

Unidad 2

El juego en el desarrollo infantil



En esta unidad aprenderemos a:

- Analizar la evolución del juego durante el desarrollo infantil.
- Analizar la importancia del juego en el desarrollo infantil.
- Valorar la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.

Y estudiaremos:

- La evolución del juego durante el desarrollo infantil.
- Las aportaciones del juego a las dimensiones del desarrollo.
- El papel del adulto en la estimulación del juego.

1. Evolución del juego durante el desarrollo infantil

Ejemplo 1

Imaginemos a unos niños subidos en un tobogán haciendo *como si* viajaran en un barco. Sabemos que este juego es simbólico, pero se desarrolla haciendo uso de acciones propias del juego funcional, como trepar, saltar, balancearse, deslizarse.

Ejemplo 2

A partir de los 4 o 5 años, empieza el uso de reglas. Por ejemplo, imaginemos que algunos niños hacen *como si* fueran una familia. A estas edades repartirán papeles y establecerán un guión que tendrán que respetar todos los participantes para que fluya el juego. Este respeto es una regla tácita del juego.

Vocabulario

Los **estadios evolutivos** son los diferentes momentos del desarrollo por los que pasamos todos los seres humanos. Durante cada uno de estos estadios somos capaces de realizar determinadas acciones.

¿Sabías que...?

Existe una escala inspirada en las observaciones de Piaget, que permite valorar a través de sus acciones el nivel cognitivo de los niños en el estadio sensoriomotor de 0 a 2 años. Sus autores son Uzgiris y Hunt.

Observando a los niños podemos comprobar que, a medida que crecen, juegan de manera diferente. Se evidencia así que hay una evolución del juego a través del desarrollo infantil.

El autor y pedagogo Jean Piaget ha realizado una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia. Para ello, ha establecido unos **estadios evolutivos** en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego. La secuencia establecida por Piaget es la siguiente:

- Estadio sensoriomotor**, entre 0 y 2 años: predomina el juego funcional o de ejercicio.
- Estadio preoperacional**, entre los 2 y los 6 años: predomina el juego simbólico.
- Estadio de las operaciones concretas**, entre los 6 y los 12 años: predomina el juego de reglas.

Además, Piaget describe cómo, simultáneamente a los demás tipos de juego, va apareciendo el llamado **juego de construcción**, aproximadamente a partir del primer año de vida. Este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio.

Antes de iniciar la descripción de los diferentes tipos de juego conviene tener en cuenta las siguientes precisiones:

- Una vez que aparece un nuevo tipo de juego no desaparecen los tipos anteriores. Al contrario, el juego anterior avanza, se perfecciona y normalmente pasa a estar al servicio del juego posterior (ver Ejemplo 1).
- La secuencia de aparición de los tipos de juego es invariable, en todos los niños sigue el mismo orden. Pero varía la edad de inicio (ver Ejemplo 2).

1.1. El juego funcional o de ejercicio

Los **juegos de ejercicio**, propios del estadio sensoriomotor, y por tanto de los primeros dos años de vida, son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.

Esas **acciones** se pueden realizar tanto con objetos como sin ellos:

- Arrastrarse, gatear, caminar, balancearse..., son acciones que se consideran **juegos de ejercicio con el propio cuerpo** donde se domina el espacio gracias a los movimientos.
- Morder, chupar, lanzar, golpear, agitar..., son acciones que se consideran **juegos de ejercicio con objetos**, donde se manipula y se exploran sensorialmente las cualidades de los objetos.
- Sonreír, tocar, esconderse, son acciones que se consideran **juegos de ejercicio con personas**, donde se favorece la interacción social.

A. Beneficios del juego funcional o de ejercicio

- El desarrollo sensorial.
- La coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- La comprensión del mundo que rodea al bebé (que los objetos no desaparecen; que las cosas suceden por causa-efecto; que los objetos se pueden combinar entre ellos, etc.).
- La autosuperación: cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.
- La interacción social con el adulto de referencia.
- La coordinación óculo-manual.

□ B. Evolución del juego funcional o de ejercicio

Parece conveniente, ahora, analizar cómo se manifiestan las conductas de juego de ejercicio a lo largo de estos dos primeros años de vida, porque las adquisiciones son muy rápidas en el juego funcional o de ejercicio.

B.1. Desde el nacimiento hasta los 4 meses

Desde el nacimiento y hasta el primer mes de vida, el bebé tiene unos **reflejos involuntarios** y **automáticos** que aparecen ante cualquier estímulo. Así, si al acercamos a un bebé que está despierto con la intención de hacerle carantoñas se produce un ruido súbito e inesperado, el cuerpo del bebé reaccionará con un movimiento involuntario interrumpiendo la comunicación con el adulto.

Más tarde, algunos de esos reflejos se volverán más útiles: por ejemplo, el bebé comienza a girar la cabeza en respuesta a un sonido. En este momento los adultos presentamos todo tipo de objetos (luminosos y sonoros principalmente) ante su mirada y, en ocasiones, los desplazamos de un lado a otro para estimular su visión y su audición. De esta manera empezamos a captar la atención del bebé hacia los objetos de su entorno (por ejemplo, móviles, las cintas de colores, campanillas que pueden quedar suspendidos de la cuna ante su vista o proyectores de techo).

Entre los 2 y los 4 meses, el bebé pone en marcha un tipo de conducta llamada **«reacción circular primaria»**. Se trata de una conducta que, siendo realizada originariamente al azar y sin ningún propósito, produce un resultado tan placentero que motiva al niño a repetirla hasta conseguir el mismo efecto. La conducta se efectúa sobre su propio cuerpo. Así, cuando el bebé, accidentalmente, se lleva la mano a la boca y la chupa, insistirá en repetir una y otra vez la misma acción (como diría Piaget «chupar por chupar» o «mirar por mirar»).

En este momento, el bebé juega con su propio cuerpo y empiezan a observarse conductas que son claramente emitidas y repetidas por gusto (balbuceos, sonrisas, movimientos de cabeza y de manos).

Algunas competencias observadas en el bebé al finalizar este período serían:

- Intentar coger un objeto que se encuentra a la vista.
- Localizar la fuente de un sonido.
- Mirar los objetos.

B.2. Desde los 4 hasta los 8 meses

Entre los 4 y los 8 meses aparece la **reacción circular secundaria** en la que el bebé vuelve a descubrir casualmente una conducta que le interesa, pero esta vez sobre el entorno físico y social.

Por ejemplo, si accidentalmente el niño consigue tocar con su mano un objeto colocado sobre su cuna, intentará repetir una y otra vez ese movimiento para conseguir tocar nuevamente el objeto. Otro ejemplo de reacción sobre los objetos es sacudir un brazo para hacer sonar el sonajero que el adulto le ha proporcionado.

Ahora, el bebé toma y manipula los juguetes u objetos, con los que mejora la coordinación de sus movimientos. Entonces empieza un juego en el que actúa sobre los objetos: los mueve, los voltea, los acerca y los aleja: los examina. Hacia el final de este período, en esas manipulaciones de los objetos podemos observar ciertas competencias del bebé:

- Dejar caer un objeto para coger otro.
- Tocar la mano del adulto para que active un juguete que se ha parado.
- Inclinarse, estando sentado, para buscar un objeto en la dirección en la que cayó.

En este periodo, los adultos empezamos a ofrecer al bebé diferentes objetos, como sonajeros, muñecos de felpa o goma, anillos de dentición, llaves de colores que estimulen la exploración sensorial de los mismos (chupar, oler, tocar, mirar...).

Vocabulario **A**

Los **reflejos** consisten en respuestas automáticas del cuerpo ante ciertos estímulos.

A medida que avanza la maduración del sistema nervioso, algunos desaparecen y otros se convierten en acciones voluntarias.



Fig. 2.1. Bebé de un mes de edad con reflejo de prensión.



Fig. 2.2. Bebé examinando los objetos con las manos y la mirada.

¿Sabías que...? ?

Los **mimos** son un tipo de juego que el adulto realiza con el bebé acariciando alguna parte de su cuerpo (sobre todo las manos y la cara) mientras canta una canción o recita un texto.



Fig. 2.3. Bebé de diez meses gateando para alcanzar un objeto.

¿Sabías que...? ?

Los **juegos de falda** son un tipo de juego que el adulto realiza con el bebé sentado en el regazo balanceándole o haciendo alguna acción. Siempre va acompañado de canción o de texto recitado.

Ahora el adulto empieza a hacer juegos de interacción social como los mimos («misito gatito», «a la buena ventura»). Imaginemos a un bebé escuchando las carantoñas del adulto que le cuida. Si el adulto interrumpe su discurso, el bebé, por azar, puede agitarse o balbucear o mover las piernas. En ese momento, el adulto reinicia la actividad espontáneamente.

A partir de ahora es posible que cada vez que el adulto interrumpa la acción, el niño emita la misma conducta para conseguir la repetición de la acción del adulto. Esta conducta del bebé se denomina **«procedimiento para prolongar un espectáculo interesante»**.

Más tarde, aprovechando que el bebé empieza a imitar al adulto (aunque solo sea en aquellas conductas en las que puede verse a sí mismo realizándolas), se busca su participación más activa. Por ejemplo, el adulto le anima a que entrechoque las manos en el juego de «palmas-palmitas» o a que mueva las manos en el juego de «cinco lobitos».

B.3. Desde los 8 hasta los 12 meses

Entre los 8 y los 12 meses, aproximadamente, la atención a lo que ocurre alrededor del bebé está más acentuada y empieza a realizar acciones para conseguir un fin.

Así, la acción del bebé ya no trata de conseguir un efecto surgido al azar, sino en hacer algo, intencionalmente para conseguir un objetivo (por ejemplo, el bebé puede apartar un objeto que se encuentre entre él y un muñeco que le interese alcanzar). En este momento aumenta significativamente su interés por los objetos en sus acciones.

Al mismo tiempo se produce, a través del juego de ejercicio, una mayor comprensión de la realidad, de manera que el bebé puede:

- a) Encontrar un objeto escondido ante su vista.
- b) Usar una forma de locomoción para alcanzar un objeto.
- c) Ofrecer un objeto a un adulto para que lo ponga en marcha.
- d) Utilizar un objeto como contenedor de otro.
- e) Dejar caer y tirar objetos.

Además, en este momento las posibilidades de locomoción del bebé aumentan: puede arrastrarse, gatear o comienza a andar. Estas acciones, que son juegos de ejercicio con el cuerpo, permitirán, a su vez, aumentar la exploración del espacio y de otros objetos que están por descubrir.

En cuanto a la interacción social, los adultos continuamos haciendo **juegos tradicionales de falda con el bebé**, pero dando mayor protagonismo al bebé en los mismos. Por ejemplo, en el juego del «cucu-trás», el adulto empieza a animar al bebé para que sea él quien se destape la cabeza o incluso invierte los papeles en la acción. O en el juego de «aserrín-aserrán», el adulto espera a que el bebé haga algún gesto para iniciar el juego.

B.4. Desde los 12 hasta los 18 meses

Con el uso incesante de los objetos, *probando, a ver qué pasa*, el niño de un año experimenta **«nuevas coordinaciones de acciones»**. Por ejemplo, puede utilizar una pala de juguete para aproximar o alejar objetos que se encuentran en un arenero.

Hacia el final de este periodo, su juego con los objetos no se caracteriza tanto por la exploración sensorial, sino que se vuelve más instrumental, como hemos visto en el ejemplo anterior. El niño, en estas edades, utiliza objetos con el fin de alcanzar otros que le interesan para jugar.

En los juegos se evidencia que los niños de estas edades pueden:

- a) Intentar localizar, en un espacio cercano, un objeto que ha desaparecido aunque no lo hayan visto desaparecer.
- b) Tirar de una cuerda para alcanzar un objeto alejado.
- c) Intentar activar juguetes después de una demostración.

El niño también empieza a imitar gestos o movimientos que no puede ver en sí mismo, como sacar la lengua o mover los ojos, siendo esta competencia aprovechada por el adulto para iniciar canciones en los juegos de interacción social que hacen referencia al esquema corporal («en mi carita redondita» o «el sapito», por ejemplo).

B.5. Desde los 18 hasta los 24 meses

Las acciones que en el periodo anterior se realizaban automáticamente, ahora son representadas mentalmente por el niño antes de actuar. Por ejemplo, el niño puede lanzar una pelota y prever el desplazamiento hacia el que la pelota se va a mover.

A estas edades podemos observar las siguientes competencias en el juego:

- Activar un objeto mecánico por sí mismo.
- Buscar juguetes en varios lugares.
- Combinar dos o más objetos en sus juegos.

En cuanto a la imitación, tan estimulada por los juegos de interacción social durante los períodos anteriores, en este momento empieza a ser *diferida*. A partir de ahora, el niño es capaz de imitar todo tipo de acciones en ausencia total del modelo. Así, es frecuente ver a los niños empezar a *hacer como si* comieran de un plato vacío o si hablaran por teléfono o a hacer como si fueran a costarse para dormir. Todas estas acciones son ya representaciones, un hacer algo como se da en la vida cotidiana, pero jugando. Este tipo de imitación abre las puertas a los niños al desarrollo del juego simbólico.



Fig. 2.4. Bebé de dos años activando un juguete por sí mismo.

Caso práctico 1

Acciones durante el juego de ejercicio

En el aula de bebés, Héctor, con 10 meses, desde la hamaca, ha lanzado el sonajero y este ha golpeado a una pelota. Se mueve inquieto en la hamaca y arrastrándose consigue bajarse y gatear en dirección a la pelota que se ha desplazado debajo de una trona. Consigue alcanzarla y la vuelve a tirar.

¿Qué acciones dirías que realiza Héctor en este juego de ejercicio?

Solución:

A partir de una acción típica a estas edades, como tirar un objeto, sucede algo en el entorno (una pelota se desplaza). A partir de ese momento, Héctor utiliza intencionalmente diversas acciones para alcanzar su objetivo: se desplaza arrastrándose y gateando y busca la pelota en la dirección en la que se movió. Cuando consigue el objeto, vuelve a realizar el juego de tirar y lanzar.

1.2. El juego simbólico

El **juego simbólico**, propio del estadio preoperacional, por tanto, entre los 2 y los 6/7 años, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.

A. Beneficios del juego simbólico

Algunos de los **beneficios** que aporta al desarrollo de los niños, a nivel general, serían:

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollar el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorecer también la imaginación y la creatividad.

¿Sabías que...?

El **juego simbólico** o de **ficción** es considerado como el más típico y representativo de la infancia, y es el tipo de juego que reúne todas las características que ya se han visto en la Unidad 1.

□ B. Evolución del juego simbólico

En esta franja de edad tan amplia, entre los 2 y los 6-7 años aproximadamente también se producen cambios sustanciales en este tipo de juego. De hecho, se considera que ya existe juego presimbólico antes de los 2 años como se verá a continuación (Tabla 2.1).



Fig. 2.5. Entre los 12 y los 17 meses, el niño realiza gestos asociados con objetos fuera del contexto real en que son usados.



Fig. 2.6. Entre los 20 y los 22 meses, el niño realiza acciones simbólicas sobre los muñecos.



Fig. 2.7. A partir de los 4 años, los niños realizan un juego de ficción más complejo, con más personajes y más secuencias de acciones (médico, enfermera, paciente, situación tras el parto, etc.).

Tabla 2.1. Etapas y niveles del juego simbólico.

Etapa 1: Juego presimbólico	
Nivel I. Categorías presimbólicas (12-17 meses)	
<ul style="list-style-type: none"> • Empieza a identificar el uso funcional de los objetos de la vida diaria, de forma que realiza acciones o gestos asociados con esos objetos fuera del contexto real en que son usados. Por ejemplo: bebe de un vaso vacío, se tumba en un cojín. 	
Nivel II. Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo (16-18/19 meses)	
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza las mismas acciones simbólicas anteriores, centradas en su propio cuerpo pero de una forma muy exagerada (hace como que come o se duerme de una forma muy evidente). • Usa adecuadamente los objetos y juguetes grandes (casi reales) más comunes. 	
Etapa 2: Juego simbólico	
Nivel I. Integración y descentración (desde los 18-19 meses)	
<ul style="list-style-type: none"> • El juego simbólico comienza de forma muy simple y ahora se refiere a escenas vividas por el niño de forma cotidiana y, por tanto, muy conocidas. • Aplica esas acciones conocidas a un agente pasivo (objetos u otra persona). Por ejemplo: da de comer a una muñeca, finge situaciones con los muñecos que sirven como receptores pasivos de sus acciones, etc. • Emplea acciones conocidas de otras personas, al inicio solo sobre sí mismo; por ejemplo: simula que habla por teléfono. 	
Nivel II. Combinación de actores y de juguetes (desde los 20-22 meses)	
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades simuladas sobre más de una persona u objeto, por ejemplo, da de comer a su madre, luego a la muñeca. • Comienza a combinar dos juguetes en un juego simulado. Por ejemplo: pone la cuchara en la cacerola, mete a la muñeca en la cama o monta el muñeco en el carrito. 	
Nivel III. Inicios de secuenciación de acciones o esquemas de acción (desde los 22-24 meses)	
<ul style="list-style-type: none"> • Comienza a representar un rol; por ejemplo, juega a las mamás. Son acontecimientos de dos o tres acciones. • Esas secuencias son a menudo ilógicas (peina a la muñeca, luego la pone a dormir y luego la vuelve a peinar). • Los objetos usados son todavía realistas y de tamaño grande, aunque empieza a usar asiduamente algunas miniaturas. • Comienza a dar un papel más activo a los muñecos, atribuyéndoles sentimientos. • Empieza a sustituir objetos, pero deben tener una forma parecida al objeto que sustituye. 	
Nivel IV. Secuenciación de acción y objetos sustitutos (desde los 30/36 meses)	
<ul style="list-style-type: none"> • En este periodo se produce una inclusión de nuevos personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción referido a acciones cotidianas realizadas en casa. • Secuencia acciones (el médico va en ambulancia, ausculta al paciente, le pone la inyección y le da con el algodón) la secuencia se va produciendo sobre la marcha, no está planificada. • Al inicio los acontecimientos son todavía breves y aislados, necesita objetos realistas y los roles cambian rápidamente. Los muñecos tienen un papel activo. • Después de los tres años el juego gana en tipos de argumentos y en secuencias más amplias y detalladas de acción. • Los objetos son sustitutos (una caja es una cama o un palo una cuchara). • Mejora de la negociación con iguales. La colaboración tiene una duración corta. • Gracias a la mejora de las habilidades de comunicación los niños podrán marcar, definir y adoptar mejor los diferentes roles, hacer explícito lo ficticio de la situación y entender mejor las intenciones de los otros dentro del juego de ficción. 	
Nivel V. Sustitución plena de objetos y planificación (desde los 4 años)	
<ul style="list-style-type: none"> • Se produce un aumento progresivo de la complejidad de los temas y la relación con los iguales. • Al principio se emplean gestos y el lenguaje para establecer las diferentes escenas de juego, sin que sea necesaria la existencia de objetos. • Los niños son capaces de planificar el juego y de ir improvisando soluciones. • Se realizan guiones enteros en los que la niña y el niño adoptan diferentes roles. • La interacción con iguales permite la realización de un juego de ficción complejo y largo en el que los niños ya comprenden que cualquiera puede representar varios papeles y que cada rol precisa de un lenguaje y unas actitudes diferentes. Muestran variedad en las acciones que los personajes pueden realizar y en los sentimientos y pensamientos que pueden tener. • Al final aparecerán escenarios complejos que se definirán mediante el lenguaje. • La interacción con iguales se convierte en un juego cooperativo en el que se integran acciones y roles. 	

Caso práctico 2

Los niños en el juego simbólico

En el arenero de un patio de un centro de educación infantil hay varios niños jugando. Tienen entre 2 y 4 años. María, una niña mayor, encuentra un palo y le dice a Pedro, uno de los niños más pequeños, que «va a hacer de médico» y «le va a poner un termómetro en la axila porque está enfermo.» Pedro acepta pero se quita el palo, empieza a hacer como si comiera y después a simular que come su caballo de juguete. María se enfada e interrumpe el juego.

¿Qué está sucediendo a cada uno de los niños con respecto al juego simbólico?

Solución:

Aunque los dos niños han transformado simbólicamente el objeto (para ella es un termómetro y para él una cuchara), cada uno de ellos realiza una acción simbólica propia de su edad: Pedro utiliza el objeto para representar acciones cotidianas y María representa acciones menos cotidianas. Además, María ha planificado el juego y se enfada porque Pedro no es capaz de mantener su rol de enfermo.

C. El argumento en el juego simbólico

En el juego simbólico los niños reflejan el conocimiento de la realidad que les rodea. Cuanto más variada es la realidad que conocen, más variados son los argumentos que utilizan. Argumentos típicos son: jugar a familias, a médicos, a bailarinas, a superhéroes.

Se pueden establecer tres categorías de argumentos de juego simbólico:

1. Un primer grupo está formado por argumentos que son una especie de resumen o versión simplificada de la realidad social, observada o experimentada por los propios niños. Jugar a las casitas, a las tiendas, a los colegios, o a cualquier otro tema de la vida cotidiana de los adultos familiares. Estos argumentos solo exigen a los jugadores un recordatorio de los roles y las interacciones entre ellos.
2. Un segundo grupo de argumentos está menos ligado a la realidad de los niños. Un ejemplo puede ser jugar a superhéroes. Este tipo de argumentos exige que se vaya estableciendo entre los jugadores un mundo de ficción compartido que tiene poco que ver con su experiencia directa.
3. Un tercer grupo lo constituyen los argumentos inventados por cada niño. A medida que su repetición le confiere una cierta entidad como juego diferenciado, llegará a ser identificado con una etiqueta propia: el juego de los amigos, el juego de las princesas *Disney*, etc.

Cuando el argumento es menos cotidiano, aunque su conocimiento provenga de informaciones que los diferentes jugadores han podido extraer de fuentes comunes (películas, cuentos,...), es necesario que se produzca entre los niños una negociación más explícita del significado de las situaciones, del valor de los objetos y del rol de cada uno de los papeles asignados.

D. La relación con los otros en el juego simbólico

Antes de llegar a hacer un juego compartido, las relaciones que se establecen entre los niños cuando juegan siguen un proceso:

- Al principio, el niño juega solo, hace un **juego individual** sin tener en cuenta a los demás. Este tipo de juego es frecuente antes de los dos años.
- Después, los niños hacen un **juego paralelo** que es un tipo de juego individual, ya que aunque parece que los niños juegan juntos, no hay relación entre ellos. Pero los niños observan a sus iguales sistemáticamente, modificando a veces el propio juego por imitación del juego que ven realizando a los demás. Normalmente, este tipo de juego es más frecuente entre los niños de 2 a 4 años.
- Finalmente, los niños juegan juntos organizando entre todos el juego, dando lugar al **juego compartido**. Este tipo de juego se observa en los niños a partir de los 4 años.

Importante

La selección y el desarrollo del argumento del juego demuestra que el niño comprende cada vez mejor la vida de los adultos.

Actividades

1. Visionad en clase la película *La vida es bella* y comentad cómo utiliza el padre protagonista el juego con su hijo, qué argumentos de juego propone y la relación que establece con el niño.

Pero, además la evolución de la relación con los otros en el juego simbólico tiene otras particularidades. En el juego simbólico individual, el niño tiene libertad para establecer cualquier clase de ficción, para definir en qué se puede convertir cada objeto, para desarrollar cualquier clase de acción o para introducir cualquier personaje que se le ocurra.

El juego con adultos exige una menor coordinación que el juego con niños de la misma edad. El adulto suele permitir al niño que sea él quien establezca el contexto de juego y las regulaciones pertinentes.

Negociar el juego entre compañeros de la misma edad es más difícil. Incluso cuando se trate de niños compañeros habituales de juego, necesitarán ponerse de acuerdo en el establecimiento del argumento del juego y en la toma de decisiones sobre el reparto de papeles, la situación fingida, las acciones a representar y la utilización de objetos.

Esa coordinación de acciones y papeles fingidos por los jugadores solo se logra por una **continua referencia a lo que sucede de verdad** en el mundo real. Esta referencia se convierte en una regla asumida por los jugadores. Así, por ejemplo, si jugando a las tiendas, una niña decide empezar a vender lo que ha comprado, será amonestada por el resto haciendo referencia a que la venta solo la hace la vendedora en la vida real.

Cuando el argumento con el que se juega es inventado por un único jugador, no se puede utilizar esa referencia al mundo real para desarrollar el juego. Así, no basta con que un niño proponga «vamos a jugar a los superhéroes» si el otro niño no tiene información sobre los superhéroes. Será necesario que quien proponga el juego dirija toda la acción hasta que el otro tenga la experiencia en el propio juego de lo que se hace al jugar a los superhéroes.

A medida que los niños se hacen mayores, se sustituye la referencia a la vida real para guiar el juego por un acuerdo común particular en la que basar el juego (para jugar a los médicos, aunque en la vida real las cosas no sean como nosotros acordamos, aquí valdrán así mientras dure este juego). Esto demuestra que los niños empiezan a utilizar sus propias reglas de juego en el juego simbólico.

Caso práctico 3



La negociación entre iguales en el juego simbólico

En el aula de 2-3 años de un centro de educación infantil está escolarizado un niño de nacionalidad mexicana. Un día propone jugar a «chaneques» (duendes con aspecto de niños), un argumento de juego simbólico que sus compañeros no conocen. ¿Qué puede suceder?

Solución:

Será necesario que se produzca entre los niños una negociación más explícita del significado de las situaciones, del valor de los objetos y del rol de cada uno de los papeles asignados en ese tipo de argumento. Además será necesario que el niño que propone el juego se encargue de dirigir las acciones hasta que el otro o los otros tengan claro qué es lo que hay que hacer en el juego.



Fig. 2.8. Niños jugando al escondite inglés.

1.3. El juego de reglas

Habitualmente creemos que solo existen reglas en los juegos colectivos, como es el caso de los deportes o los juegos de mesa. Sin embargo, como se ha visto anteriormente, la **regla** está presente en el juego del niño mucho antes. Por ello, el uso de las reglas aparece mucho antes de que el niño llegue al período de las operaciones concretas a partir de los 6 o 7 años.

A partir del uso de esas primeras reglas decididas y utilizadas por los jugadores en el juego simbólico, los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados con la participación o no del adulto. En estos juegos de reglas los jugadores saben antes de iniciar el juego lo que cada uno tiene que hacer. Este es el caso de los juegos tradicionales como «el lobo», «el escondite inglés» o «pasemisí pasemisá», a los que los niños de 4 o 5 años ya pueden empezar a jugar.

De todas formas, existen diferencias entre el juego de reglas que desarrollan los niños más pequeños y el que desarrollan los más mayores:

- a) En el caso de los más pequeños, los niños juegan por su cuenta, sin considerar las acciones de los demás. Ganar solo sirve para volver a empezar el juego (por ejemplo, para que otro niño se la ligue y prosiga el escondite inglés).
- b) Los mayores se organizan para alcanzar la meta teniendo en cuenta las acciones de los otros y tratando de impedirlos o dificultarlas. En el rescate se gana o se pierde de verdad.

La obligatoriedad de estas reglas, a partir de los 6 años, no resulta del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Los niños creen que solo existe una forma de jugar cada juego, la que ellos conocen. Aunque ese conocimiento sea superficial, opinan que no es legal alterar las reglas. Se necesita mucha práctica para llegar a descubrir que cada juego se puede jugar de un modo diferente. Tomar conciencia de que las reglas son la formulación explícita de acuerdos solo es posible a partir de los 11/12 años.

□ A. Beneficios del juego de reglas

Algunos de los beneficios que aporta el juego de reglas al desarrollo serían los siguientes:

- Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

□ B. Evolución del juego de reglas y la conciencia de la regla

Piaget ilustra el aprendizaje de la regla con el «juego de las canicas» y detalla este aprendizaje desde antes de los 2 años.

- **Etapa 1 (antes de los 2 años).** Entregando a un niño unas canicas, su actividad con ellas es individual: lanza, chupa, empuja, etc.
- **Etapa 2 (entre los 2 y los 5 años).** Los niños reciben la regla del juego por otra persona, pero ellos desarrollan el juego individualmente, aunque jueguen con otros al mismo tiempo (juego paralelo). No tratan de ganar ni de coordinar sus puntos de vista con los otros. Para los niños en esta etapa lo importante es el juego de ejercicio con las canicas. En cuanto a la conciencia de la regla, en este momento, no se considera obligatoria sino que simplemente se acata como un ejemplo, como una forma de jugar.
- **Etapa 3 (a partir de los 6/7 años).** Se trata de jugar unos contra otros para ver qué jugador es el ganador respetando la regla que han aprendido respecto al juego. En cuanto a la conciencia de la regla, esta se considera ahora que es obligatoria y no se puede modificar.

¿Sabías que...? ?

Un mismo juego se puede realizar variando las reglas del mismo siempre que sean asumidas por todos los jugadores.



Fig. 2.9. El juego del «pasemisí, pasemisá» favorece el desarrollo de diversas competencias como la atención y la reflexión.

Caso práctico 1



El juego de las reglas

En un centro de educación infantil, la educadora ha propuesto a los niños de 4 años jugar al escondite inglés. Algunos no conocen el juego, y nada más empezar a contar se esconden y no siguen el juego. ¿Qué está sucediendo y cómo tiene que intervenir el adulto?

Solución:

Al no conocer las reglas del juego, los niños se esconden porque esa acción es la que han visto hacer a otros niños más mayores cuando juegan al escondite. Es necesario clarificar con el grupo las reglas del juego y hacer algunas rondas de demostración para que estas queden claras.

¿Sabías que...? ?

Existen experiencias sobre el juego de construcción que inciden, más que en la creación simbólica en el uso de los materiales para facilitar el desarrollo de competencias intelectuales.

1.4. El juego de construcción

El **juego de construcción** aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juego. Va evolucionando a lo largo de los años, a veces estando al servicio del juego predominante en cada etapa.

Primero, los niños apilan un objeto encima de otro perfeccionando únicamente la acción. Posteriormente, la construcción se hace, a veces, para hacer una forma simbólica (un avión, un garaje para los coches, etc.). Superados los 6 años, el niño suele construir para ejercitar otras capacidades cognitivas.



Al principio las construcciones se realizan individualmente. Cuando son más mayores los niños pueden participar del mismo proyecto común. Las construcciones se hacen tanto en el plano horizontal (trenes, encaje, puzzles), como en el vertical (torres, puentes). Es curioso que la actividad de construcción en sentido vertical preceda a la horizontal.

Fig. 2.10. Niños de tres años de edad realizando una construcción de manera conjunta.

□ A. Beneficios del juego de construcción

- Potencia la creatividad.
- Facilita el juego compartido.
- Desarrolla la coordinación óculo-manual.
- Aumenta el control corporal durante las acciones.
- Mejora la motricidad fina: coger, levantar, manipular, presionar con cuidado.
- Aumenta la capacidad de atención y concentración.
- Si no hay un modelo presente, estimula la memoria visual.
- Facilita la comprensión y el razonamiento espacial: arriba-abajo, dentro-fuera, a un lado-a otro, encima-debajo.
- Desarrolla las capacidades de análisis y síntesis.

□ B. Evolución del juego de construcción

- El niño, a partir del año, empieza a utilizar juguetes apilables con los que intenta realizar torres.
- Alrededor de los 18 meses intenta hacer puzzles de encaje.
- A partir de los 2 años puede alinear objetos como si formara un tren (piezas o sillas). Realiza torres con un número mayor de piezas.
- A los 3 años intenta representar la realidad: intenta hacer puentes, aviones, casas, lo que demuestra la mayor comprensión espacial entre los objetos.
- Desde los 4 años intentará crear construcciones con cualquier material que se pueda combinar (por ejemplo con las pinzas de la ropa).
- A partir de los 6 años puede utilizar materiales comercializados complejos (puzzles de varias piezas, casitas de ladrillo, legos...).



2. Aportaciones del juego al desarrollo

El juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de la vida.

Veamos, pues, qué aportaciones realiza el juego a las diferentes dimensiones del desarrollo durante la infancia.

¿Sabías que...? ?

En el desarrollo cognitivo el niño aprende a **unir un significante a un significado**. Por ejemplo, tumbarse y cerrar los ojos es un significante que representa el significado de dormir; chupar un tapón es un significante que representa el significado de beber.

Caso práctico 5 +

Problemas de adaptación.

Carlos tiene 3 años de edad. Presenta un problema de adaptación al centro educativo. Con el fin de intentar superar esta dificultad, ¿qué tipos de juegos serían los más aconsejables para ayudarlo a mejorar su problema?

Solución:

Podríamos jugar con él a los viajes y a las despedidas; él sale de casa, se va de viaje, cuando regresa nos cuenta qué ha hecho, cómo se lo ha pasado, con quién ha estado... De alguna manera, a través del juego le ayudamos a buscar soluciones emocionales a este proceso que le está costando.

2.1. Aportaciones al desarrollo cognitivo

El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.

Por ejemplo, un niño que juega con una granja, animales, figuras, etc., irá conociendo las piezas del juego, «se las dirá un adulto u otro compañero», descubrirá los diferentes tipos de animales que hay (de dos patas, de cuatro), comprenderá cómo funcionan los objetos «rodar el tractor, abrir la ventana de la granja» y aprenderá también a utilizarlos adecuadamente. También descubrirá la permanencia de los objetos, que siguen existiendo aunque no los vea; haciendo desaparecer al caballo, que lo guarda en el establo y más tarde lo va a buscar, tomará conciencia de esta realidad.

2.2. Aportaciones al desarrollo social

El niño puede jugar solo con los juegos (la granja, el garaje, la tienda, etc.), pero cuando algún compañero participa en su actividad, es la ocasión de compartir, de tener en cuenta a los otros, de comunicarse. Le permite, en definitiva, relacionarse con los otros.

Es decir, **el juego con los iguales y con los adultos es un potente instrumento que facilita su desarrollo social**, en cuanto que aprende los rudimentos de la reciprocidad –dar y recibir– y de la empatía.

En el juego simbólico, al principio las representaciones se centran en la vida más cercana de los niños (el uso de las cosas de la casa, los roles familiares) para luego centrarse en la representación de situaciones más alejadas de la vida habitual (representar diferentes profesiones) o incluso dar vida a personajes de ficción.

Por ejemplo, en el juego simbólico, cada vez que se juega a los médicos, se añaden nuevos elementos que dejan entrever el conocimiento cada vez más completo que se tiene sobre esa profesión en particular y se tiene en cuenta la interacción con los demás: una niña que juega a hacer como si fuera un médico se dedicará a poner inyecciones una y otra vez a un muñeco. Posteriormente, empezará a mirarle los oídos o ponerle tiritas. Más tarde, repartiendo papeles, necesitará la ayuda de otro niño para hacer de enfermera o de paciente.

Importante !

Como ha demostrado Piaget, los niños poseen una comprensión real de aquello que inventan por sí mismos, y cada vez que tratamos de enseñarles algo con una rapidez excesiva les impedimos que lo reinventen.

Por ejemplo, si el niño inventa que un bote es un biberón y se lo da a la muñeca, está simbolizando el uso real del biberón (su forma, sus características, para qué sirve). En definitiva, está aprendiendo a comprender su entorno, a inventarlo y reinventarlo dentro de su ritmo de aprendizaje.

Actividades !

- ¿Qué entendemos por habilidades cognitivas? Pon un ejemplo en el que se pongan en marcha estas habilidades.
- Enumera las aportaciones del juego al desarrollo social del niño.

Vocabulario **A**

La coordinación óculo-manual consiste en la cooperación de los ojos y las manos para dirigir los movimientos y coger un objeto.



Fig. 2.11. La motricidad fina y la coordinación óculo-manual se van desarrollando paulatinamente en el niño a partir de los 4 meses; le permiten fijarse en un objeto y sujetarlo con la mano, hacerlo rodar.

Actividades

4. ¿Cómo influye el juego en el desarrollo emocional del niño? Pon un ejemplo.
5. Explica las aportaciones al desarrollo motor de los diferentes tipos de juegos estudiados en esta unidad.

2.3. Aportaciones al desarrollo emocional

El niño decide la historia de los personajes de su juego: lo que hacen, durante cuánto tiempo, de qué manera, quién está implicado. Además, les presta sus sentimientos y sus emociones —la expresión de sí mismo—. Por otra parte, el equilibrio emocional que se consigue con el juego es un estado placentero que siempre se tiende a buscar.

Los juegos de representación de escenas de la vida cotidiana, de reproducción de cuentos y situaciones imaginarias implican la reconstrucción y puesta en acto de los conocimientos que ya se tienen. Así pues, en este tipo de juegos los niños se hablan empleando el tono adecuado a los papeles que simulan, se expresan las emociones propias de los papeles, se ajustan las actitudes... En este sentido, cuando el niño juega simbólicamente *deforma* la realidad, adaptándola a sus deseos. De esta forma, en el juego domina una realidad que, fuera del juego, le domina a él.

Siguiendo el ejemplo del juego de los médicos, el niño que tiene temor a este profesional podrá, a través del juego simbólico, trasladar el miedo que siente al muñeco que está utilizando como paciente o consolar al muñeco igual que le consuelan a él. Además, el juego no supone un riesgo (no hay dolor real) y finaliza felizmente.

Cuando se relacionan con su entorno, a menudo ocurre que el niño se expone a una tensión psíquica muy fuerte. Por eso crea un mundo a su medida que le ofrece garantías para vencer o paliar esas tensiones. Se crea en el juego una realidad alternativa que sirve para encauzar sus energías hacia soluciones más satisfactorias para sí mismo.

2.4. Aportaciones al desarrollo motor

El juego estimula el desarrollo motor del niño, ya que constituye la fuerza impulsora para que realice la acción deseada.

Por ejemplo, el bebé que está sentado y quiere coger un objeto que está lejos tiene que gatear hasta llegar a él, utilizar sus músculos mayores, su **motricidad gruesa**. Al coger el objeto, el niño utiliza los pequeños músculos de sus manos, lo que se conoce como la **motricidad fina**. Asimismo, ejercita la **coordinación óculo-manual** para fijarse en un objeto y llegar a cogerlo con la mano.

El deseo de alcanzar el objeto deseado le lleva a practicar los distintos modos de sujeción, a planificar y coordinar sus movimientos y a desarrollar sus reacciones de protección. Por tanto, el desarrollo psicomotor es algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno, de poner en marcha sus capacidades motoras, de ser cada vez más competente.

Según el niño se va desarrollando, el juego de ejercicio no desaparece con la aparición de otros juegos posteriores (juego simbólico) sino que además se ejercita, se perfecciona y contribuye a mejorar los movimientos y la comprensión de la realidad física.

A partir de ahora, lo que ocurre es que esta actividad de ejercicio está supeditada, en este momento, a la actividad simbólica. Un ejemplo de ello se da cuando el niño monta en triciclo en el patio de un centro educativo. Podemos pensar que está realizando un ejercicio motor que consiste en pedalear, trasladarse por el espacio, mantener el equilibrio para subir y bajar del triciclo, observar atentamente el entorno para evitar obstáculos. Pero en realidad, si los adultos están atentos, van a comprobar muchas veces que estas acciones sirven de complemento a un argumento de juego simbólico. Así, puede ser posible escuchar a los niños un argumento simbólico como el siguiente: «¿vale que hacemos como si vamos de viaje a la playa porque ya estamos de vacaciones?».

3. El adulto y la estimulación del juego

Ya desde los primeros meses del niño, la figura del adulto está presente en sus juegos de interacción. Recordemos que hacia los 4 meses el adulto empieza a hacer juegos con el bebé —los cinco lobitos, el cucu-trás, etc.— en los que se establece una **interacción mutua satisfactoria** adulto-niño.

En estos juegos, el niño disfruta de la atención que le presta el adulto, y los adultos se sienten satisfechos viendo cómo el niño se divierte, les sonrío, está feliz. Se establece, por tanto, un **lazo afectivo** entre ambos.

No olvidemos que jugar es una experiencia emocional y social, que produce alegría y pasión, y en la que padres, cuidadores y educadores del niño facilitan y estimulan las situaciones de juego que forman parte de su desarrollo.

Veamos con detalle cómo se produce esa estimulación en el juego por parte de las figuras adultas claves para el niño: el **educador** y los **padres**.



Fig. 2.12. Desde los 4 meses se establece una interacción mutua satisfactoria adulto-niño.

Importante !

Dejar jugar libremente al niño y posibilitar actividades lúdicas es una tarea del adulto. Sería bueno que todos los mayores consideraran que no hay cosa mejor que **jugar por jugar**.

3.1. El papel del adulto en el juego

En el juego todos tienen un papel: el niño, protagonista, y el adulto, facilitador de que se dé esta situación lúdica. Veamos a continuación cuál es este papel del adulto.

A. ¿Cuál es el papel del adulto?

El educador conoce al niño, sus características, sus necesidades y su desarrollo educativo y, por tanto, es también consciente de la necesidad que comporta fomentar el juego y, más aún, utilizarlo como metodología de aprendizaje.

El educador tiene el **papel de mediador** entre el juego y el desarrollo del niño, y la **función**, como profesional, de utilizar estrategias variadas y originales para promover el juego creativo e intervenir en los diferentes momentos del juego de los niños.

Pero, ¿qué es exactamente lo que el educador, de manera concreta, hace en **su intervención en el juego del niño**? El educador:

1. **Configura el «escenario de sus juegos».** Aquí la clave es sugerir —sin sustituir las decisiones de los niños— nuevas tareas o variantes del juego, mejorar su desarrollo, ofrecer posibilidades de ampliación o conexión con otras actividades que contribuyan a afianzar los aprendizajes. Por ejemplo, para jugar a «hacer como si» en el juego simbólico, el educador configura, dispone la clase en rincones —cocina, hospital...— y proporciona la decoración y materiales diversos para que los niños experimenten, imaginen y disfruten del juego.
2. **Favorece en los niños la expresión y la comunicación en el desarrollo de sus juegos.** Por ejemplo, en los juegos con los bebés, el educador fomenta el lenguaje, le dice a qué se juega, con qué, le incita a expresarse, refuerza las expresiones corporales del niño.

Importante !

Jugar con un niño es reconocer su importancia; requiere tiempo, estar con él, actuar con él y disfrutar juntos del juego.

¿Sabías que...? ?

Varios estudios indican que los niños que participan en el **juego libre** establecen más contactos entre los propios compañeros (contacto físico) y desarrollan mejores habilidades para resolver conflictos de forma autónoma y con mayor independencia respecto de los adultos, que los niños que participan en **juego dirigido**, en el cuál los niños muestran más contacto con los adultos.

3. **Crea un ambiente relajado**, acogedor, de libertad (en el que se le permita explorar al niño), donde el educador muestre una actitud de ayuda, pero sin sobreprotección, y le deje experimentar al niño. Así, el niño se sentirá seguro y podrá realizar el juego a su ritmo y según sus deseos. Por ejemplo, si disponemos de un espacio en el que practicar el placer de moverse —plataformas para escalar, escaleras, rampas...— se procurará que el niño acceda libremente, que se le ofrezca la oportunidad de explorar, de experimentar, ante la atenta y tranquila mirada del educador. Todo ello proporcionará seguridad al niño para seguir explorando.
4. **Ajusta los tipos de juegos a las posibilidades de los niños**, comenzando por juegos que impliquen tareas más sencillas y que el niño sienta que puede realizarlas y le despierte el interés por seguir descubriendo. Se tendrá en cuenta, para ello, el momento del desarrollo evolutivo del niño. Por ejemplo, a partir de los 4 meses podemos ofrecerle al bebé tumbado boca arriba una pelota hinchable (de playa) con la que el niño pueda ejercitar sus manos y sus pies. Este ejercicio será una gran experiencia para el bebé, quien se dará cuenta de que es capaz de sostener él solo una pelota tan grande.
5. **Organiza el juego** partiendo de situaciones de la vida real y de los requerimientos de su entorno; a los niños les gusta encontrar semejanzas entre la fantasía de sus juegos y la realidad, enriquecida por su imaginación simbólica. Por ejemplo, podremos recrear el rincón de la cocina, de la casita para que los niños simulen situaciones de su vida cotidiana.
6. **Observa (y además registra)** atentamente el proceso de juego del niño en el aula: su estructura, sus contenidos, la actitud en los distintos juegos y el grado de satisfacción al realizarlos —actitud interesada, creativa, participativa, investigadora, inhibida, violenta, aislada...—. Por ejemplo, nos podemos plantear aspectos a observar del niño en el rincón de la casita: *¿accede el niño al rincón por propia decisión?, ¿juega con el material propio del rincón o trae objetos de otro rincón?, ¿se comunica con alguno de los compañeros del rincón? ¿qué tipo de lenguaje es el que destaca: el corporal, el verbal?* A este punto dedicaremos especial atención en la Unidad 7.

□ B. La actitud del educador: una de las claves de su intervención

El juego debe ser una **materia básica de formación del educador de la Educación Infantil**. Su **actitud** ha de servir para estimular y guiar al niño en los procesos que su actividad lúdica conlleva: procesos emocionales, afectivos y cognitivos.

Es decir, que el educador sea capaz de disfrutar del juego con y para los niños; que esté disponible para ellos, que demuestre pasión y destreza en el juego, que sea creativo... Porque no hay nada que guste más a los niños que encontrar en el adulto las ganas de jugar y de compartir, y nada hay que les moleste más que jugar con adultos desinteresados, que no solo no ayudan, sino que pueden estropear los juegos.

■ 3.2. El papel de las familias

El juego pone a muchos padres ante un dilema: ¿qué hacer: jugar con ellos o dejarles jugar solos?

Algunos padres, queriendo ser compañeros de juego de sus hijos, llevan la dirección del juego y coartan la iniciativa del niño; otros, no juegan o no saben cómo jugar o tienen la falsa creencia de que «jugar por jugar es una pérdida de tiempo», ya que para ellos no hay contenidos que intervengan en el desarrollo de la mayor cantidad de facultades intelectuales.

Muchos padres se olvidan de una tarea fundamental con el niño: dejarle jugar libremente y posibilitar las actividades lúdicas.

El juego es una actividad que permite crear un lazo rico entre padres-hijo y que establece una interacción mutua satisfactoria: el niño se siente feliz por el hecho de que sus padres jueguen con él y los padres se sienten satisfechos ante esa felicidad.

Tanto los padres como el niño hacen descubrimientos en el juego. Por una parte, los padres ven lo que le gusta a su hijo, lo que puede hacer, cómo reacciona ante el éxito, el fracaso o en situaciones divertidas. Por otra parte, siendo su dominio el del juego, el niño sabrá, sin ninguna duda, sorprender al adulto con su ingenio y su imaginación y ser el objeto de la atención del adulto, lo cual le procurará confianza y seguridad.



Fig. 2.13. El juego es la forma de comunicación más frecuente que utiliza el adulto para relacionarse con los niños.

El niño que juega con sus padres y seres queridos se siente atendido, cuidado y apreciado. Todo ello proporciona al niño la confianza y la seguridad necesarias para su desarrollo integral. Así pues, cuando el adulto desee compartir el juego con el niño, no tiene más que dejarse guiar por él, dejar que el niño nos ofrezca un objeto, nos diga lo que tenemos que hacer, nos anuncie lo que va a pasar y nos dé un papel concreto para jugar.

El adulto puede, también, de manera ocasional, tomar la iniciativa de proponer al niño actividades de juego apropiadas a su edad. Recurrirá a su espontaneidad y a su imaginación para encontrar ideas divertidas.

Sería bueno que todos los adultos consideraran que no hay cosa mejor que *jugar por jugar*, que los niños disfruten del juego y que no tenga que haber siempre una intención pedagógica.

□ A. El juego en familia

Si recordamos momentos bonitos de la infancia, posiblemente estén relacionados con actividades sencillas, pero muy apreciadas por los miembros de la familia. Darse tiempo para estar juntos y, sobre todo, darse un buen tiempo, es el regalo más extraordinario que se le puede hacer al niño. Por ejemplo, se puede jugar a «como si» nos sirviera la comida en un restaurante o realizar una excursión con él, recoger las hojas en otoño, disfrazarse juntos, etc. Actividades todas ellas que podrán facilitar una atmósfera familiar agradable.

Organizar juegos y actividades familiares agradables para todos crea momentos mágicos en la familia, que dejarán un recuerdo imperecedero.



Fig. 2.14. La educación y la formación de los padres debe formar parte de la propia educación de los niños, ya que es un recurso necesario para ayudarles a crecer y a desarrollarse de forma adecuada.

□ B. La importancia de la formación de las familias en el juego de sus hijos

Ser padres es una tarea difícil para la que no se «nace sabiendo». En los últimos años se está dando mucha importancia a la formación de los padres para resolver dudas, cuestiones, problemas que les surjan en su tarea de educadores.

Caso práctico 6

La implicación de los padres en el juego

En la Escuela Infantil donde trabajas os vais a reunir con los padres de los niños del aula 1-2 años para tratar aspectos fundamentales del desarrollo de sus hijos. A ti te ha tocado explicar la importancia del juego en el desarrollo infantil. ¿Qué aspectos destacarías?

Solución:

Podríamos contarles de manera resumida y sencilla cómo favorece el pensamiento, el lenguaje, las relaciones sociales, sus movimientos corporales y las emociones. También les animaríamos a que jueguen con sus hijos todos los días, les dediquen tiempo y pongan toda su ilusión para que los niños perciban que son atendidos y así desarrollar en ellos el sentimiento de seguridad.

La idea que subyace es que la educación y la formación de los padres debe formar parte de la propia educación de los niños, ya que es un recurso necesario para ayudarles a crecer y a desarrollarse de forma adecuada. Estos programas de formación dedican atención al juego. Parten de la base de que jugar con los niños es la mejor forma de educar en valores, prevenir el consumo de drogas y tener, por supuesto, una mejor relación de los adultos con ellos.

Así pues, encontramos recursos de formación como las ludotecas, las escuelas de padres, además de los que ya disponemos en la Educación Formal (en la Escuela Infantil, www.madrid.org/redinfantil) donde se trabaja con los adultos la importancia del juego y el fomento de las relaciones con sus hijos a través de las actividades lúdicas.

■ 3.3. La importancia de los juegos con bebés: la educación temprana

Web @

Ante la falta de tiempo para muchos padres, han surgido una serie de iniciativas de formación a distancia, que igualmente tratan diversos temas de formación para los padres. Así pues, encontramos recursos de formación tales como:

- **Ministerio de Educación: Escuela de padres y madres:** www.isftic.mepsyd.es/w3/recursos2/e_padres
- **Aulas Mentor: Cursos a distancia para padres:** <https://centrovirtual.educacion.es/mentor/inicio.html>
- **Comunidad de Madrid:** www.madrid.org/redinfantil

La idea de la **educación temprana** ya parte de investigaciones y estudios que se realizaron en los años 60 y en los que se demostró que los bebés eran más felices y se desarrollaban mejor si se jugaba mucho con ellos, de forma que pudiesen estar mucho rato en movimiento.

Se trata, pues, de abrir canales sensoriales (tacto, movimiento, olor...) para que el niño adquiera mayor información del mundo que le rodea. Ya desde bien pequeño, el bebé descubre las cosas examinando cómo su mundo afecta a su cuerpo. Aquí podemos ver la importancia de las sensaciones en su aprendizaje, cuando el pequeño es capaz de tomar las cosas en sus manos, comienza a explorar y a entender la relación entre causa y efecto. Lo podemos ver también cuando suelta un objeto y lo vuelve a hacer repetidamente, está observando y descubriendo qué es lo que sucede, posteriormente lo lanzará desde su silla. Un bebé adquiere nuevas habilidades constantemente.



Fig. 2.15. La educación temprana trata de abrir canales sensoriales (tacto, movimiento, olor...) para que el niño adquiera mayor información del mundo que le rodea.

En un ejemplo de este tipo de juegos durante el primer trimestre se haría lo siguiente: *Utilizamos una pelota grande hinchable, sin costuras, para poner al bebé encima y que experimente y explore las sensaciones: olor, tacto, movimiento, percepción visual (los colores), afecto (el adulto le anima, le habla, le tranquiliza)...*

□ A. Los juegos más importantes con el adulto durante los tres primeros años

A lo largo de la vida, iremos desplegando distintos tipos de juego que irán aportando distintas formas de experiencia personal y social. Pero siempre es una experiencia emocional y socialmente importante, lo que la convierte en una experiencia integral que produce alegría y pasión.

Tengamos en cuenta algunos de los juegos más importantes del adulto con el niño durante los tres primeros años de vida y veamos de qué manera el adulto puede **estimular al niño** (Tabla 2.2):



Tipo de juego	Características del juego
Juegos de interacción con el adulto: son los más importantes durante el primer año de vida.	<ul style="list-style-type: none"> En ellos ocupa un importante lugar el diálogo corporal entre niño y adulto, y hay que cuidar especialmente la comunicación con todas sus posibilidades —verbal y no verbal—. Los juegos de relación producen sentimientos de confianza, intimidad, placer mutuo entre los participantes. El adulto debe disfrutar junto con el niño de las nuevas habilidades de este, estar atento a sus señales para poder seguirle e introducir novedades en el momento oportuno. Ejemplos: juegos de falda, de imitación de gestos, de escondidas, de sorpresas, de cosquillas, con cancioncitas, retahílas, cuentos y palabra mágica, la lectura de cuentos, el juego con imágenes y palabras...
Juego corporal: desde la exploración del bebé de su cuerpo y el cuerpo del otro hasta los juegos de movimiento.	<ul style="list-style-type: none"> En este tipo de juego se busca probar y comprobar las capacidades crecientes y sentir el placer del movimiento y del poder corporal. El adulto proporcionará espacios amplios pero no vacíos, con materiales en los que estas exploraciones puedan ser lo más ricas y seguras posible.
Juegos con objetos: de construir y destruir, de hacer y deshacer, de tirar y recoger solo o en compañía de otros.	<ul style="list-style-type: none"> Con estos juegos se trata de descubrir, experimentar sensaciones, provocar efectos y cambios, realizar combinaciones, asociar y ordenar. La figura del adulto será la de facilitador de material variado incluyendo objetos de la vida diaria y materiales poco o nada estructurados. Además prestará atención a la curiosidad y la resolución de problemas cognitivos y también a la descarga emocional.
Juegos de imitación y simbolización: simultáneos al proceso de desarrollo del lenguaje, se incorporan a los juegos sensoriales hasta ir ocupando poco a poco un papel preponderante que domina la acción del niño.	<ul style="list-style-type: none"> Estos juegos son esenciales para el desarrollo del niño en todos sus ámbitos, que ya hemos visto en esta unidad. El adulto estimula el lenguaje, la creatividad, las situaciones de simbolización, los materiales que pasan a ocupar un lugar privilegiado: el juguete y los cuentos.
Primeros juegos pautados de grupo.	<ul style="list-style-type: none"> Estos juegos son posibles gracias a la presencia de un adulto. Se empieza a descubrir el placer de hacer algo juntos y a la vez con un resultado que es de todos. Por ejemplo: jugar al tren, al corro, con canciones, gestos y palabras.
Juego al aire libre, del que todos los niños deben disfrutar diariamente.	<ul style="list-style-type: none"> En él se multiplican las posibilidades de acción, de exploración, y las experiencias son más variadas y ricas, tanto desde el punto de vista de los estímulos y sensaciones de la naturaleza, como por ejemplo el descubrimiento de materiales de juego versátiles e inagotables en la tierra, las plantas, el espacio, etc.

Tabla 2.2. Características que definen los distintos tipos de juego.

□ B. Una pequeña guía para que el adulto juegue con el niño

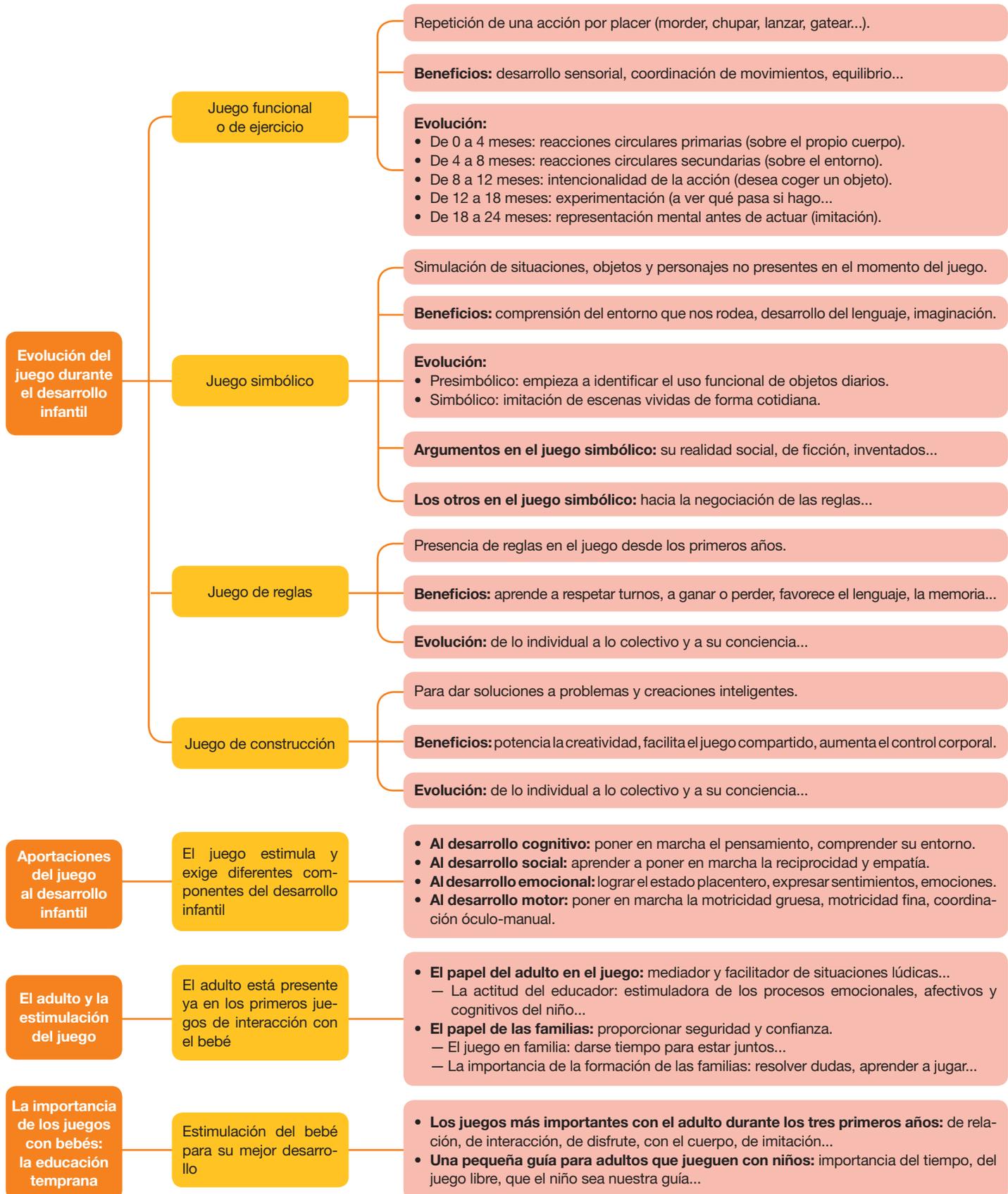
Tan solo destacar algunos puntos a tener en cuenta para los adultos que quieran jugar con los niños:

- **Que el niño guíe.** Que nos diga en qué consiste el juego, qué es lo que va a hacer y que nos dé un papel concreto para jugar.
- **El juego no es una tarea.** Pongamos especial precaución para no transformar el juego en ejercicio o en tareas que se propongan unos determinados aprendizajes.
- **No es necesaria la estimulación constante.** El niño no tiene por qué estar siempre activo, también necesita momentos de inactividad, de soledad.
- **La importancia del tiempo.** Necesitamos tiempo para jugar con el niño sin pensar en otras cosas y sin prisas.
- **El respeto.** Tengamos en cuenta las preferencias de los niños, sin limitarse exclusivamente a ellas, pero sí respetándolas y favoreciéndolas.
- **Es una actividad agradable.** Disfrutemos del placer de estar juntos.

Actividades



- Realiza un pequeño informe sobre los juegos a los que te gustaba jugar cuando eras bebé de 0 a 1 año. Para ello, pregunta a los adultos que jugaban contigo (padres, abuelos, tíos...).
- Indica los juegos, las aportaciones que consideras que realizaba a tu desarrollo y el papel del adulto en esos juegos.



Test de repaso



- 1. Durante el estadio evolutivo sensoriomotor predomina el juego:**
 - a) Funcional o de ejercicio.
 - b) Simbólico.
 - c) De construcciones.
 - d) Todas las respuestas anteriores son correctas.
- 2. Cuando aparece un nuevo tipo de juego en el desarrollo infantil:**
 - a) Desaparecen los juegos anteriores.
 - b) Solo se perfeccionan los juegos anteriores.
 - c) El juego anterior se perfecciona y se suele poner al servicio del juego posterior.
 - d) Se ejercitan todos los músculos del cuerpo.
- 3. Un juego de ejercicio se caracteriza por:**
 - a) La importancia que tiene el desarrollo del lenguaje.
 - b) Hacer deporte.
 - c) Ser el más típico y representativo de la etapa infantil.
 - d) La repetición continua de una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.
- 4. Según Piaget, el juego de construcción:**
 - a) Surge en el estadio de las operaciones concretas.
 - b) Aparece durante el primer año de vida y acompaña al resto de juegos que aparecen posteriormente.
 - c) Es el recurso fundamental del juego simbólico.
 - d) Todas las respuestas son verdaderas.
- 5. El juego simbólico ayuda al niño a:**
 - a) Desarrollar su lenguaje.
 - b) Favorecer su imaginación y creatividad.
 - c) Aprender y poner en práctica los roles sociales.
 - d) Todas las respuestas anteriores son correctas.
- 6. Podemos considerar argumentos del juego simbólico los siguientes:**
 - a) Una especie de resumen o versión simplificada de la realidad social.
 - b) Las ideas que propone el educador.
 - c) Argumentos inventados por cada niño.
 - d) La a) y la c) son respuestas correctas.
- 7. El juego en paralelo es:**
 - a) El primer tipo de juego en pequeño grupo.
 - b) Un tipo de juego para dos niños.
 - c) Un juego individual, en el que los niños no se relacionan.
 - d) Ninguna es correcta.
- 8. El juego estimula el desarrollo cognitivo del niño porque:**
 - a) El niño ejercita todos los músculos de su cuerpo cuando juega.
 - b) Le permite comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.
 - c) Favorece la expresión de sus sentimientos y emociones.
 - d) Todas las anteriores son correctas.
- 9. El papel del adulto en el juego es fundamentalmente el de:**
 - a) Facilitador de situaciones de juego que fomenten el desarrollo infantil.
 - b) Enseñar al niño, a través del juego, el mayor número de aprendizajes posibles.
 - c) Dirigir las actividades del niño para favorecer su desarrollo.
 - d) Dejar que el niño juegue libremente.
- 10. El educador infantil interviene en el juego de los niños en cuanto que:**
 - a) Crea un ambiente relajado, de seguridad para el niño.
 - b) Configura el escenario de los juegos de los niños.
 - c) Favorece la expresión y la comunicación de los niños.
 - d) Todas las anteriores son correctas.
- 11. La actitud del educador ante el juego no necesita ser:**
 - a) Estimulante de la actividad lúdica.
 - b) Directiva.
 - c) Creativa.
 - d) Ajustada al tipo de juego.
- 12. El juego entre padres e hijos fomenta:**
 - a) Los lazos afectivos y una relación satisfactoria para ambos.
 - b) Ocupar el tiempo libre de los niños.
 - c) El bienestar de los padres.
 - d) Ninguna es verdadera.
- 13. Entre los juegos más importantes con el adulto, durante los tres primeros años de vida, podemos encontrar:**
 - a) Juegos de faldas.
 - b) Cuentos y palabras mágicas.
 - c) Juegos al aire libre.
 - d) Todas las anteriores son correctas.

Comprueba tu aprendizaje



Analizar la evolución del juego durante el desarrollo infantil.

1. ¿Cuáles son las dos particularidades que tiene la aparición de juegos?
2. ¿Cuál es la característica principal en los juegos de ejercicio?
3. ¿A qué tipo de juego se refiere Piaget en la siguiente cita?
«La forma primitiva del juego, la única representada al nivel senso-motor, pero que se conserva en parte después [...], consiste en repetir por placer actividades adquiridas. Por ejemplo, el niño que ha descubierto por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, reproduce enseguida el resultado [...]. Utiliza esa conducta por simple placer funcional.»
(Piaget, J. e Inhelder, B.: *Psicología del niño*. Madrid, Morata, 1984, pág. 66).
4. Haz un resumen sobre cómo evoluciona el juego de ejercicio durante los dos primeros años de vida.
5. ¿Qué diferencias encuentras entre el juego de ejercicio durante el primer año de vida y el juego de ejercicio durante el segundo año?
6. Las siguientes conductas de juego de ejercicio, ¿en qué periodo de edad tienen lugar?
a) Deja caer un objeto para coger otro.
b) Activa un juguete mecánico por sí mismo.
c) Usa una forma de locomoción para alcanzar un juguete.
7. Indica tres juegos del bebé de 4 a 8 meses.
8. Comenta qué tipo de juego crees que está realizando este bebé y en qué consiste.



9. ¿A qué tipo de juego se refiere Piaget en la siguiente cita?

«El juego [...] señala, indudablemente, el apogeo del juego infantil. Obligado a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores [...] y a un mundo físico que todavía comprende mal, el niño no llega como nosotros a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales [...]. Resulta por tanto indispensable [...] que pueda disponer de un sector de actividad [...] sin coacciones ni sanciones.»
(Piaget, J. e Inhelder, B.: *op. cit.*, pág. 65).

10. ¿Cómo es el juego simbólico de los niños a partir del tercer año de vida?
11. Examina la siguiente fotografía y determina el tipo de juego que están realizando estos niños y en qué consiste.



12. ¿Cuáles son los tipos de argumentos que se establecen en el juego simbólico y en qué consisten?
13. Explica cómo evoluciona la relación con los iguales en situaciones de juego.
14. ¿Qué diferencias encuentras entre los nivel I y II del juego presimbólico?
15. Explica cuál es el juego característico de la etapa de las operaciones concretas y cómo evoluciona este tipo de juego.
16. Comenta qué quiere decir Piaget con la siguiente afirmación:

«Algunos juegos de reglas se transmiten con la participación del adulto pero otros siguen siendo específicamente infantiles [...]. Estos últimos juegos ofrecen la situación más favorable para dar lugar a un impulso a la vida social entre los niños.»

(Piaget, J. e Inhelder, B.: *op. cit.*, pág. 120).

Comprueba tu aprendizaje

17. ¿Cuántos tipos de juegos aparecen representados en la siguiente fotografía?



18. Comenta la siguiente frase de Piaget:

«Finalmente [...] se desarrollan juegos de construcción, impregnados al principio de simbolismo lúdico, pero que tienden, seguidamente, a constituir [...] soluciones de problemas y creaciones inteligentes.»

(Piaget, J. e Inhelder, B.: *op. cit.*, pág. 66).

19. Explica qué es el juego de construcción y en qué etapa/etapas se da.
20. ¿Qué puedes comentar del juego que se representa en la siguiente fotografía?



Analizar la importancia del juego en el desarrollo infantil.

21. Justifica la siguiente afirmación:

El juego en los niños es visto por educadores, padres y sociedad en general como una actividad natural cargada de posibilidades de aprendizaje y desarrollo.

22. Lee esta carta de un niño a sus padres y explica por qué es importante el papel del adulto en el juego del niño.

Queridos papás,

Me gustaría pasar más tiempo jugando con vosotros y por eso os escribo esta carta. Os quiero ayudar a que entendáis lo importante que es jugar para mí.

Sé que debo ser paciente con vosotros, que quizá habéis olvidado lo divertido que es jugar porque vuestra lógica de adultos no os deja descubrir el sentido del juego.

Sé que queréis lo mejor para mí y que por eso os encargáis de organizarlo todo, pero a veces no es necesario para que el juego forme parte de esa organización.

Sé que necesitáis ver resultados, así que dejadme que os enseñe cómo desarrolla el juego mis habilidades y mis conocimientos.

Sé que tenéis muchas cosas que hacer y que a veces os sentís estresados y sin ganas de jugar conmigo, pero probad a divertirlos con nada y a reír por todo, a descubrir el momento presente y a curaros ese estrés jugando conmigo.

¡Disfrutemos juntos de estos momentos!

Vuestro hijo que os espera siempre para jugar.

23. Elabora un folleto informativo para familias explicando los beneficios del juego en sus niños.

Valorar la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.

24. ¿Qué aporta el juego simbólico al desarrollo del niño?
25. Realiza un resumen de las aportaciones del juego al desarrollo infantil —cognitivo, motor, afectivo y social—. Pon ejemplos del juego del niño para cada ámbito del desarrollo.
26. Indica tres papeles del TSEI en relación al juego con los niños. Justifica cada uno de esos papeles.
27. Justifica las aportaciones del juego al desarrollo afectivo y social del niño.
28. Varios niños de 3 años están jugando bajo la atenta mirada del adulto. Queremos estimularles y favorecer su desarrollo, ¿qué les diríamos?, ¿cómo lo demostraríamos con nuestros movimientos y gestos?
29. Realiza un folleto informativo para familias en el que se recojan las sugerencias de la intervención de las familias en el juego de sus hijos.



Diario de juego

1. Objetivos

- Facilitar el conocimiento personal entre los integrantes de los grupos.
- Examinar la evolución del juego en el desarrollo infantil.
- Relacionar el análisis de los contenidos con la búsqueda de material fotográfico.
- Asociar los contenidos con vivencias personales.
- Afianzar el conocimiento y la comprensión de la evolución del juego en el desarrollo infantil.

2. Descripción

Se trata de realizar un diario ficticio sobre el juego de un niño desde el nacimiento hasta los 6 años, en el que se recojan, de forma personalizada, la evolución del juego detallada en el punto 1. Habría que abordar el juego de ejercicio, el juego simbólico y el inicio del juego de reglas y el juego de construcción. El diario debe acompañarse de fotografías.

El trabajo se realiza por grupo de alumnos de 3/4 personas que decidirán si utilizan fotografías propias o recortes de revistas.

3. Recursos

- Material fotográfico.
- Material fungible.

4. Proceso

- Dividir la clase en grupos de 3/4 personas.
- Decidir si se va a utilizar material fotográfico propio o editado.
- Decidir el formato sobre el cual realizar el documento (ejemplos: cuaderno, fichas, póster, etc.).
- Realizar la actividad en el plazo previsto.
- Compartir los diferentes documentos realizados entre los diferentes grupos.

5. Duración de la práctica

- Cada grupo de alumnos dispondrá de una semana para recopilar el material fotográfico fuera del horario escolar.
- Dos sesiones para realizar el documento (si no se dispone de tiempo suficiente, esta práctica se puede realizar individualmente por parte de los alumnos).

6. Ejemplos

Aunque supere los 4 meses, Alejandra sigue disfrutando del juego con el propio cuerpo. Si antes había descubierto las manos, ahora explora incesantemente sus pies, hasta el punto de que es capaz de llevárselos a la boca.



7. Analiza y responde

- ¿Resulta más fácil comprender el desarrollo del juego asociándolo a la propia historia personal?
- ¿Qué dificultades se han encontrado al realizar la práctica final?

8. Dinámica de trabajo

La práctica final se puede realizar individualmente. En este caso, todas las decisiones del proceso (material a utilizar y formato del documento) las tomará cada alumno en particular y no se dispondrá de sesiones de trabajo en el aula para realizar el documento, sino que el alumno deberá abordar el trabajo fuera del horario escolar.