación**, sentando las bases de las capacidades que tendrá a medida que crezca

3. El juego y las dimensiones afectivas, social, cognitiva, sensorial y motora

Aunque el niño no sea consciente de ellos, en el juego existen dos componentes, **el entretenimiento y educativo**. Durante el juego los niños se divierten pero al mismo tiempo van aprendiendo, aunque por su parte no existe esa intencionalidad. Por ello, son los adultos quienes deben programar las actividades lúdicas cuando se persiguen determinados objetivos.

Cada una de las dimensiones del desarrollo infantil debe ser contemplada cuando se planifican dichas actividades, pues el juego ayuda a formar la personalidad del niño en las dimensiones afectiva, social, cognitiva y sensorio motora:

- **Dimensión afectiva:** el juego ayuda a controlar y conocer mejor las emociones pues atribuye cualidades, sentimientos y actitudes a objetos y personas.

El juego además permite el establecimiento de vínculos afectivos con otras personas, con las que se está jugando, y a mantener dichos vínculos cuando el niño juega de forma habitual con dichas personas; ayuda en la autonomía del niño y lo reafirma

- **Dimensión social:** al principio el niño juega solo, después con sus padres, y más tarde con otros niños. De este modo el juego introduce al niño en las formas sociales. Al compartir el juego con otros niños el pequeño supera al menos es lo deseable, la fase de egocentrismos y empieza a entender la existencia del punto de vista de los demás. Cuando el niño empieza a jugar con otros niños se inicia en él el sentimiento de pertenencia a un grupo; construye las relaciones a través del juego de distinto modo según la etapa:

- **Juego turbulento (0-2 años).** Se establece contacto físico y social, p.e. en los juegos de carreras
- **Juego simbólico (2-6 años).** Se establecen interacciones sociales, se utilizan los papeles sociales en el juego y se juega también con la imitación de roles, p.e. jugando a cocinitas
- **Juego de reglas (5-6 años).** Se establecen relaciones sociales con los compañeros de juegos, a los juegos se les añaden reglas que deben ser cumplidas por todos, tomando así consciencia no sólo de los propios derechos sino también de los derechos de los demás, p.e. el juego del parchís.

- **Dimensión cognitiva:** el juego facilita el aprendizaje pues es motivado, ya que el niño le gusta y siente interés, y refuerza el aprendizaje, al permitir múltiples repeticiones. Con el juego simbólico se desarrolla el pensamiento, se potencia la formación del lenguaje y la comunicación, incrementa la capacidad de representación y también se crean conflictos cognitivos, p.e. el guiñol.



- **Dimensión sensorial:** los juegos de tipo sensorial ayudan al niño a descubrir los sentidos y a desarrollarlos. Con la estimulación sensorial el niño se conecta más profundamente con su entorno, del cual recibe constantemente información de tipo sensorial, p.e. libros de texturas.
- **Dimensión motora:** el juego permite al pequeño el aprender a sincronizar sus movimientos, estimular la coordinación Visio-motora y desarrollar la musculatura gruesa y fina.

A través de los juegos motores el niño desarrolla destrezas motrices, toma conciencia de su propio cuerpo y aprende a utilizarlo y a controlarlo. P.e. jugar a pelota, bolos, encajar piezas, etcétera

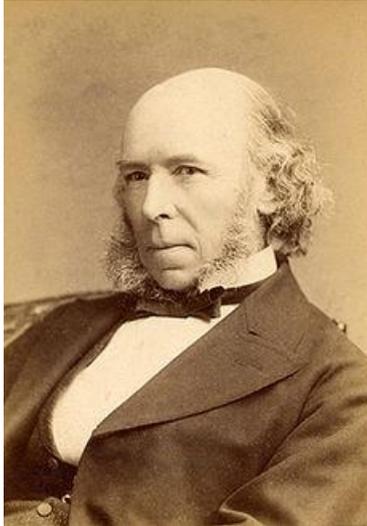
4. Teorías del juego. Tipos y clases

En el siglo XIX y directamente relacionado con la Revolución Industrial, a pesar de que los niños tenían menos tiempo para jugar -ya que empezaban a trabajar a edades muy tempranas- **se realizó también una revolución entorno al juguete, creándose muchos juguetes nuevos que ampliaban las posibilidades del juego de los pequeños.** Es ahora cuando nacen una serie de teorías relacionadas con el juego, su naturaleza y sus implicaciones, y son las siguientes:

- **Teoría de la energía superflua. Schiller y Spencer**

Las principales críticas que ha recibido esta teoría son:

- Se trata de una teoría basada en la conducta animal, no en la humana.
- No explica porque los juegos cambian según la edad y el sexo.
- Que el factor determinante del juego sea la eliminación de la energía sobrante no explica porque los niños enfermos también juegan.



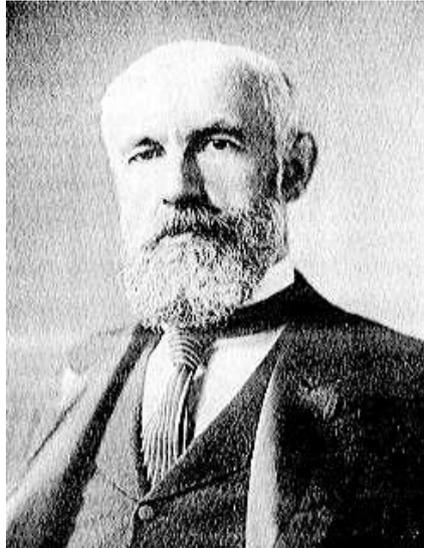
- **Teoría de la relajación. Lazarus**

Creada por M. Lazarus (1883), postulaba que el juego sirve para recuperar la energía tras haber realizado alguna actividad que produjera fatiga o decaimiento, permitiendo así que se relaje el sujeto que juega:



- **Teoría de la recapitulación o del atavismo. Hall**

Influenciado por el Darwinismo, Stanley Hall (1904) sostiene mediante esta teoría que los niños reproducen a través del juego las actividades que realizan o han realizado sus antepasados y considera que éste es una actividad necesaria para la evolución de la especie humana. Años más tarde Hall completaría su teoría diciendo que la actividad lúdica tiene también como función la estimulación del desarrollo del niño.



- **Teoría del ejercicio preparatorio. Groos**

Según Karl Groos (1901), en las primeras etapas del ser humano las actividades que se realizan son de dos tipos:

- Las que cubren necesidades básicas
- Las que consiguen un mayor grado de madurez psicomotora mediante la práctica. El juego formaría parte de esta segunda actividad

- **Teoría general del juego. Buytendijk**

Buytendijk (1933) sostiene que el juego existe porque el que juega es joven, en otras palabras, el juego viene explicado por la propia infancia. Señaló 4 condiciones necesarias para que se produzca el juego y 3 impulsos iniciales que hacen que el niño juegue:

- Condiciones necesarias:
 - La incoherencia sensoriomotriz.
 - La impulsividad.
 - La actitud emotiva ante la realidad.
 - La timidez ante las cosas.



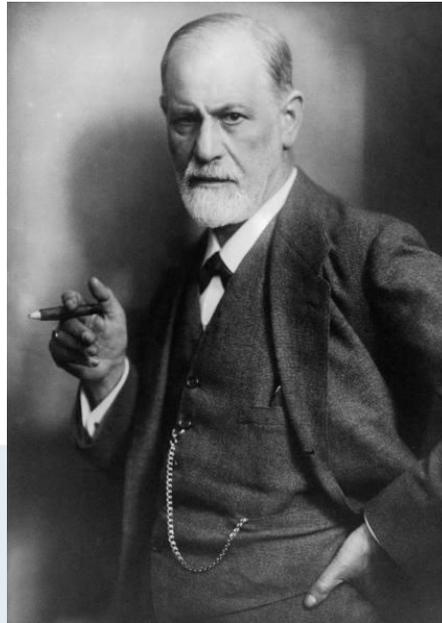
- Impulsos iniciales que conducen al juego:
 - El impulso de libertad (deseo de autonomía individual).
 - El deseo de fusión con el entorno (ser como los demás).
 - La tendencia a la reiteración (repetir los mismos movimientos).
- **Teoría de la ficción. Claparède**

A través del acto lúdico el niño convierte en ficción aquellos aspectos de la realidad que no puede desarrollar fuera del entorno del juego. Los niños representan a través del juego aquellos roles o actividades que de otra manera no podrían realizar puesto que pertenecen al mundo adulto.



- **Teoría del juego infantil. Freud**

Sigmund Freud (1920) consideraba el juego como un proceso interno de naturaleza emocional. Para él el niño utiliza el juego como una forma de satisfacer deseos internos insatisfechos en el mundo no lúdico, así como también considera el juego como un terreno en el que el niño podía expresar su sexualidad, que se encuentra en el plano inconsciente.



- **El juego como asimilación de la realidad. Piaget**

Para Piaget (1945) el juego es una actividad auto formadora de la personalidad del niño. A través del juego el niño no sólo se pone en contacto con la realidad sino que además la asimila, creando vínculos entre la realidad y el ego, y tomando contacto con el simbolismo. Con el juego el niño además desarrolla la imaginación, que en el futuro será el motor de su pensamiento.



EDAD	ESTADÍO DE DESARROLLO	TIPOS DE JUEGOS
0-2 AÑOS	SENSORIOMOTOR	FUNCIONAL/CONSTRUCCIÓN
2-6 AÑOS	PREOPERACIONAL	SIMBÓLICO/CONSTRUCCIÓN
6-12 AÑOS	OPERACIONAL CONCRETO	REGLADO/CONSTRUCCIÓN
A PARTIR DE 12 AÑOS	OPERACIONAL FORMAL	

Tabla 1. Tipos de juego según el estadio de desarrollo de Piaget

○ **Juego como socializador y factor del desarrollo. Vygotski**

En la teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores Vygotski atribuía al juego dos tareas primordiales:

- Tarea socializadora: el juego es una acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización, a través de la transmisión de valores, costumbres, etc...
- Factor básico del desarrollo: el juego es imprescindible para el desarrollo del niño ya que a través de él el niño aprende a conocer y dominar los objetos que le rodean. Además el juego crea lo que Vygotski llamó *zonas de desarrollo próximo*, que es la distancia que existe entre el nivel de desarrollo real (*zona de desarrollo real*) y el potencial (*zona de desarrollo potencial*).



○ **Teoría del juego como afirmación placentera. Chateau**

Para Chateau (1981) el juego proporciona placer moral al niño, pues es el único medio que tiene para autoafirmarse. Mediante el juego se desarrolla la capacidad intelectual del niño, su inteligencia, y como decía Chateau, la propia alma.

El juego tiene una función de adiestramiento tanto de las capacidades fisiológicas como de las psíquicas, y el niño siente placer a medida que comprende mejor el mundo en el que se encuentra y va conociendo sus puntos fuertes, dándole seguridad y autoconfianza.

- **Teoría del juego y el espacio potencial. D. W. Winnicott**

Winnicott (1982) considera que en el espacio potencial, es el espacio entre el niño y la madre, zona que está fuera del niño pero todavía lo reconoce como suyo. En esta zona transcurre el juego. A medida que el niño crece esta zona lúdica será la que cree el niño entre él y el llamado objeto transicional.



En cuanto a los **tipos de teorías**, según las distintas corrientes a las que pertenecen éstas podemos clasificarlas de la siguiente forma:

- **Teorías biologicistas:** consideran el juego como una liberación de energía para poder mantener el equilibrio del organismo, lo consideran instintivo y como una necesidad psicobiológica
- **Teorías psicológicas:** aportan ideas obtenidas desde la psicología para tratar de conceptualizar el juego y su papel en el desarrollo integral del niño
- **Teorías antropológicas y socioculturales:** atribuyen al juego un carácter educativo globalizador, permitiendo al niño adaptarse al medio en el que habita
- **Teorías evolutivas:** consideran que el juego permite al niño seguir los pasos imprescindibles para su desarrollo evolutivo. Estas teorías se basan en la psicología operatoria.

En la tabla de la página siguiente se resume a la perfección lo explicado anteriormente.

TIPO DE TEORÍA	TEORÍA	AUTOR	AÑO
BIOLOGICISTAS	EXCESO DE LA ENERGÍA	HERBERT SPENCER	1897
	TERAPIA DEL RESTABLECIMIENTO	M.LAZARUS	1883
	JUEGO DE ANTICIPACIÓN EMOCIONAL	KARL GROOS	1902
	DERIVACIÓN POR FICCIÓN	CLAPARÈDE	---
PSICOLÓGICAS	JUEGO INFANTIL	SIGMUND FREUD	1920
	JUEGO COMO ASIMILACIÓN DE LA REALIDAD	JEAN PIAGET	1945
ANTROPOLÓGICAS Y SOCIOCULTURALES	JUEGO COMO SOCIALIZADOR Y FACTOR DEL DESARROLLO	VYGOTSKI	---
EVOLUTIVAS	RECAPITULACIÓN	STANLEY HALL	1906
	DINÁMICA INFANTIL	F. BUYTENDIJK	1933
	JUEGO COMO AFIRMACIÓN PLACENTERA	CHATEAU	1981
	JUEGO Y ESPACIO POTENCIAL	D.W. WINNICOTT	1982

Tabla 2. Teorías de juegos según las corrientes

5. Juego y aprendizaje escolar

Si bien los niños encuentran fácilmente la motivación y el escenario para emprender un juego, esto no significa que puedan jugar bajo cualquier circunstancia. **Para jugar es necesario que el niño se sienta cómodo, relajado y con la atención puesta en el juego**, y la facilidad para emprender el juego también va acompañada por la fragilidad del mismo ante cualquier ataque externo. Por ello, el autoritarismo de los adultos, la censura, un contexto rígido o inseguro, *rompen la magia* dentro de la que