



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**EL JUEGO PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL,  
COMUNICATIVO Y SOCIAL EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**TRABAJO FIN DE GRADO  
EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**AUTORA: Beatriz Román Mínguez  
TUTORA: Amparo de la Fuente Briz**

**Palencia, Junio 2017**



## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	<b>7</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>8</b>
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	<b>13</b>
<b>4.1. El juego en educación infantil</b> .....	<b>13</b>
4.1.1. Definiciones del juego infantil.....	13
4.1.2. Características y tipología del juego infantil .....	15
4.1.3. El juego como elemento didáctico .....	18
4.1.4. Juego libre y participación del educador .....	20
<b>4.2. Teorías sobre los intereses lúdicos infantiles</b> .....	<b>22</b>
4.2.1. Guy Jacquin .....	22
4.2.2. Jean Chateau .....	23
4.2.3. Jean Piaget .....	25
4.2.4. Lev Vygotsky.....	29
<b>4.3. Importancia del juego en el desarrollo infantil</b> .....	<b>32</b>
4.3.1. Desarrollo emocional .....	32
4.3.2. Desarrollo comunicativo.....	34
4.3.3. Desarrollo social.....	36

<b>5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....</b>	<b>39</b>
5.1. Contextualización .....	39
5.2. Objetivos.....	39
5.3. Contenidos .....	40
5.4. Temporalización y actividades lúdicas para desarrollo infantil .....	41
5.5. Metodología.....	43
5.6. Evaluación .....	44
<b>6. CONCLUSIONES .....</b>	<b>45</b>
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>46</b>

## RESUMEN

Los juegos poseen una gran importancia en Educación Infantil. Gracias al juego, los niños exploran su entorno e interactúan con objetos, con el medio y con otras personas llegando a crear su propia personalidad. El juego es una actividad placentera que implica a la persona en su globalidad, es un instrumento educativo mediante el cual podemos propiciar el desarrollo íntegro de los alumnos.

No es suficiente trabajar con nuestros alumnos solamente contenidos académicos, sino que debemos trabajar los aspectos sociales, afectivos y emocionales en el aula. La mejor forma de mejorar el desarrollo comunicativo, social y emocional en un aula de infantil es a través de actividades lúdicas. Después de conocer las características, clasificaciones y teorías sobre el juego, vemos una serie de actividades planteadas para un mejor desarrollo infantil.

**PALABRAS CLAVE:** Juego, Educación Infantil, desarrollo social, desarrollo comunicativo, desarrollo emocional.

## ABSTRACT

Games are very important in Infant Education. Through games, children explore their environment and interact with objects and with other people to create their own personality. Games are pleasant activities that involve the person totally and it is an educational tool through which we can promote student development.

It is not enough to work on academic content only, we have to work the social, affective and emotional aspects in the classroom. The best way to improve communicative, social

and emotional development in infant education is through games. After looking at the characteristics, classifications and theories of games, we can identify different activities for better child development.

**KEY WORDS:** Games, Infant Education, social development, communicative development and emotional development.

# 1. INTRODUCCIÓN

El juego es la actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. Ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a los demás y al entorno que le rodea.

Al conocer detalladamente la importancia del juego, nos daremos cuenta de la necesidad de utilizar este recurso para el proceso de desarrollo social, comunicativo y emocional en educación infantil. Los niños conocerán los elementos socioculturales de su ambiente y poco a poco irán formando su personalidad consiguiendo la autonomía necesaria. Participarán en la vida de forma creativa, respetando y ajustándose a los hábitos y normas de convivencia teniendo una actitud crítica hacia ellas y respetando las diferencias individuales y la pluralidad social.

Creo que en el aula los profesores debemos utilizar recursos que motiven al alumnado, con el juego además de divertirse, los alumnos podrán aprender y desarrollar sus capacidades.

Después de ver el marco legal del segundo ciclo de Educación Infantil, conoceremos la importancia que el juego tiene y veremos sus características, tipos y teorías de diferentes autores.

Analizaremos el juego para ver su importancia en el desarrollo infantil y posteriormente, veremos una serie de actividades que pueden desarrollar las habilidades comunicativas, sociales y afectivas de los alumnos.

## 2. OBJETIVOS

Los objetivos generales que se pretenden lograr a lo largo de este trabajo sobre el juego en Educación Infantil son los siguientes:

- Conocer las características, la tipología y el desarrollo del juego en Educación Infantil
- Partir del juego como medio y fin en el desarrollo social, lingüístico y comunicativo
- Analizar el juego desde diferentes teorías y conocer la importancia del juego en la Etapa de Infantil para el desarrollo de los alumnos
- Explorar las posibilidades que ofrece el juego didáctico en el aula
- Considerar la relevancia de las emociones para mejorar la convivencia en los centros, el rendimiento académico de los alumnos y potenciar así todas sus capacidades

El Decreto 122/2007, de 27 diciembre 2007 establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. En relación al tema de este trabajo, la Educación Infantil contribuirá a desarrollar en las niñas y niños las capacidades que les permitan:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Construir una imagen positiva y ajustada de sí mismo y desarrollar sus capacidades afectivas.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, con especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.

### 3. JUSTIFICACIÓN

A través del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. El juego puede ser utilizado como un recurso en el aula, con el cual los alumnos estarán más motivados y podrán adquirir mayor desarrollo psicomotriz, cognitivo, afectivo y social.

Los niños y niñas crecen a través el juego, por ello he escogido este tema de trabajo. Conoceremos la importancia y necesidad del juego en la vida de los niños y niñas principalmente en la etapa infantil.

La ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, mediante la cual se regula la titulación de Maestro o Maestra en Educación Infantil, establece una serie de objetivos-competencias, entre las que podemos destacar:

- Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.
- Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.
- Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
- Conocer fundamentos de atención temprana y las bases y desarrollos que permiten comprender los procesos psicológicos, de aprendizaje y de construcción de la personalidad en la primera infancia.
- Actuar como orientador de padres y madres en relación con la educación familiar en el periodo 0-6 y dominar habilidades sociales en el trato y relación con la familia de cada estudiante y con el conjunto de las familias.



La actividad lúdica es el medio más eficaz y generalizado para la consecución de los objetivos y finalidades de la Educación Infantil. Las competencias más destacadas en este trabajo son las siguientes:

- La competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: los alumnos tienen la habilidad de desenvolverse de forma autónoma en distintos ámbitos.
- La competencia cultural y artística: con muchos juegos trabajamos artísticamente, los alumnos y alumnas conocen y valoran críticamente las distintas manifestaciones artísticas.
- La competencia para aprender a aprender: gracias a las actividades realizadas en clase, los alumnos aprenden de manera eficaz y autónoma.
- La competencia de la autonomía e iniciativa personal: los alumnos son responsables, creativos, autocríticos a la hora de realizar actividades lúdicas
- La competencia social y ciudadana: para un desarrollo social es importante el juego en niños y niñas de educación infantil. Los alumnos se conocen, se valoran, aprenden a comunicarse en diferentes contextos, expresar sus ideas propias y escuchar las ajenas, comprendiendo los diferentes puntos de vista y valorando tanto los intereses individuales como los de un grupo, en definitiva, las habilidades para participar activamente y plenamente en la vida cívica son las que se trabajan gracias a la utilización del juego.

Tal y como establece el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, la finalidad de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y las niñas.

En el segundo ciclo se atenderá progresivamente al desarrollo afectivo, al movimiento y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia y relación social, así como al descubrimiento de las características físicas y sociales del medio. Además, se facilitará que niñas y niños elaboren una imagen de sí mismos positiva y equilibrada y adquieran autonomía personal.

Los aprendizajes del segundo ciclo se presentan en tres áreas interrelacionadas entre sí, ya que el niño/a sólo puede interiorizar aprendizajes y dar sentido y significado a sus experiencias si éstas se dan desde un enfoque globalizador. El juego en Educación Infantil afianza las áreas establecidas estimulando las capacidades del niño/a en un proceso abierto e integrador.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 1630/2006, el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil se organizará en tres áreas. Podemos relacionar el tema de este trabajo con algunos de los objetivos y contenidos que se desarrollan en cada área:

- Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Bloque I. El cuerpo: Imagen y salud.

- El cuerpo humano. Exploración del propio cuerpo y el de los demás.
- El control postural del cuerpo y del movimiento. La identificación y orientación espaciotemporal.
- Respeto por las normas de comportamiento y gusto por el aspecto personal ciudadano.
- Uso adecuado de espacios, elementos y objetos.
- La identificación y expresión de sentimientos, emociones e intereses propios.

Bloque II. El juego y la actividad en la vida cotidiana.

- El juego: Conocimiento y participación; respeto por las reglas, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico y confianza en las propias posibilidades de acción.

○ Área 2: Conocimiento del entorno.

Bloque I. El acercamiento al medio natural

- Actitud de curiosidad, respeto y cuidado hacia objetos ajenos y propios.

Bloque II. La participación en la vida cultural y social

- La identificación de los primeros grupos sociales de pertenencia: familia y escuela. Valoración de las relaciones afectivas que en ellos se establecen.
- La identificación de algunos grupos sociales significativos cercanos a su experiencia: los servicios comunitarios, los compañeros de entornos no escolares...
- La convivencia: la incorporación de pautas de comportamiento, disposición para compartir y para resolver conflictos cotidianos mediante la utilización del diálogo

○ Área 3: Lenguajes: Comunicación y representación.

Bloque I

- Escuchar: comprensión de órdenes, comprensión de la idea global de mensajes y textos orales en los que se incluye un vocabulario básico, participar en juegos y canciones; seguir una conversación cuando se habla de temas conocidos.
- Hablar: Vocabulario básico de conceptos, acciones y espacios; Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico preciso y variado, estructuración gramatical correcta, entonación adecuada y pronunciación clara. Expresar y comunicar ideas y sentimientos y regular la propia conducta y la de los demás. Actitud positiva hacia la lengua propia y la extranjera.
- Conversar: participación en un diálogo de un tema conocido, iniciar y cortar la conversación, hacer demandas y contestar a la respuesta. Uso de las normas que rigen el intercambio lingüístico, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto, inicio y conclusión de una conversación. Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación.

- Leer: Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Asociar imágenes a palabras. Aproximación al uso de la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute.
- Acercamiento al placer de la lectura a través de la escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas...; participación creativa en juegos lingüísticos; dramatización de textos literarios y disfrute e interés por expresarse con ayuda de recursos extralingüísticos; interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones.

## Bloque II

- Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias, o fantasías. Acercamiento al uso de distintos materiales y técnicas.
- Uso de los recursos corporales, el mimo -gestos y movimientos-, al servicio de la expresión, representación y dramatización de tareas, sentimientos... Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos. Participación en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.

No solo trabajamos en base a las áreas curriculares o las competencias, sino que, a través de las actividades lúdicas podemos tratar diferentes temas transversales, importantes para formar a nuestros alumnos como buenos ciudadanos, con el fin de que aprendan a convivir en sociedad.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **4.1. EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

El juego es un elemento básico en la vida del niño, tanto en la formación de su comportamiento y personalidad, como en el conocimiento propio y del entorno. Según Rosa Guitar (1990), en las múltiples actividades que realizan los niños, el juego ocupa la posición más privilegiada. Podemos decir que, a ciertas edades, prácticamente todo lo que el niño hace es juego. La presencia del juego es imprescindible para un correcto desarrollo físico, psíquico y emocional del niño.

El juego es un excelente medio para que los niños se conozcan a ellos mismos, para que conozcan el entorno que les rodea, y para incentivar y afianzar las relaciones humanas con todos aquellos con quienes jugamos.

#### **4.1.1. Definiciones del juego infantil**

Según Gutiérrez (1997), “El juego es la actividad por excelencia de la infancia, una necesidad básica para los niños porque es algo innato a su propia naturaleza” (p.16).

Jugar es imprescindible para el desarrollo integral del niño, ya que está relacionado con el crecimiento humano. Así, los niños aprenden a relacionarse con los demás, cultivan sus habilidades, potencian el aprendizaje de los roles sociales, estimulan los sentidos, las facultades del pensamiento, ejercitan la creatividad, así como otras capacidades afectivo-emocionales y de equilibrio psíquico que les ayudan a crecer con normalidad.

Hay que tener en cuenta que los niños necesitan constantemente acción y movimiento, tener sensaciones manejando objetos y relacionándose con ellos, estos aspectos precisamente los consigue el juego de manera natural. El juego les permite expresarse libremente, encauzar sus energías de manera positiva e incluso descargar posibles tensiones infantiles y dominar su ansiedad.

Mediante las actividades lúdicas el niño aprende a conocerse a sí mismo y saber cuáles son sus posibilidades, puesto que le sirve para encontrar su lugar dentro del ámbito social en el que vive.

Kerschensteiner (citado por Bandet y Abbadie, 1975, p. 13) afirma que “Los años de la infancia se distinguen por una actividad viva. Lo que les caracteriza es: hacer, crear, moverse, probar, experimentar, para aprender constantemente a través de la realidad.”

Delgado y Del Campo (1993), nos explican el juego como necesidad en la vida. El juego nace espontáneo y crece junto al niño durante los distintos estadios evolutivos hasta llegar al estado adulto y a la vejez, cumpliendo distintos objetivos en la vida.

Gutiérrez, citado por Moreno (2002), nos muestra que el juego resulta útil en el crecimiento de la personalidad infantil porque en su contexto se toman decisiones, se abordan situaciones problemáticas y se elaboran estrategias de acción frente a las mismas.

Spencer (citado por Pardo de León, 1855), afirma que considera el juego como la liberación de un exceso de energía acumulada. El niño no puede participar en las actividades adultas, así que el exceso de energía lo invierte en otro tipo de actividades que carecen de cualquier finalidad inmediata como el juego.

La observación de que en casi todas las especies animales aparecen comportamientos lúdicos, llevó a Gross (1901) a afirmar que “el juego es instintivo y necesario para ejercitar las capacidades que se necesitan a lo largo de la vida” (p. 456).

La energía excedente, recapitulación y preparación instintiva han sido explicaciones sobre el juego que han tenido una considerable influencia en los estudios posteriores sobre el mismo.

#### **4.1.2. Características y tipología del juego infantil**

Según Guitart (1990), el juego es una actividad natural del niño que tiene las siguientes características:

- Proporciona placer y satisfacción. Es una actividad evaluada de forma positiva por el que la realiza y una de las situaciones de placer se da cuando el niño supera las dificultades en su actividad lúdica. Es un recurso atractivo, motivador y divertido que suscita la excitación y alegría.
- Ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas de los alumnos. El juego ha de adaptarse al grupo de niños que lo realiza, hay que conocer las disposiciones y características de los niños.
- Es fuente de relación con los demás. La sociedad y sus reglas se reflejan en el juego, el juego permite al niño adaptarse a la realidad que le rodea. Permite afirmarse como persona y favorece la socialización.
- Es un excelente medio de aprendizaje, el juego motiva y ayuda a los alumnos a crear sus propios conocimientos.

Además, García y Alarcón (2011) añaden las siguientes:

- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Es una actividad que tiene el fin en sí misma, se juega buscando la satisfacción que proporciona.
- El juego es espontáneo y voluntario. El adulto puede favorecer el juego al proporcionar al niño un ambiente adecuado que aporte seguridad sin robar protagonismo al niño dirigiendo o imponiendo el juego.
- El juego es experiencia de libertad, como actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas.

- El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. Estimula la expresión de emociones
- El juego es una actividad que implica acción y participación activa.

Las características del juego hacen que este sea un vehículo de aprendizaje y comunicación ideal para el desarrollo de la personalidad y de la inteligencia emocional del niño. Divertirse a la vez que aprender, sentir y gozar en el aprendizaje hacen que el niño crezca, cambie y se convierta en lo más importante del proceso educativo. La importancia y necesidad del juego como instrumento educativo se convirtió en un derecho de los niños:” El niño disfrutará plenamente del juego y diversiones, los cuales deberán estar orientados hacia finalidades perseguidas por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho” (Declaración Universal de los derechos del Niño, 1959, artículo 7, citado por Moreno, 2002, p. 12).

Tenemos distintos tipos de juego infantil, clasificados dependiendo del número de participantes:

- Juego individual. El niño ejercita su cuerpo (juego motor) o utiliza objetos y juguetes.
- Juego paralelo. Se denomina así el juego en el que los niños que aun estando juntos no interactúan, sino que juegan de forma individual.
- Juego en pareja. Basado en la relación niño-adulto. El profesor guía el juego y a partir de los 3 años, la pareja puede ser con un compañero.
- Juego grupal. Se da cuando varios niños interactúan. Con estos juegos se ejercita la memoria, se desarrollan estrategias y se mejora la percepción espacial y el desarrollo cognitivo. Estos juegos pueden ser, por ejemplo, de puntería, juegos de mesa, carreras, escondites...



También podemos clasificar los juegos dependiendo de las actividades que el niño/a realiza. Como muestran Navarro y Martín (2010) y Hernández y Ullán (2007), los juegos pueden ser:

- ✓ Juego motor. Aparece de forma espontánea desde el nacimiento. La mayoría de los juegos tradicionales son de tipo motor. El niño obtiene placer a partir del dominio de sus capacidades motoras.
- ✓ Juego manipulativo. Implica la utilización de objetos que requieran el uso de precisión (sonajero, cubo y pala, plastilina, etc.)
- ✓ Juego de ejercicio. Se realiza con pelotas, aros, cuerdas...
- ✓ Juego de Construcción: Implica un objetivo de antemano, y pueden participar uno o más jugadores.
- ✓ Juego simbólico. Juego de ficción en el cual el niño imita o representa asignando nuevos significados a los objetos. Posibilita la adquisición de conocimiento social y permite al niño canalizar sus aspectos emocionales. Es la forma más característica de juego en él los niños fingen personajes y situaciones y utilizan objetos <como si> fueran otros. Según García y Alarcón (2011), jugar es ficción, el “como sí” de la realidad, esto permite al niño liberarse de las imposiciones de lo real para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas.
- ✓ Juego de lucha y persecución. Juego más común en el patio de un colegio (escondarse, pillar, simular peleas...).
- ✓ Juego de relaciones temporales. Implican diversos tipos de actividades en las que se incluye características como: velocidad, ritmo, duración...
- ✓ Juego dramático. Se usan materiales para disfrazarse o cambiar de apariencia.
- ✓ Juego sensorial. Las cuales promueven la ejercitación de los sentidos.

- ✓ Juego verbal. Primero producen los juegos de repetición, después de descripción, y por último de pregunta y respuesta (trabalenguas).
- ✓ Juego reglado. Los niños atienden a las normas (reglas) y coordinan sus acciones en torno a ellas. El niño preescolar considera las reglas como inmodificables.

#### **4.1.3. El juego como elemento didáctico**

La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, no existe una auténtica integración a pesar de que ya se conocían los beneficios que tiene el juego para el desarrollo integral de los niños. Durante todo este siglo el juego queda relegado al tiempo de ocio, sin existir una utilización del juego como instrumento educativo.

Hoy en día sabemos que el juego tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar las capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

Según Ancín (1989), jugar resulta de vital importancia para el desarrollo educativo y personal puesto que, a partir del juego, los niños de manera espontánea descubren, observan, exploran, experimentan y comprenden el mundo que tienen a su alrededor que es, en esencia, el mundo de los adultos. Jugando conocen las cosas lo cual favorece el crecimiento y lo potencia.

Moyles (1999) afirma que el juego educa y que desde hace décadas está considerado el principal medio de aprendizaje para los niños ya que el juego motiva proporcionando un clima especial para el aprendizaje.

Podemos atribuir la expresión “Enseñar deleitando” a Horacio o Aristóteles, antiguamente se proponía la enseñanza como un deleite, sin restar rigor ni formalidad a la materia. Era una cuestión didáctica, expuesta con sencillez y muy motivadora.

Los juegos hacen que los niños aprendan y se interrelacionen con el entorno. Nuestra función como adultos y en concreto como docentes es de animar o potenciar a los niños para que jueguen. El premio es jugar, nadie gana ni pierde, nadie es eliminado. Las diversas posibilidades de los juegos, su versatilidad, impiden que podamos excusarnos y justificar así que los niños no jueguen. Educar tiene muchos significados, seguro que *jugar* también lo es.

Según Nevado (2008), el juego es una herramienta que, llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo. De hecho, como dice Gutiérrez (1997), todas las tareas diarias del niño giran en torno a lo lúdico juego, puesto que, a través de él, se relacionan con su entorno y forman las bases para el desarrollo de su personalidad.

El juego tiene dos elementos básicos para el desarrollo del niño. Por un lado, la diversión de la que es plenamente consciente y por otro lado, el aprendizaje. Cuando un niño juega, no se trata solamente de una distracción, sino que jugar es hacer trabajar la mente.

Giles Ferry (citado por Bandet y Abbadie, 1975) añade que en la escuela del futuro no se tratará de adquirir conocimientos sino de aprender a convertirse y a cambiar. El verdadero valor del juego reside en la cantidad de oportunidades que ofrece para que pueda llevarse a cabo la educación.

El juego es un importante factor que surge de la realidad que rodea al niño y le introduce, sin darse cuenta, en el mundo de las ideas y de la inteligencia humana ya que le proporciona recursos para participar en diferentes tareas. Normalmente, se requiere la presencia de determinados objetos y materiales en un espacio adecuado. El aula es un buen lugar para ello porque el juego entre los niños de la clase permite que éstos establezcan relaciones interpersonales altamente beneficiosas que les provoca un estado de gozo y satisfacción lleno de alegría conduciéndoles a la felicidad. Para conseguir todo esto es importante dar libertad al niño para que pueda aprender sin darse cuenta de que lo está haciendo.

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje y, más aún, cuando se dedican a ello con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se

agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Por tanto, en Educación Infantil se debería dotar de carácter lúdico a las distintas actividades que en ella se realicen, y así, potenciar los juegos infantiles, reservando para ellos tiempos, espacios y recursos.

Según Gutiérrez (1997), las situaciones lúdicas impulsan el aprendizaje. Aprendemos más, con mayor rapidez y mejor en el juego y con el grupo.

#### **4.1.4. Juego libre y participación del educador**

A menudo los adultos no valoran el juego y lo clasifican como una actividad más para ocupar el tiempo, de este comportamiento se derivan las excesivas restricciones de los momentos de juego del niño.

Algunos factores negativos, con respecto al juego, han sido la reducción de zonas libres para jugar en las ciudades, la influencia de la televisión como instrumento que provoca pasividad en el niño y el exceso de publicidad que da lugar a que los niños sean más materialistas, todo esto provoca la reducción del tiempo dedicado a los juegos o que sean juegos individuales y con juguetes. Los juegos que por tradición popular pasaban oralmente de unos niños a otros se han abandonado, muchos de ellos no tan solo no son conocidos por los niños, sino que se han olvidado socialmente

Según Moyles (1999), el juego posibilita que los niños hagan uso de su creatividad y de su imaginación, por eso no es conveniente interrumpirle o establecerle un orden de cómo debe hacerlo, ni decirle cómo tiene que jugar, no se juega 'bien' o 'mal', muchos autores han destacado la importancia de incurrir en errores durante el aprendizaje. Así que, hay que proporcionar libertad al niño pues tiene que seguir su propio camino ya que mientras juega, el niño aprende y establece normas y cada uno aprende a su ritmo.

Los niños deben guiar su propio juego y para ello es fundamental respetar los roles y reglas que asumen mientras juegan, pues sólo permitiéndoles que experimenten y hagan uso de su imaginación podrán desarrollarse plenamente.

En ocasiones, la participación del educador es conveniente para reconducir el juego y facilitar más propuestas a los niños y así, enriquecer su experiencia. En ningún caso, se pretende sustituir el juego libre del niño por otro dirigido. Ambos tienen su función y hay que respetarla.

El papel del educador en los juegos dirigidos es fundamental, el profesor puede motivar, coordinar, organizar, observar, revisar y seleccionar los juegos.

En el juego se debe evitar la competición sistemática como única finalidad o motivación de un juego, la valoración excesiva del ganador, la eliminación y la discriminación.

Una de las funciones y privilegios del adulto es propiciar o proponer juegos a los niños y niñas y, si es posible, participar activamente en ellos. Cada juego permite un ambiente diverso utilizando diferentes objetos.

Gutiérrez (1997) afirma que el educador trata de desarrollar la personalidad del niño y de prepararlo para mantener una adecuada convivencia con sus iguales y en sociedad.

“La responsabilidad es grande, pero las recompensas y los resultados nos brindan una satisfacción tan especial que sólo pueden comprenderla quienes viven y crecen con niños pequeños”. (Wolfgang, 1984, p.126).

"El juego, para el niño, es la vía única hacia la madurez y el equilibrio y la mejor manera de desarrollar el juego del niño es convencer a los adultos de su valor" (Michelet, 2001, p.2).

## 4.2 TEORÍAS SOBRE LOS INTERESES LÚDICOS INFANTILES

Para hablar de los intereses lúdicos infantiles, podemos ver cuatro de los estudios más importantes realizados sobre el tema, voy hablar sobre las teorías de Guy Jacquin, Jean Chateau, Jean Piaget y Lev Vygotsky.

### 4.2.1. Guy Jacquin

Guy Jacquin realiza un estudio de la evolución de los juegos de los niños de 4 a 15 años, en el que pone de manifiesto los juegos más característicos en las distintas edades.

- Periodo 4 a 5 años. Conquista del mundo

En esta etapa predominan los juegos de proeza, de tipo físico. Por ejemplo, ponerse un obstáculo y tener el placer de superarlo. El niño a estos años suele jugar solo.

- Periodo 5 a 6 años. Edad de la gracia

Los alumnos se interesan por juegos de imitación exacta. Son aquellos que vienen dados por los gestos que observan en los padres y adultos que les rodean.

- Periodo 6 a 7 años. Edad de la duda

El niño se interesa por los juegos de imitación ficticia. Sus modelos son seres irreales, héroes o incluso máquinas.

- Periodo 7 a 9 años. Edad del despotismo

El niño tiene la necesidad de creación de una sociedad o grupo. El tipo de juegos en que el niño pueda tiranizar para demostrar su superioridad.

- Periodo 9 a 11 años. Reconquista del puesto social

El niño intentará entrar en un grupo con niños más mayores que él, y participar en sus juegos.

- Periodo 11 a 13 años. Edad social

Existe verdadera cooperación, por lo que los juegos más característicos de esta etapa son los juegos de cooperación y los juegos populares.

- Periodo 13 a 14 años. Etapa de impaciencia

El juego de evasión es característico en esta etapa, el niño buscará un amigo íntimo para contarle todo. Se da una fuerte atracción por la naturaleza, juegos de construcción...

- Periodo 14 a 15 años. Etapa de aprendizaje

Esta etapa se caracteriza por el fin de la pubertad, y el crecimiento de la sociabilidad.

Según esta teoría, vemos que el niño es egocéntrico hasta los 7 años, con predominancia de juegos en solitario hasta esa edad, mientras que a partir de los 7 años, comienza a desarrollarse su sociabilidad.

#### **4.2.2. Jean Chateau**

En el seno del juego infantil, se distinguen tres grandes áreas de clasificación:

##### **1. JUEGOS NO REGLADOS:**

###### Juegos funcionales.

Son movimientos espontáneos que se realizan instintivamente y sirven para desarrollar las funciones de la especie a la que pertenece. Son los primeros que aparecen en el ser humano. Cualquier tipo de actividad que proporcione placer al niño, la vuelve a repetir. El estudio de estos juegos da lugar a unos test de desarrollo para la medición del desarrollo físico y psíquico en el primer año de vida.

###### Juegos hedonísticos.

El objetivo central es la búsqueda de placer de tipo sensorial, a través de actividades que estimulan los sentidos corporales. Se dan al mismo tiempo que los funcionales y contribuyen al conocimiento del propio cuerpo. Son juegos comunes a la mayoría de los mamíferos.

### Juegos con lo nuevo.

Sirven como medio de relación entre el yo y el mundo que le rodea. Aparecen sobre el primer año de vida. Son juegos que comienzan a diferenciar la actividad lúdica del ser humano, de la de los demás animales. Son actividades de manipulación y exploración.

### 2. JUEGOS DE DESTRUCCIÓN, DESORDEN Y ARREBATO:

Constituyen una manera de reafirmarse. Son una manera de expresar que el niño está allí. También se dan en los animales.

### 3. JUEGOS REGLADOS:

#### Juegos de imitación.

Comienza a aparecer el juego de imitación en las actividades. El objetivo es el de desarrollar la personalidad del sujeto, en su búsqueda de la autoafirmación y de la integración social. Comienzan a darse a partir de los 2 años, y atraviesan tres fases:

- 1ª fase o fase familiar (de 2 a 6 años): Los modelos imitados se reducen al mundo de los adultos que rodean al niño.
- 2ª fase o de imitación ficticia (de 7 a 9 años): Los modelos a imitar no son personas reales, sino otros ficticios o pasados, como héroes legendarios, o máquinas.
- 3ª fase o de imitación colectiva (de 10 a 14 años): Se realiza en grupo, donde el niño tiene un papel determinado que representar.



### Juegos de construcción.

Todos estos juegos proceden del orden. El esquema mental que rige estos juegos es muy característico, es abstracto y creado por el propio niño. Los juegos de construcción se dan a partir de los 2 años, adquiriendo su máxima intensidad hacia los 4 años.

### Juegos de regla arbitraria.

Conservan la noción de una regla que preside el juego, pero no es tan concreta como la de los juegos de imitación, ni tan abstracta como la de los juegos de construcción. En este tipo de juegos, el niño tiene la posibilidad de crear nuevas reglas en función, por ejemplo, del objeto que utiliza en el juego. Se desarrollan un poco más tarde que los juegos de construcción y se prolongan hasta el final de la etapa preescolar (hacia los 7 años).

### Juegos de proeza.

Hacen su aparición sobre los 6 años. No son otra cosa que los mismos juegos que venía realizando el niño de manera solitaria, pero ahora los realiza en grupo. Los juegos de proeza son el primer paso para el desarrollo posterior de los juegos de competición.

### Juegos de competición.

Este tipo de juegos tiene un claro carácter social y se realizan en grupos, por lo que exigen la formación de equipos definidos.

#### **4.2.3. Jean Piaget**

La teoría de Piaget considera q el niño dentro del juego deforma la realidad adaptándola a su realidad interna. Las principales características del juego en la etapa preescolar derivan del egocentrismo.

Según Piaget, el juego evoluciona paralelamente a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano. El juego no es más que una parte de un proceso mental incluido dentro de los componentes de la propia inteligencia del ser humano.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Como estamos trabajando el desarrollo en educación infantil, nos centramos en la segunda etapa, la etapa preoperativa. En esta etapa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

#### Juegos de simple ejercicio

Se dan en el periodo pre-verbal del niño, aunque reaparecen en toda la infancia. Son los juegos que caracterizan las conductas animales. No existe ningún tipo de ficción, ni de reglas.

La gran mayoría de autores afirman que el juego comienza con el nacimiento del niño. Sin embargo, Piaget no está de acuerdo, ya que, según él, durante los dos primeros meses de vida, no existe ninguna actividad lúdica, sino que es a partir del 2º mes cuando aparece el juego en el niño.

Este tipo de juegos, según Piaget, se dan en la primera fase de evolución de la inteligencia: Inteligencia sensoriomotora o pre-verbal

Primera Fase	Inteligencia sensoriomotora o pre-verbal		
Evolución	I Estadio	De 0 a 2 meses	Inexistencia del juego. El niño va ejercitando esquemas motores básicos.
	II Estadio	De 2 a 6 meses	Reacciones circulares primarias. El niño comienza a realizar actividades lúdicas, obteniendo placer a través del juego dominando ya sus esquemas motores básicos.
	III Estadio	De 6 a 10 meses	Reacciones circulares secundarias. Manipulación constante de los objetos. La acción sobre las cosas se transforma en juego.
	IV Estadio	De 10 a 14 meses	Coordinación de esquemas corporales. La formación de combinaciones lúdicas lleva al niño a una ritualización de los esquemas motores, favoreciendo la aparición de los primeros juegos simbólicos
	V Estadio	De 14 a 18 meses	Reacciones circulares terciarias. El niño pasa de un esquema motor a otro, por simple placer. Es un estadio de transición entre juegos de ejercicio y juegos de carácter simbólico.
	VI Estadio	De 18 a 24 meses	Aparición de los juegos simbólicos. Se utiliza un objeto inapropiado (significante o simbólico) para ejercitar acciones motoras propios de otro objeto.

### Juegos simbólicos

Son juegos típicos en el ser humano, a partir de los 2 años de vida. Suponen una representación ficticia (de carácter lúdico) de un objeto ausente, mediante la comparación entre un objeto presente y otro imaginativo. La aparición del símbolo se produce en la segunda fase de evolución.

Segunda Fase	Inteligencia representativa	
A.- Juegos de Esquemas simbólicos: Es la forma más primitiva del juego simbólico, consistente en una transición entre los juegos de ejercicio y los juegos simbólicos propiamente dichos.		
B.-Juegos simbólicos	I Estadio (1 a 4 años)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyección de esquemas simbólicos sobre esquemas nuevos.</li> <li>• Proyección de esquemas de imitación sobre esquemas nuevos.</li> <li>• Asimilación simple de un objeto a otro.</li> <li>• Asimilación del cuerpo propio al otro.</li> <li>• Combinación simbólica – juegos</li> <li>• Juegos de combinación compensadas</li> <li>• Juegos de combinación liquidadores</li> <li>• Juegos de combinación anticipadores</li> </ul>
	II Estadio (4 a 7 años)	<p style="text-align: center;">Simbolismo colectivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aparición de una noción intuitiva del orden, que se manifiesta, tanto en los juegos de construcción, como en los juegos simbólicos.</li> <li>▪ Existencia o aparición de una preocupación creciente por la ejecución de una imitación exacta de lo real, por la aproximación entre el modelo y lo simbolizante.</li> <li>▪ Aparición del simbolismo colectivo, lo que trae como consecuencia la adecuación de los gestos. Al integrarse el niño en un grupo, se realizan juegos de imitación colectiva. Con la progresiva integración social del niño, los juegos simbólicos van dejando de tener protagonismo, y van apareciendo los juegos de reglas, que se desarrollarán en el siguiente Estadio de evolución.</li> </ul>
	III Estadio (7 a 12 años)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparición de los juegos reglados</li> </ul>

Juegos reglados

Tiene una característica propia, la actividad lúdica en grupo. La regla que rige las actividades lúdicas no es más que un orden impuesto por el grupo y cuya violación supone una falta. Los juegos de construcción: No definen un nivel de inteligencia determinado, sino que presupone una transición entre el juego y el trabajo del adulto.

#### **4.2.4. Vygotsky**

Vygotsky otorgó al juego el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Se puede decir que su teoría es constructivista, ya que, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. La "zona de desarrollo próximo" es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real y el nivel de desarrollo potencial, con la orientación de un adulto o de otros niños.

Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

La primera: de 2 a 3 años, juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

La segunda, que es la que nos interesa a nosotros, de 3 a 6 años, "juego dramático", con un interés por imitar el mundo de los adultos, de esta forma avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social y destaca que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás.

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

<b>Edad</b>	<b>JACQUIN</b>	<b>CHATEAU</b>	<b>PIAGET</b>	<b>VYGOTSKY</b>	<b>PERIODOS</b>
<b>1</b>		No reglados	Juegos de ejercicio		1er. Periodo
<b>2</b>				Juegan con objetos según su entorno social	Aparición del juego
<b>3</b>	Juegos de proeza	Juegos con lo nuevo	Formas residuales de juegos de ejercicio		Etapa de transición
<b>4</b>	Juegos de imitación exacta	Juegos de imitación	Juegos simbólicos	Juego dramático	2º Periodo de Imitación y ficción
<b>5</b>					
<b>6</b>	Juegos de imitación ficticia				
<b>7</b>	Juegos colectivos descendentes	Juegos de proeza	Formas primarias de juegos de reglas		Etapa de transición
<b>8</b>	Juegos colectivos ascendentes	Juegos sociales	Juegos de reglas		3er. Periodo
<b>9</b>					Periodo social
<b>10</b>					
<b>11</b>					
<b>12</b>	Juegos colectivos de cooperación				
<b>13</b>	Utilización del juego como iniciación deportiva del niño Juegos predeportivos				

La etapa de educación infantil está relacionada con las etapas de transición y sobre todo con el segundo periodo. En este segundo periodo se dan juegos encaminados a autoafirmar la personalidad del niño, se da un desarrollo de la capacidad creativa e imaginativa del niño y hay sometimiento de la realidad al “yo”.

En este periodo la utilización del juego suele tener dos vertientes:

- Trabajo individual en la etapa preescolar, encaminado al desarrollo de la creatividad y de la imaginación del niño. Las sesiones estarán dirigidas mediante un mando metafórico, narraciones, etc.
- Utilización de modelos imitativos. Utilización de la motivación que el niño siente por el adulto, es decir, imitándole.

### **4.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL**

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Mediante el juego se favorece el desarrollo de parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí, por ejemplo, la motricidad, la inteligencia, la creatividad, la sociabilidad y la afectividad.

Nos vamos a centrar en el desarrollo emocional, comunicativo y social de los alumnos gracias a la utilización del juego infantil.

#### **4.3.1. Desarrollo emocional**

Uno de los principales objetivos del proceso educativo infantil es el desarrollo de la autonomía personal estimulando el mundo de los afectos. Mediante el juego se potencia este progreso personal.

Según Gutiérrez (1997), con el juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas. Mientras que el jugador pone de manifiesto sus deseos, temores, vivencias, expectativas, gustos e intereses, consigue superar el miedo a resolver problemas y dificultades, y aumenta su autoestima al ser protagonista.

El juego es un elemento básico y fundamental en la configuración de nuestras convicciones, sentimientos, actitudes y comportamientos, o lo que es lo mismo, en la formación y desarrollo de la personalidad.

Respecto a la inseguridad personal, se presta atención en crear un clima de conocimiento entre todos, para después llegar a la confianza y aceptación entre todos, primando el respeto a los participantes y erradicando las eliminaciones. Todo ello crea una inseguridad en todos los integrantes del juego; lo que da lugar a una posibilidad para paliar las inferioridades personales y potenciar la autoestima y el autoconcepto personal. Freinet y García (citado por Gutiérrez, 1997, p.20.)



Según Goleman (2008), todos tenemos dos mentes: una que piensa y otra que siente, pero, ¿razón y emoción se oponen? Son dos formas fundamentales de conocimiento que interactúan para construir nuestra vida mental. Ambas mentes tienen que ser atendidas en toda situación de la vida y se debe buscar su equilibrio, ya que los sentimientos son indispensables para la toma racional de decisiones. El corazón se une a la mente para trabajar juntos por el bienestar de la persona.

A través del juego, los niños viven situaciones diversas en las que se desenvuelven sentimientos y actitudes. Los niños aprenden la cooperación, la participación, la competencia y el ser aceptado o rechazado. Es la madurez emocional la que suele guiar a los niños cuando se tienen que enfrentar a situaciones difíciles o tareas importantes.

La inteligencia emocional es definida por el propio Goleman (1995) como la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones.

Hace falta una educación emocional desde la etapa de educación infantil para prevenir las conductas antisociales posteriores. Los niños en el aula deben aprender a hacer las cosas juntos respetando la diversidad de sus miembros y aprovechando los potenciales de cada uno. La educación emocional tiene que formar parte del currículo, tiene que integrarse en la tarea diaria del profesor. Acostumbrarse a preguntar: cómo te sientes, cómo crees que se siente el otro, cómo te sentirías en su lugar, por qué crees que has hecho esto, qué habrías podido hacer en lugar de esto...

Goleman (2008) nos descubre que existen formas distintas de ser inteligente y tiene que ver más con la autoconciencia, el control de los impulsos, la persistencia, el entusiasmo, la empatía, la automotivación o las habilidades sociales.

“Solo se puede ver correctamente con el corazón; lo esencial permanece invisible para el ojo” Antoine de Saint-Exupéry (citado por Goleman 2008, p.35).

“Las teorías del aprendizaje social la conducta moral del niño está determinada inicialmente por presiones externas que progresivamente se interiorizan dando lugar a un control interno”. (Pardo, citado por Lebrero, 1997, p.573).

Ante situaciones conflictivas, el niño emplea el juego para intentar resolver su angustia, dominarla, expresar sus sentimientos y establecer relaciones afectivas. Los niños tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad y, por tanto, de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser.

#### **4.3.2. Desarrollo comunicativo**

“Expresar o comunicar es el acto con que el individuo pone de manifiesto sus intereses, gustos, sentimientos e ideas. La comunicación es en la sociedad un elemento básico e imprescindible para la convivencia con los demás” (Gutiérrez, 1997, p.17).

Utilizando situaciones lúdicas podemos desarrollar la capacidad comunicativa tanto verbal como gestual. El niño al mismo tiempo que se divierte se forma de manera indirecta en aquellas facetas en las que presenta más dificultades. Y es que el desenvolvimiento comunicativo constituye un hecho fundamental en la vida de toda persona, gracias a este se incrementa su sociabilidad, manifiesta sus ideales y puntos de vista, le posibilita aumentar su higiene mental, su creatividad, adquirir mayor eficacia en el trabajo y en definitiva desarrollar la formación personal de forma íntegra y completa.

Al sujeto poco expresivo se le juzga desventajosamente, se le interpreta mal y se le infravalora. Y como quiera que fuera, a la comunicación se la considera como uno de los fenómenos humanos más interesantes, más distintivos y más creativos, por lo que es necesario potenciar y desarrollar ésta en todos y cada uno de los individuos (Gutiérrez, 1997, p.17).

Según Blanco y Fernández (2004), el lenguaje hablado estimula más cuando se escucha que cuando se lee y que la palabra escrita tiene menos fuerza de convicción que la hablada.

Martín (1990) afirma a medida que los niños van creciendo, es por medio del juego como se van comunicando con los demás y se socializan. Sus juegos pasan poco a poco de ser individuales y egoístas a ser compartidos con más niños, pasando así el periodo

egocéntrico en el que se mueven en los primeros años de vida, hacia una etapa de socialización que comienza en torno a los seis años.

Desde los 2 o 3 años, los niños se agrupan para realizar actividades lúdicas en las que se comunican entre sí. No obstante, el juego del niño de tres años es aún egocéntrico, llegando a jugar más unos junto a otros que unos con otros. Entre los 4 y los 5 años el juego se va haciendo más asociativo. De los cinco años en adelante, el juego simbólico individual se va volviendo más colectivo. (Moreno 2002, p. 53)

De acuerdo con Aymerich (1981), los niños establecen relaciones auténticas a través de la palabra pero también con otra gama de lenguajes como el ritmo, el gesto, movimiento... Se trata de establecer un vínculo con otro llegando a un intercambio y diálogo.

La expresión es una necesidad que surge con la vida. Desde que el niño nace comienza a expresarse y comunicarse con los demás. Es la forma espontánea de manifestar las necesidades fisiológicas que le permite adaptarse al mundo y a ser autónomo, creativo e imaginativo. El modo más genuinamente humano de comunicarse es el lenguaje oral, pero no es el único. Se debe estimular al niño con diferentes recursos gestuales, corporales, rítmicos, plásticos... que le posibiliten la liberación de sus sentimientos, su mundo interior.

La comunicación es una necesidad inherente a la persona que esta desarrolla a lo largo de su vida. Es muy importante facilitar al niño tantos recursos como sea posible para que se inicie de forma lúdica y natural en este aprendizaje.

En toda relación comunicativa, además de sus protagonistas, emisor-receptor, es importante el entorno en el que se produce. “Un ambiente adecuado, rico y estimulante favorecerá la comunicación con el niño, y le ayudará a descubrir el mundo en el que se tendrá que desarrollar” (Pérez, Shelly, Escudé, Blanco, 2008, p. 9).

Podemos trabajar de forma lúdica con los niños. Existen una serie de juegos que sirven para introducir a los niños en aspectos propios de la lengua; favorecen el uso del lenguaje oral, a la vez que potencian el sentido del ritmo, la memoria y la iniciativa creadora. (Pérez, Shelly, Escudé, Blanco, 2008, p. 40)

En un momento del desarrollo del niño las vocalizaciones de éste parecen tener una estructura muy estable. Cuando aparecen este tipo de vocalizaciones los adultos van introduciendo juegos que potencian su desarrollo.

“En las situaciones de relación interpersonal y de actividad conjunta como pueden ser juegos, se produce el desarrollo del niño que permite la transición de una comunicación exclusivamente gestual a una comunicación verbal” (Brioso y Sarriá citadas por Lebrero, 1997, p. 254).

La comunicación responde a la necesidad humana de vivir en sociedad creando lazos afectivos con el entorno, las costumbres y a tradición. Se debe procurar que el niño viva de forma lúdica y natural este proceso de aprendizaje, que tiene como objetivo favorecer su desarrollo y autonomía. El juego inicia a los niños en el proceso de aprendizaje del lenguaje, gracias a lo cual adquieren capacidades de comunicación y desarrollan hábitos de atención, de memoria y raciocinio.

#### **4.3.3. Desarrollo social**

Los juegos son recursos socializadores que ayudan a la interrelación personal y la integración en grupo. Estos también favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a interactuar y los prepara para su integración social.

En los primeros años los niños juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante su actividad se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero uno al lado del otro. Es el primer nivel de participación o de actividad asociativa. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, se divierten en interacción con uno o varios compañeros, donde la actividad lúdica es interrelacionada y centrada en un mismo objeto o resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario, y en un nivel superior, el respeto por una regla común. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo.

En las primeras etapas de vida es cuando el niño aprende a comportarse en sociedad, siendo el aprendizaje inicial lo que influye y determina el aprendizaje posterior.

Schoeck (citado por Gutiérrez, 1997) afirma que el individuo durante su época de crecimiento interioriza unos esquemas de conducta con los que se comporta en la sociedad. Por lo tanto, las situaciones de los diferentes juegos van a tener repercusión en la persona, en el modo de comportarse y actuar consigo mismo y con los demás.

“Hay tres causas como aspectos fundamentales de la convivencia social de las personas: competición, deseo de gloria e inseguridad” (Hobbes citado por Gutiérrez, 1997, p.20). De aquí, la importancia del tipo de juegos contra la competitividad, juegos que favorecen el trabajo, contacto, vivencia y relación interpersonal con todos los compañeros.

El juego nos enseña a vivir en sociedad, a que las relaciones interpersonales se basen en el respeto, tolerancia, justicia, sinceridad... y a que estas vayan acompañadas de autoestima, cooperación, ayuda mutua, autonomía personal, amistad, confianza. Dando lugar todos estos valores a una adecuada forma de convivencia y a una sociedad más justa, democrática y solidaria. (Gutiérrez, 1997, p.24).

Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales. Puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los jóvenes para la vida. “Jugar no es estudiar ni trabajar; pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Ortega citado por Moreno, 2002, p.12).

#### Trabajo en grupo es elemento educativo y social

Entre los tres y los cinco años el pequeño comienza a jugar con otros niños, empezando por grupos de sólo dos miembros. Se introduce en los juegos colectivos un aspecto competitivo, que no parece obligar todavía a la existencia de reglas fijas.

El niño trabaja en grupo de una forma placentera y con ilusión estimulando sus acciones y actitudes y teniendo nuevas experiencias sociales.

Como dice Gutiérrez (1997), el grupo es el paso imprescindible para la vida en sociedad, ofreciendo al individuo diferentes aspectos:

- Posibilidad para romper con la dependencia familiar
- Adquirir modelos de comportamiento social
- Sentirse aceptado, seguro y confiado
- Desarrollar las capacidades físicas, cognitivas y sociales
- Fomentar su adaptación social y formarse como persona activa de la sociedad
- Tomar conciencia de que el respeto mutuo y la colaboración son la base de las relaciones humanas.

El éxito del grupo está en función de la armonía entre la interacción y la formación personal. Cuanto más pequeño sea el grupo mejor permitirá la socialización entre todos sus miembros.

## 5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Como hemos podido observar, el juego es un recurso con el que los niños aprenden de forma atractiva y motivadora, por ello creo que es importante su uso dentro del aula. A continuación, expondré una propuesta didáctica basada en el juego

### 5.1. Contextualización

La propuesta está pensada para el alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente para el nivel de 4 años, aunque podría llevarse a cabo con cualquier otro nivel, adaptándolo a la edad.

### 5.2. Objetivos

#### Desarrollo emocional

- Emplear el lenguaje corporal para expresar las diferentes emociones.
- Reconocer y utilizar el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.
- Controlar de los impulsos por medio de la respiración y la relajación
- Desarrollar la felicidad y el sentido del humor.

#### Desarrollo comunicativo

- Identificar las normas básicas que rigen el intercambio comunicativo (mirar a quien habla, esperar turno, escuchar con atención).
- Expresar y comunicar experiencias, hechos, emociones, sentimientos y vivencias.
- Respetar las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar turno de palabra escuchar, preguntar, afirmar, negar, dar y pedir explicaciones)

### Desarrollo social

- Fomentar las relaciones amistosas por medio de los juegos.
- Potenciar las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.
- Desarrollar la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos (turnos, estructura cooperativa, roles...)

## **5.3. Contenidos**

### Desarrollo emocional

- Conocimiento de las propias emociones y las emociones de los demás.
- Comprensión de la causa y consecuencias de las emociones.
- Regulación emocional
- La tolerancia a la frustración.
- El manejo de la ira y el miedo por medio de actividades lúdicas.

### Desarrollo comunicativo

- Normas básicas: silencio, respetar.
- Interés por realizar intervenciones en el grupo.

### Desarrollo social

- Estrategias de negociación y aprendizaje dialógico.
- Resolución de los conflictos que aparezcan en los juegos.
- Establecimiento y respeto por las normas de los diferentes juegos.
- Cooperación y trabajo en equipo.



#### 5.4. Temporalización y actividades lúdicas para desarrollo infantil

La propuesta incluye actividades que pueden ser desarrolladas cuando el profesor lo desee de lunes a viernes. Creo conveniente que cada semana se trabajen un tipo de actividades, por ejemplo, una semana solo actividades para el desarrollo social, otra semana para actividades comunicativas y otra semana para actividades o juegos sobre la afectividad. A lo largo de la semana las actividades se pueden repetir si el profesor o profesora lo desea.

✓ Actividades para desarrollo emocional

**Actividad 1:** Podemos mostrar las siguientes emociones primarias: alegría, tristeza y enfado, con el objetivo de que las interioricen e identifiquen. Para ello se pueden utilizar las siguientes imágenes:



Después, cada niño y niña se sitúa en el centro de la asamblea y a continuación el maestro o maestra dirá una emoción, la cual será interpretada con gestos por el alumnado de manera individual. Aprenderán a identificar cada una de las emociones con expresiones faciales y corporales.

**Actividad 2:** “El tren de las emociones”. El profesor o profesora hará de conductor de un largo tren. El tren estará formado por todos los alumnos de la clase creando una larga fila. Podemos utilizar el patio del colegio para esta actividad. La profesora irá contando una historia y los niños tienen que “meterse” en ella. Por ejemplo, Vamos viajando entre las montañas y cerca del tren tenemos peligrosas serpientes venenosas que nos quieren comer... ahora pasamos por una zona de relax con bonitas palmeras y música relajante... oh no, de repente vemos como un pequeño pajarito cae de su nido... Con estas historias los niños expresarán diferentes emociones como el miedo, la tristeza, la alegría...

**Actividad 3:** La profesora irá diciendo diferentes situaciones de la vida cotidiana. Por ejemplo, “He perdido a mi gato”, ¡Me han regalado una bici”, “Juan me ha tirado del

pelo”, ¡Tengo un montón de amigos!... Si se trata de una situaciones alegres o tristes, los alumnos deben ponerse una máscara o cartulina alegre o triste que han creado previamente.

Después de realizar la actividad, la maestra puede leer el siguiente libro: “El monstruo de colores” de Anna Llenas, es libro es para Educación Infantil cuyo protagonista es un monstruo divertidísimo que nos cuenta su gran lío con todas las emociones.

✓ Actividades para desarrollo comunicativo

**Actividad 1:** “Calabaza”. En un espacio amplio, los alumnos formarán dos filas una frente a la otra y en el centro de las dos filas se coloca la calabaza que tendrá dentro unas tarjetas. De cada hilera saldrá un niño y cada uno escogerá una tarjeta, cada niño tendrá que describir lo que esta representa, si lo hacen correctamente acumularán un punto, ganará el equipo con más puntos. Una variante es que los demás niños pueden ayudar al de su equipo a describir la tarjeta.

**Actividad 2:** Realizar un teatro en el que los personajes de la obra sean los propios alumnos. Cada alumno tendrá que decir un pequeño dialogo acompañado de los gestos necesarios. En cada escena saldrán unos pocos compañeros o se pueden realizar diferentes obras.

**Actividad 3:** “Háblanos de tu dibujo”. Los alumnos en el aula dibujarán lo que más les guste, luego sentados en círculo, presentarán sus trabajos a los demás compañeros. Podrán contar que es, si es su mascota, un juguete, etc. La profesora podrá ir preguntando para que el autor del dibujo vaya contestando, debemos tener en cuenta de que participen los niños que son más tímidos o les cuesta un poco más hablar en público.

✓ Actividades para desarrollo social

**Actividad 1:** “Naranja/limón”. Los niños y niñas colocados en círculo escucharán la explicación sobre el juego. El compañero que está a su derecha es naranja, y el que está a su izquierda es limón. Un niño se coloca en el interior del círculo y elige a un compañero y le dice “naranja “ o “limón” y deberá decir en voz alta el nombre del compañero correspondiente. En el caso de que se equivoque, se dirá “cambio” y todos se cambiarán de lugar. El niño que se haya equivocado se quedará en el interior.

Variante: Se puede hacer, sólo indicando con el dedo, el que esté en el centro, al compañero/a que quiere que se diga su nombre, sin tener que decir naranja o limón.

**Actividad 2.** “El ciego y el lazarillo”. En un lugar amplio, los alumnos se colocan por parejas, uno hace de “ciego” y el otro de lazarillo, que guiará al “ciego” por la voz y dándole instrucciones (arriba , abajo , salta , sube ...). Tienen que finalizar un circuito que previamente el profesor ha diseñado. Después cambiarán los papeles.

**Actividad 3.** “Pedir favores”. Se ponen en círculo, cada alumno y alumna debe escribir o dibujar en un papel qué favor desean, deben ser cosas que haya en el aula (goma, lápices, estuches, una pulsera, unos guantes, gorros, bufandas...). El profesor elegirá uno al azar y lo colocará en el centro. El resto de niños tendrán los papeles pegados en la camiseta y el alumnos que está en medio les mirará y decidirá a cuál de ellos puede ayudar y hacerle el favor. Una vez que se lo haga, el otro debe darle las gracias y se colocará en el centro, y así sucesivamente hasta que a todos les hayan concedido deseos o hecho favores.

## 5.5. Metodología

La metodología que se seguirá estará relacionada con:

- Enfoque globalización: Partiendo de la realidad, las actividades han de estar relacionadas entre sí, ayudando a los niños a establecer conexiones, entre lo nuevo y lo sabido.
- Aprendizaje lúdico: Los conocimientos que se adquieren en el espacio lúdico se asimilan más fácilmente.

- Aprendizaje significativo: el niño debe establecer relaciones entre sus experiencias previas y los nuevos aprendizajes.
- Principio de socialización: la creación de un clima de seguridad y confianza es una condición necesaria para que el niño se relacione con sus iguales y con otros adultos, además del mundo que les rodea

### 5.6. Evaluación

La evaluación de las actividades será global, continua y formativa. Nos centraremos en una evaluación de observación para seguir el proceso de aprendizaje de los niños/as, para así adaptar la respuesta educativa a las necesidades de cada uno introduciendo las correcciones necesarias en el momento.

El profesor podrá utilizar una tabla similar a esta para evaluar al alumno después de realizar las actividades.

	Identifica situaciones alegres y tristes	Expresa caras alegres, tristes o enfadadas.	Identificación de vocabulario	Escucha y comprende	Se ha relacionado con sus compañeros	Se ha mostrado participativo
Martin	✓	X	✓	X	✓	X
Julia	✓	X	✓	≈	≈	✓
Silvia	✓	≈	≈	✓	X	X
Patri	✓	✓	✓	X	✓	X
Ana						
Yosune						
Clara						
Sandra						
Sara						
Miguel						
Martina						

## 6. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo, he intentado abarcar varios puntos en torno al juego, analizando su importancia y las teorías de los diferentes autores. Es importante conceder al juego el lugar que se merece en el aula, y por tanto es necesario que los docentes lo consideren como un instrumento educativo, a partir del cual podemos propiciar el desarrollo íntegro de los alumnos. Por este motivo es importante ofrecer a los niños un amplio repertorio de juegos con los que exploren las diferentes posibilidades de acción al mismo tiempo que desarrollan sus capacidades y habilidades.

Considero de gran importancia investigar a fondo el juego en la etapa infantil, pues es la principal actividad del niño/a y también la vía que utilizan los más pequeños para elaborar y expresar los sentimientos y todo tipo de competencias intelectuales, morales, y sociales. Tenemos en cuenta la importancia de un clima de afecto, cariño y respeto, imprescindible para que el niño/a se sienta seguro e interiorice los aprendizajes, a la vez que forma una imagen positiva de autoestima y valoración de sí mismo.

Bajo mi punto de vista, en la etapa de Educación Infantil es muy importante presentar todo de una forma muy estimulante y el juego es uno de los mejores recursos que podemos utilizar. El juego es y ha sido vital para el desarrollo íntegro del individuo, a partir de este explora el mundo que le rodea, se desarrolla a nivel intelectual, motriz, social y afectivo, y además, es una fuente de placer inagotable para ellos. Por lo tanto, podríamos afirmar que mientras el niño juega se está desarrollando.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### REFERENCIAS LEGISLATIVAS

Decreto 122/2007, de 27 diciembre 2007 establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, mediante la cual se regula la titulación de Maestro o Maestra en Educación Infantil

### BIBLIOGRAFÍA

Aymerich, C.y M. (1981). *Para un lenguaje expresivo del niño*. Barcelona. Hogar del libro.

Bandet, J. y Abbadie, M. (1975). *Como enseñar a través del juego*. Barcelona: Fontanella.

Blanco, I. y Fernández, P. (2004). *El lenguaje radiofónico: la comunicación oral*. Madrid: Editorial Fragua.

Bompiani, E. (1976). *Yo juego, tú juegas, todos juegan*. Barcelona: Juventud.

Cabrera, C. y Sánchez, C. (1984). *La estimulación precoz. Un enfoque práctico*. Madrid: Siglo XXI.

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Argentina: Kapelusz.

Goleman, D. (2008). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.

Gutierrez,R. (1997). *El juego de grupo como elemento educativo*. Madrid:

Guitart Aced, R. (1990). *Juegos no competitivos*. Barcelona: Grao.

Hernández, M y Ullán De La Fuente, A. M.<sup>a</sup>. (2007). *La creatividad a través del juego*. Salamanca: Amarú.

Jacquin, G. (1958). *La educación por el juego*. Madrid: Atenas.

Jares, X. (1992). *El placer de jugar juntos*. Madrid: Editorial CCS.

Lebrero, Baena M<sup>a</sup>.P. (1997). *Especialización del profesorado de educación infantil (0-6 años)*. Madrid: UNED.

Michelet, A. (2001). *El juego del niño. Avances y perspectivas*. OMEP- UNESCO: Québec.

Moreno, Murcia, J.A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Ediciones Aljibe.

Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.

Navarro, J. y Martín, C. (2010). *Psicología de la educación para docentes*. Pirámide: Madrid.

Pardo de León, P. en Lebrero, Baena M<sup>a</sup>.P.(1997). *Especialización del profesorado de educación infantil (0-6 años)*. Madrid: UNED.

Pérez, G. Shelly, C. Escudé, N. Blanco, P. (2008). *Expresión y comunicación*. Barcelona: Altamar

Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México, Buenos Aires: Fondo de cultura económica

Wolfgang, C H. (1984). *Como ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego*. Barcelona: Paidós Educador

## WEBGRAFÍA

García Márquez, E. y Alarcón Adalid, M.<sup>a</sup> J. (2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*. Recuperado de EFDeportes.com, revista Digital, p.153. Consulta el 5 de junio de 2017. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

Ibarrola L, B. *Dirigir y educar con Inteligencia Emocional*. Ponencia del VII Congreso de Educación y Gestión. Profes. Net. Consultado el 7 de junio de 2017. Disponible en: [https://extension.uned.es/archivos\\_publicos/webex\\_actividades/4980/iegfernandez4.pdf](https://extension.uned.es/archivos_publicos/webex_actividades/4980/iegfernandez4.pdf)

Rocío Rodríguez Muñoz. *Juegos de expresión y comprensión oral*. Atención Psicoeducativa en las dificultades del Lenguaje Oral. Consultado el 3 de junio de 2017. Disponible en: <https://apelo2013.files.wordpress.com/2013/09/juegos-de-expresic3b3n-y-comprensic3b3n-de-rocc3ado-rodrc3adguez.pdf>