

LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA ETAPA INFANTIL

The play in the 0-6 years-old education

María Luisa García Rodríguez

RESUMEN: *El juego, además de una necesidad infantil, es un importante instrumento en manos del educador, que contribuye decisivamente al desarrollo de la personalidad y de las capacidades de todos los ámbitos. A lo largo de las distintas etapas evolutivas van surgiendo diferentes tipos de juegos como respuesta a los intereses y necesidades que van apareciendo. Es necesario prever los espacios, momentos y materiales de juego. Entre éstos se encuentran los juguetes que, por su decisiva importancia, deben ser cuidadosamente seleccionados.*

Palabras clave: *Juego, aprendizaje, desarrollo, juguetes.*

ABSTRACT: *The act of playing as a necessity of the youngest, is an important way in the teacher hands, that contributes decisively to de development of the personality and the capacities in all the environments. As long as different stages of evolution are coming up, at the same time, different types of plays as an answer of the interests and necessities that appear. Is neccesary to foresee the different spaces, moments and materials of the play. Between them, we found the toys that because of their importance, must be selected carefully.*

Key words: *play, learning, development, toys.*

A quiénes os interesáis por el juego infantil

Felicidades

Por dedicar vuestro tiempo a los niños y niñas,
ya sea en el ámbito familiar, o en el profesional, o en otros.

Gracias

Por ser personas sensibilizadas ante el mundo infantil,
ya que vuestro interés os llevará a esforzaros
y os impulsará a aprender,
para realizar vuestra tarea lo mejor posible.

Expertos de todas las épocas, países y diversos ámbitos de conocimiento coinciden en afirmar que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. Puede asegurarse, sin duda, que es la actividad principal de la infancia, como para el adulto sería su trabajo.

Con el fin de aproximarnos al concepto del mismo, podemos acudir a autores precursores de la actual Educación Infantil, como son Federico Froebel, educador alemán que vivió entre 1782 y 1852, entre cuyas aportaciones podemos encontrar que “en la infancia, la ley de la actividad es la ley del juego”; y a Andrés Manjón (1846-1923) educador español nacido en un pueblecito de Burgos, fundador de las Escuelas del Ave María, al aire libre, en el Sacromonte de Granada, quien en uno de sus libros titulado “El maestro mirando hacia afuera” definió el juego del modo siguiente: “El juego es la única asignatura del niño hasta los cinco años, la principal de los seis a los nueve, la indispensable de los diez a los catorce, y la más saludable e higiénica hasta los veintiuno; y el educador que de ella no se ocupe ni preocupe, no sirve ni vale para educar”.

1. LA FUNCIÓN DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES

Los primeros seis años de la vida son una época de gran importancia porque el aprendizaje es rapidísimo, se graban impresiones que quedarán en la mente de forma definitiva y es entonces cuando se desarrollan las actitudes y se toman los modelos. Por tanto, intervenir educativamente en estas edades supone proporcionar las condiciones necesarias para que se establezcan adecuadamente las estructuras profundas de la personalidad.

Actualmente sabemos que los procesos más decisivos tienen lugar incluso antes de los tres años porque es la etapa de máxima plasticidad, máxima receptividad de influencias y el periodo en el que los cambios inducidos por la intencionalidad educativa adquieren la máxima relevancia.

Parece evidente, además, que existen momentos del desarrollo, denominados “periodos críticos”, en los que se da un mayor potencial de aprendizaje y asimilación, que si no son aprovechados para

una determinada modalidad de aprendizaje (lenguaje, motricidad...) éste no tendrá lugar posteriormente sin notables inconvenientes y limitaciones. Está comprobado que gran parte de estos periodos críticos se presentan antes del tercer cumpleaños.

El juego tiene una importancia primordial en el crecimiento y en el desarrollo de niños y niñas. Desde las primeras etapas de la vida necesitan jugar. En el juego manipulan y experimentan con aquello que encuentran a su alcance. Al principio, los bebés juegan en la cuna con su propio cuerpo. A medida que crecen se van interesando por los objetos y personas que les rodean, los cuales van a contribuir a la configuración de su estructura mental.

Esta realidad entronca con las teorías de los psicólogos interaccionistas Piaget y Vygotski, que defienden, cada uno con su visión, la importancia de un entorno enriquecido como estimulante de los procesos infantiles de desarrollo.

Para el primero de ellos lo más importante es la interacción con el medio físico porque según él el aprendizaje se producirá de forma espontánea como consecuencia de las acciones exploradoras de los objetos que se encuentren al alcance de los pequeños en los primeros estadios de la vida. Contacto físico y pensamiento se revelan como inseparables y forman un todo indivisible en el desarrollo de los niños y las niñas. En otras palabras, si se les proporciona algún objeto, las mentes infantiles empezarán a funcionar porque el medio físico es el principal agente de desarrollo. Los bebés actuarán como pequeños científicos que explorarán y obtendrán algún tipo de información.

También tiene presente Piaget la maduración biológica, que le lleva a establecer las etapas evolutivas recogidas en numerosas publicaciones y trabajos, de las cuales las dos primeras corresponden a la edad de la Educación Infantil: estadio sensoriomotor de 0 a 2 años y preoperacional, de 2 a 7 años aproximadamente.

Vygotski, por su parte, cree que el proceso de desarrollo infantil se realiza en contextos interactivos en los que las personas con las que se convive actúan como organizadores y reguladores de la conducta.

Las interacciones que fomentan el desarrollo tienen que ver probablemente con tareas que los niños pueden hacer sólo en el caso de

que reciban ayuda de una persona adulta. Según la teoría de Vygotski estas tareas se encontrarían en la denominada “zona de desarrollo próximo” del niño y se caracterizarían por no poder llevarse a cabo todavía de forma autónoma, sino mediante la interacción con personas capacitadas para ir aportando pistas y apoyos cuando sea necesario. Esta labor es denominada metafóricamente “andamiaje” por parte de algunos autores como Bruner.

Vygotski, considera que el proceso de aprendizaje es la interiorización de los procesos sociales interactivos. El aprendizaje despierta procesos evolutivos internos que se ponen en marcha cuando el niño está en interacción con otras personas y que, poco a poco, se van interiorizando convirtiéndose así en algo immanente al sujeto. Para Vygotski todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos. Y, resulta evidente que la comunicación entre las personas requiere fundamentalmente un eficaz instrumento: el lenguaje, que posee además la extraordinaria función de servir como soporte del pensamiento. Desde esta perspectiva vygotskiana las tareas cooperativas que generan datos, o que requieren planificación y organización se presentan como posibles experiencias valiosas para los niños.

De acuerdo con estas teorías el niño se concibe como un individuo que construye su propio conocimiento a través de la reflexión sobre la experiencia física y social. Es un ser activo que experimenta, explora, selecciona... y se adapta continuamente.

La aportación de Bandura con su teoría sobre el aprendizaje por imitación o aprendizaje vicario viene a complementar los planteamientos de Vygotski. Los pequeños de estas edades disfrutan imitando, simulando la realidad, y por ello a menudo imitan las conductas de las personas de su entorno, pero no lo hacen indiscriminadamente. La vinculación afectiva y la significación del modelo a imitar son decisivas. La imitación conlleva un proceso continuado de interacciones entre el niño y las personas que son significativas para él en un contexto altamente emocional.

Es necesario tener en cuenta que en estas edades se puede imitar sin tener conciencia de ello. Esta evidencia constituye un motivo más para insistir en la idea de que el ambiente social es decisivo y no olvidar que forman parte del mismo los personajes de los cuen-

tos y de los dibujos animados. Estos procesos son decisivos para la construcción de la personalidad y para su desarrollo.

Todas estas constataciones son también confirmadas por las ideas que refleja la pedagoga italiana María Montessori en su obra “La mente absorbente del niño”, en la que ella expone con detalle lo que tantas veces hemos escuchado: sus cerebros “son como esponjitas”.

Junto a los autores mencionados, la psicología cognitiva, en la que se apoyan las propuestas de la reforma LOGSE, suele recordar a Ausubel por la influencia de su teoría en el campo del aprendizaje. Las tesis de Ausubel se centran en su concepto de aprendizaje significativo, que es el proceso por el que se relaciona nueva información con aspectos ya existentes en la estructura cognoscitiva del sujeto, relevantes para el propio aprendizaje. De esta forma las nuevas ideas son relacionadas intencionalmente con las anteriores.

De todo ello se desprende que el juego es un importante instrumento en manos del educador, que contribuye a que los pequeños experimenten sensaciones positivas a la vez que desarrollan sus capacidades o aptitudes para pensar/conocer, actuar y sentir. En palabras de Froebel, el niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para que cuando sea mayor, sólo recuerde de su paso por el jardín de infancia que jugó y fue feliz.

En consecuencia, los educadores deberían de preocuparse por crear un entorno óptimo que estimule el funcionamiento del sistema nervioso a la vez que conocen y respetan las pautas del proceso natural de desarrollo para ajustarse a ellas. Tienen la misión de preparar el medio, garantizar la atmósfera de apoyo, observar a cada uno y en función de esa observación proponer cuestiones de modo que suscite en él cierto impulso a ampliar sus intereses, conocimientos y destrezas. Con el fin de favorecer el desenvolvimiento armónico, es necesario comenzar a jugar con los bebés lo más pronto posible.

Es frecuente observar cómo el niño sano y “normal” desea jugar, tener actividad, relacionarse con niños y niñas de su edad... Todo esto puede conseguirlo a través del juego y al juego habrá dedicado un promedio de diecisiete mil horas al cumplir los seis años.

En el mundo infantil parece existir un acuerdo general que podría resumirse en que “lo lúdico” está relacionado con “lo festivo” y es la principal motivación de los niños y niñas.

Los juegos variados, desde los primeros momentos de la vida, contribuyen de forma muy positiva a la estimulación de la persona.

Froebel señaló, ya en el siglo diecinueve, que el niño que juega intensamente, de manera independiente, tranquila, hasta llegar al cansancio físico; sin duda será un adulto capaz, sosegado, constante, que cuidará con abnegación tanto del bienestar propio como del ajeno.

2. LA ACTIVIDAD LÚDICA Y LOS ÁMBITOS DE DESARROLLO

El juego puede intervenir en todos los ámbitos de desarrollo que integran el ser humano. Desde el punto de vista biológico, la actividad lúdica ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, contribuyendo al desarrollo del sistema muscular y nervioso y al crecimiento del cerebro.

Desde el punto de vista psicomotor, el juego desarrolla los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del propio cuerpo, conquistando poco a poco la autonomía.

En el aspecto intelectual, el niño y la niña tienen ocasión de aprender muchos contenidos, por medio del juego, ya que obtienen nuevas experiencias y les ofrece ocasiones para cometer aciertos y errores, solucionar problemas, etc.

La actividad lúdica estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad infantiles. En el juego conocen su entorno (lo comprenden, lo estructuran y lo dominan progresivamente), al mismo tiempo que se descubren a sí mismos.

En el plano de la sociabilidad podemos afirmar que por medio del juego entran en contacto con sus iguales. El juego es una actividad que implica relación y comunicación, un medio de explorar su puesto en el mundo y su capacidad de convencer a los demás. Ello les ayuda a conocer a las personas que les rodean y a aprender normas de comportamiento. El juego contribuye a adquirir y afianzar valores importantísimos como son la aceptación de los demás, respetándoles y admitiendo las diferencias como fuente de enriquecimiento,

la tolerancia, la solidaridad, la toma de conciencia de ser miembro activo de una comunidad...

Desde el punto de vista del desarrollo afectivo o emocional, es una actividad que les procura placer, entretenimiento y alegría de vivir. Les permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Constituye un importante factor de equilibrio, dominio de sí mismos y adquisición del sentimiento de la propia valía.

Desde el punto de vista del lenguaje, es un destacado medio de expresión de sus experiencias, habilidades y de los pensamientos que ocupan su mente.

En definitiva, el juego permite ir aprendiendo a progresar en la conquista de sí mismo como persona.

En un intento de identificar las características que pueden atribuirse al juego, podríamos decir que para que una determinada actividad pueda ser considerada como lúdica, se entiende que deber reunir las siguientes:

- Ser libre para quien lo practica. Que no esté previamente programado, que le permita expresarse, ofreciéndole múltiples posibilidades.
- Dar oportunidad de que aparezca la espontaneidad. Que en cada momento pueda surgir la sorpresa y entusiasmar al niño o la niña. Que le dé la sensación de otra forma de vivir diferente a la de la vida cotidiana. Permitirle la “transformación” en otro ser u objeto imaginado por él.
- Tener su origen en necesidades vitales de la etapa infantil, que pueden ser satisfechas: reír, imaginar, fantasear, dar cabida a lo mágico, sentirse parte del grupo de iguales...
- Ser gratuita. Tener finalidad en sí misma. No es mejor jugar para conseguir un premio, sino que la recompensa debe ser la vivencia que ofrezca la actividad en sí misma.
- Proporcionarle satisfacciones presentes, como pueden ser el goce de la creación, exteriorizar pensamientos y sentimientos, descargar impulsos y emociones, colmar su fantasía...

En el entorno en que vivimos resulta difícil encontrar las condiciones que reúnan estas características. Se suele dejar escaso margen de autonomía a los niños y niñas. Faltan espacios y momentos ade-

cuados. Los educadores tenemos como misión reflexionar sobre todos estos aspectos y modificar las variables necesarias para que se recupere y afiance el interés por la actividad lúdica.

3. ALGUNOS TIPOS DE JUEGOS PROPIOS DE LA ETAPA INFANTIL

a) **Juegos sensoriomotores** que constituyen la respuesta a la primera y más urgente necesidad de los niños y las niñas: moverse y manipular las cosas de su entorno con el fin de descubrir sus cualidades. Suelen llevárselas a la boca porque es el órgano sensorial que tienen más desarrollado, o las dejan caer porque están experimentando que pueden sujetar o soltar los objetos, o las golpean, o las hacen sonar. Están entrenando los movimientos que deben hacer para manejar lo que les rodea.

Se trata de actividades que provocan un comportamiento, que va a favorecer su desarrollo. Se observan preferentemente durante los dos primeros años de vida y fueron descritos por Piaget, que consideraba que se encuentran en una posición intermedia entre “juego” y “trabajo”.

Hacia los dos años o dos y medio juegan cerca de un compañero, pero todavía cada uno utiliza sus juguetes. No comparten ningún tipo de juego, ni de juguete, porque todavía no saben jugar juntos.

b) **Los juegos simbólicos**, denominados también juegos de imitación de la vida o juegos de rol, son juegos de representación de personajes en los que los niños y las niñas reproducen situaciones aprendidas en su entorno, o bien despliegan su fantasía. Suelen asumir el papel del personaje que les gustaría ser y desarrollan comportamientos que corresponden a su forma de comprender a ese personaje. Tienen la función de ayudarles a interiorizar los valores del entorno social en el que viven.

Corresponden a este tipo de juegos comprar y vender, las casitas, los médicos, las maestras, las peluqueras... Aparecen hacia los dos años y medio y se desarrollan hasta los seis. En el juego simbólico los niños y niñas pueden utilizar una silla como si fuera un coche, un palo como un caballo, etc.

Los juguetes modernos, como las muñecas que hacen muchas cosas y los coches teledirigidos, son contraproducentes para el juego infantil porque han renunciado al poder simbólico que ofrece el juguete sencillo. Son objetos que impiden, o al menos dificultan, dar rienda suelta a toda la fantasía, descubrir la enorme variedad de roles sociales existentes y las relaciones entre las personas.

c) **Los juegos de reglas.** A partir de los seis años son frecuentes los juegos de reglas, que subsisten en la etapa adulta. Nacen cuando los niños y niñas descubren en su entorno a sus iguales y la necesidad de ponerse de acuerdo en su comportamiento durante ciertos juegos. Se pasa entonces definitivamente de la etapa egocéntrica a la posibilidad de la relación cooperativa.

El proceso de socialización implica la existencia de un grupo de compañeros. Frecuentemente, el grupo adopta unos signos, símbolos o contraseñas de identidad. La acción concreta les ayudará a determinar las “reglas”, de cuyo cumplimiento por parte del grupo dependerá su éxito y los “papeles” que cada uno debe desempeñar en la acción. Los juegos de reglas permiten aprender a renunciar al criterio propio y a subordinar lo personal a lo colectivo.

De acuerdo con todo lo anterior, la intervención del adulto se concretará en organizar las situaciones del juego: prever los lugares que proporcionen las mejores condiciones, establecer los momentos más adecuados y facilitar los materiales convenientes, entre los cuales se encuentran los juguetes.

4. LA SELECCIÓN DE LOS JUGUETES

Y, aunque no es necesario jugar con algo, y hay muchos objetos de uso cotidiano que pueden ser transformados en juguetes por el pensamiento mágico infantil (no subestimemos nunca las posibilidades de una caja en manos de un niño), vamos a recordar esa función de los educadores que consiste en seleccionar cuidadosamente aquellos elementos que se ponen a disposición de los niños y niñas.

Puede tratarse de materiales no estructurados desde el punto de vista didáctico. Algunos pueden encontrarse en la naturaleza como piedras, conchas, piñas y hojas. Materiales de desecho como tapones, envases, trozos de madera, tela y papel. Objetos varios: espon-

jas, brochas, cucharas de madera, etc. Todos ellos pueden ser usados con finalidades múltiples pero sirven fundamentalmente para que los pequeños conozcan sus cualidades y características: textura, peso, color, material, temperatura, flexibilidad, sonido, sabor, olor, facilidad de desplazamiento...

Los semifluidos o moldeables (como la arcilla y la plastilina) y, sobre todo, los fluidos o continuos (agua, arena, arroz, harina...) son difíciles de manejar porque se transforman muy fácilmente. Su ventaja, desde el punto de vista del desarrollo infantil, radica en proporcionar desafíos intelectuales, ya que permiten muchísimas posibilidades de manipulación.

Para comenzar se debe poner a los pequeños en contacto con los materiales más estructurados (bloques de construcción, esferas, cubos, rompecabezas) porque el control que ejercen sobre ellos favorece el desarrollo de las estructuras mentales en las primeras etapas.

Hay que considerar además la gran importancia del material simbólico (representaciones de personas y animales de pequeño tamaño para favorecer su fácil manipulación) porque es de gran valor para desarrollar capacidades del ámbito social y del ámbito afectivo, imprescindibles en la consideración integral de la configuración de la persona.

Conviene tener en cuenta que son muy importantes los juegos con palabras, para estimular la expresión oral y contribuir al logro de la correcta pronunciación. Estos aspectos son de gran relevancia en la adquisición de la conciencia fonémica o conciencia de que las palabras están constituidas por cadenas de sonidos. Una adecuada discriminación fonológica en la etapa infantil constituye un requisito previo imprescindible en el aprendizaje de la lectura.

Con materiales de desecho los juguetes también se pueden construir. En la manipulación de materiales se producen progresos espectaculares entre los dos y los seis años. Se ponen así en juego muchas opciones para trabajar la creatividad, la psicomotricidad fina, las destrezas, el respeto al medio ambiente reduciendo el volumen de residuos que puedan contribuir a contaminar el entorno...

Los objetos para jugar han estado presentes en todas las civilizaciones. Se conserva aún un sonajero romano y antes de la destrucción de Pompeya existían allí las muñecas.

La efectividad de los juguetes en el desarrollo ha sido comparada con la repercusión de los alimentos en el crecimiento físico, hasta el punto de definirlos como “la papilla del desenvolvimiento intelectual, afectivo y social”.

Antes de poner un juguete al alcance de las manos infantiles es importante pensar en los destinatarios y en la influencia que sobre ellos va a ejercer. Tengamos en cuenta que supone transmitir ciertos valores y reflejar lo que creemos importante porque los juguetes simbolizan, nada más y nada menos, que la forma en que deseamos que nuestros niños y niñas se comporten mañana en el mundo.

Si queremos un mundo sin violencia, regalaremos juguetes que fomenten una solución creativa de los conflictos.

Si queremos un mundo solidario, podemos regalar juegos de mesa cooperativos.

Si queremos un mundo sin discriminación de las mujeres, pondremos muñecas, coches y balones como regalo para niños y niñas indistintamente.

Si queremos un mundo creativo y humano debemos regalar juguetes que inviten a explorar y manipular respetando y potenciando el desarrollo integral de niñas y niños.

Acertaremos en la elección de su juguete si ponemos todo nuestro empeño en hacer feliz a ese niño o esa niña y tenemos en cuenta algunos criterios. Procuraremos que sea:

1. Adecuado a su edad madurativa, para que su manejo no sea demasiado fácil, ni demasiado difícil.
2. Seguro y sólido, sin vértices o aristas punzantes y/o cortantes, ni realizado con materiales tóxicos.
3. Respetuoso con el/la protagonista del juego. Que no sea un juguete que “hace de todo”.
4. Sencillo y económico, porque se trata de satisfacer una necesidad, no de un lujo.
5. Manejable, de fácil uso y colores vivos, especialmente si es para un bebé.

6. Atractivo, interesante, estimulante para los sentidos, de forma que invite a la acción y proporcione placer.
7. Duradero porque no apoyamos el lema de “compre para tirar y vuelva a comprar”.
8. Fácil de transportar, de ordenar y de mantener ordenado.
9. Polivalente, para ser utilizado de muchas formas distintas y en diferentes espacios de juego
10. Complementario de los que ya se poseen, y no del mismo tipo.

5. BIBLIOGRAFÍA

- AUSUBEL, David P. *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Méjico: Trillas, 1976.
- BANDURA, Albert. *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid: Espasa-Calpe, 1984, 2ª ed.
- COHEN, Rachel. *En defensa del aprendizaje precoz*. Barcelona: Planeta, 1983.
- MONTESSORI, María. *La mente absorbente del niño*. México: Diana, 1986.
- PIAGET, Jean. *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella, 1977, 3ª ed.
- PIAGET, J. e INHELDER, B. *Psicología del niño*. Madrid: Morata, 1975, 6ª ed.
- PRESSLEY, Michael. *Cómo enseñar a leer*. Buenos Aires: Paidós, 1999.
- VYGOTSKI, L.S. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica, 1979.
- WALLON, Henry, PIAGET, Jean y otros. *Los estadios en la psicología del niño*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1977.