

El Juego: un recurso educativo para todas las edades

A lo largo de la historia, el juego ha estado supeditado a diferentes filosofías y corrientes pedagógicas, desde la concepción de la escuela tradicional hasta la más innovadora introducción de la ludomotricidad, haciendo de él una herramienta de gran importancia didáctica hoy en día por el gran potencial que presenta para el aprendizaje.

Con el juego todas las personas participantes se sienten libres y dueñas de hacer aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades. De hecho, todo el personal experto del mundo de la infancia coincide en la gran influencia que la actividad lúdica tiene para el desarrollo equilibrado de las áreas cognitiva, afectiva y social en las edades tempranas.

En este sentido, y en la medida que sus participantes son más o menos libres de la ejecución del propio juego, podrían diferenciarse dos clases básicas:

- **Juegos espontáneos:** caracterizados por no tener ningún tipo de reglas fijas, y por tanto ser muy creativos y libres en su desarrollo.
- **Juegos dirigidos:** donde existe un fin y unas reglas preestablecidas desde el inicio. Están destinados a un grupo determinado y presentan unos objetivos definidos.

Por otro lado, aunque existen numerosas teorías sobre el juego (Conductista-Wundt, Evolucionista-Spencer y Hall, Funcionalista-Gross, Psicoanalista-Freud, Cognitiva-Piaget, SocioHistórica-Vigotsky, Ecológica-Sutton Smith, etc.), y cada una de ellas recoge una importante aportación, en la actualidad no existe ningún enfoque o teoría que trate al juego en su globalidad.

Ahora bien, y para el tema que nos ocupa, de todas ellas pueden extraerse una serie de principios que deben ser tenidos en cuenta desde el punto de vista didáctico para poder proponer el juego como un recurso educativo:

- Aceptarse como un proceso.
- No considerarse como la antítesis del trabajo.
- Es necesario tanto para niñ@s como para adult@s.
- Siempre está estructurado por el entorno, los materiales o el contexto en el que se produce.
- Su exploración genera mayor desarrollo en sus participantes.
- Adecuadamente dirigido asegura un mayor aprendizaje partiendo del nivel de conocimientos y destrezas previo.



Igualmente, uno de los grandes valores del juego radica en que constituye una actividad voluntaria en la que el alumnado desarrolla libremente muchas de sus capacidades aprendiendo a desarrollar habilidades sociales, vivir nuevas experiencias de forma individual o conjuntamente con su grupo de iguales, favoreciendo la adquisición del lenguaje e incrementando su vocabulario al tiempo que facilita la iniciación del diálogo con aquellos con los que comparte el juego y desarrolla su creatividad e imaginación.

De este modo, podríamos considerar que el juego supone una de las actividades más relevantes en el proceso de evolutivo de una persona ya que contribuye al desarrollo de las siguientes dimensiones:

- **Biológica:** promueve la estimulación de las fibras nerviosas de nuestro cerebro.
- **Psicomotora:** tanto a nivel físico como de nuestros sentidos, el juego potencia el desarrollo del control muscular, la fuerza, el equilibrio, la percepción, etc.
- **Intelectual:** favorece tanto la estimulación del pensamiento como la capacidad para responder a los distintos estímulos y nuevas experiencias que se generan en las dinámicas de juego.
- **Social:** entrando en contacto con los iguales y aprendiendo normas de comportamiento con el entorno.
- **Afectivo-emocional:** por un lado genera placer, alegría, creatividad, etc... y, por otro, sirve para liberar y descargar tensiones.

En otro orden de cosas, es importante señalar que los niños y niñas no juegan a lo largo de su vida siempre de la misma forma. De hecho, y a pesar de que las formas de juego evolucionan de acuerdo con su edad, no desaparece la forma de juego anterior, sino que se transforma y se hace más compleja.

En este sentido, las etapas del desarrollo propuestas por J. Piaget constituyen un buen punto de partida para identificar qué tipo de actividades lúdicas podríamos poner en práctica con los niños y niñas en sus distintos momentos evolutivos.

De este modo, y desde la infancia hasta la adolescencia, los cuatro períodos que podrían llegar a establecer la idoneidad de un juego u otro serían los siguientes:

- **Período Sensoriomotor:** tiene lugar hasta los 2 años de edad y está caracterizado porque el conocimiento del entorno se realiza a través de la experiencia sensorial y la actividad motriz.
- **Período Preoperacional:** entre los 2 y los 6 años de edad, los niños y niñas piensan en símbolos y utilizan la representación mental en el lenguaje, por tanto su aprendizaje está basado en el juego simbólico y la imitación diferida.
- **Período de las Operaciones Concretas:** de 7 a 11 años, se caracteriza en que el pensamiento está limitado a la realidad física. La interacción social, el pensamiento lógico y el desarrollo de la imaginación son los aspectos de mayor desarrollo en esta etapa.
- **Período de las Operaciones Formales:** tiene lugar entre los 11 y 15 años y consiste en el desarrollo del pensamiento abstracto, lógico (inductivo y deductivo) y los sentimientos idealistas.

De este modo, y aunque es cierto que principalmente asumimos que el juego es una actividad siempre presente en la infancia y que nos resulta muy eficaz cuando pretendemos hacer que el interés del niño o de la niña se despierte, tras la gran variedad de capacidades que contribuye a desarrollar en los distintos períodos del desarrollo humano, queda patente que el juego es una herramienta didáctica de la que no podemos prescindir en la escuela por las grandes posibilidades que ofrece en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las distintas etapas educativas.

Ahora bien, en cuanto a la diversidad de juegos existentes, la gran variedad de clasificaciones y tipologías de los mismos hacen que sea demasiado extenso su desarrollo, por lo se ha optado por ofrecer una clasificación genérica de los distintos tipos de juegos siguiendo las categorías planteadas por J.R. Moyles:

JUEGO FÍSICO

OBJETIVO: Empleo del ejercicio para facilitar el desarrollo psicomotor.

- TIPOS:**
- **Desarrollo motor grueso:** construcción y destrucción.
 - **Desarrollo motor fino:** manipulación y coordinación.
 - **Desarrollo psicomotor:** movimiento creativo, exploración sensorial, juegos con objetivo y audacia (barras para trepar, danza, etc...).

JUEGO INTELECTUAL

OBJETIVO: Conseguir el óptimo desarrollo cognitivo y favorecer el aprendizaje apoyando distintas áreas.

- TIPOS:**
- **Lingüísticos:** comunicación, explicación, escucha, contar relatos, etc...
 - **Científicos:** exploración, investigación, resolución de problemas, etc...
 - **Simbólicos y matemáticos:** representación, simulación, interpretación, "mini mundos", etc...
 - **Creatividad:** estética, imaginación, fantasía, innovación, pintura, modelado, diseño, etc...

JUEGO INTELECTUAL

OBJETIVO: Promoción de sentimientos de afecto, socialización, integración en grupos, empatía y comunicación.

- TIPOS:**
- **Terapéuticos:** agresión, regresión, relajación, soledad (madera, arcilla, música, etc...)
 - **Comprensión:** sensibilidad (animales, roles, etc...).
 - **Autoconcepto:** rjuegos de roles, emulación (rincones, talleres, debates, etc...).
 - **Creatividad:** estética, imaginación, fantasía, innovación, pintura, modelado, diseño, etc...

Por otro lado, y siguiendo nuestro análisis desde un punto de vista educativo, debemos considerar que el juego es, en sí mismo, un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, un medio de socialización, un regulador y compensador de la afectividad y un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras de pensamiento; en resumen, un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

En este sentido, y como profesionales de la educación, para emplear el juego como recurso educativo nuestra labor en las aulas debería estar dirigida a adecuar las clases a los intereses y necesidades del alumnado promoviendo la participación activa y creadora. De este modo, los contenidos y las actividades deberán ser amplios y variados ofreciendo la mayor riqueza de opciones posibles, y promoviendo espacios nuevos y estimulantes que favorezcan el descubrimiento por parte del alumnado y estimule sus capacidades creativas.

Para ello, uno de los aspectos de gran importancia a considerar en el momento de seleccionar un determinado juego, radica en considerar las siguientes variables:

- **Momento evolutivo de los/as participantes.**
- **Características del momento** en el que se va a desarrollar el juego (tiempo, contexto, motivación, etc...).
- **Objetivos a desarrollar.**
- **Contexto socio-cultural.**
- **Ritmos de aprendizaje de los/as destinatarios/as.**

Finalmente, y si nuestro objetivo es emplear el juego como recurso educativo, se hace imprescindible proceder a una evaluación de los resultados obtenidos para valorar su adecuación en sucesivas ocasiones.

Por ello, y a modo de ejemplo, algunos de los instrumentos que podríamos emplear para proceder a la evaluación de dichas actividades podrían ser:

- Anecdotarios de actuaciones aisladas.
- Listas de control que indiquen si se ha cumplido o no un determinado objetivo.
- Escalas de valoración que reflejen el grado de consecución del objetivo previsto.
- Relatos.
- Diarios.
- Muestreos de tiempo con las distintas conductas observadas.
- Registros de sucesión de conductas.
- Etc...



Para saber más

GASSÓ GIMENO, A. (2005). ***La Educación Infantil. Métodos, técnicas y organización.*** Barcelona: CEAC.

GALLEGO ORTEGA, J. L. (1998). ***Educación Infantil.*** Archidona (Málaga): Ed. Aljibe.

MOYLES, J. R. (1999). ***El juego en la educación infantil y primaria.*** MEC. Madrid: Ediciones Morata.

VALLET, M. (2004). ***Educar a niños y niñas de 0 a 6 años.*** Barcelona: CISSPRAXIS.

Este documento ha sido elaborado por Marta Guzmán Escobar, Orientadora Educativa de los centros CEIP "Fábrica de Armas" y CEIP "Valparaíso" de Toledo.