

Mequè Edo
Sílvia Blanch
Montserrat Anton
(coordinadoras)

El juego en la primera infancia



COLECCIÓN RECURSOS, Nº 154

Título original: *El joc a la primera infancia*, Octaedro, 2016

Traducción del catalán: Marta Breu



Primera edición: julio de 2016

© Mequè Edo, Sílvia Blanch y Montserrat Anton (coordinadoras)

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 - 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02 - Fax: 93 231 18 68

www.octaedro.com - octaedro@octaedro.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-9921-839-7

Depósito legal: B. 16.494-2016

Diseño y producción: Editorial Octaedro

Fotografía de la cubierta: © Mequè Edo

Impresión: Press Line

Impreso en España - *Printed in Spain*

Sumario

Introducción: el juego en la primera infancia.....	9
1. Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil	13
2. Un juego para cada necesidad.....	29
3. El juego: herramienta de desarrollo y aprendizaje.....	43
4. Cuando el juego es un eje principal del proyecto de escuela ...	65
5. Mirada matemática sobre los juegos en la infancia	87
6. Juego, lengua y literatura: de la oralidad a la multimodalidad	113
7. El juego corporal como base de todos los juegos	131
8. El juego y el descubrimiento del entorno	147
9. Pon, pon, dinerito en el bolsón: un paseo por el juego musical en la etapa infantil	161
10. A modo de conclusión.....	171
Agradecimientos.....	175
Índice.....	179

Introducción: el juego en la primera infancia

Mequè Edo, Sílvia Blanch y Montserrat Anton

En la titulación de Maestro en Educación Infantil de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona existe la tradición de compartir visiones, conocimientos y experiencias entre el profesorado que se vincula a estos estudios. Esta tarea no es nada fácil, puesto que el profesorado universitario se organiza en departamentos por áreas de conocimiento a menudo demasiado parceladas y aisladas. Precisamente para paliar este hecho, pero también para conocernos mejor unos a otros y conseguir que nuestros discursos en el aula sean más coherentes y vinculados, durante el curso 2013-2014 impulsamos, desde la Coordinación del grado de Maestro de Educación Infantil, un seminario interno en el que invitamos al profesorado de las diferentes áreas a presentar su mirada sobre un tema que nos pertenece a todos.

¿Qué tema podría ser tan transversal que abarcara todas las asignaturas del grado? ¿Qué tema podía ser lo suficientemente importante como para dedicarle todo un curso de reflexión? Pues, sí, evidentemente, el juego es el tema en que confluyamos fácilmente el profesorado de todos los departamentos que intervienen en estos estudios.

Una vez escogido el tema invitamos a los profesores a realizar una presentación sobre: ¿Cómo interviene el juego en la educación de los niños menores de seis años desde la mirada propia de tu área de conocimiento?

También invitamos a expertos externos a la Universidad. La riqueza de las aportaciones a este seminario y el debate que se generó fueron espectaculares. A la vez que aprendíamos unos de otros, detectábamos puntos en común que nos reafirmaban en los conocimientos y las teorías que ya teníamos, pero también aparecían discrepancias y pequeños

desacuerdos que nos conducían a comparar, discutir, argumentar, leer de nuevo y aclarar tanto las miradas particulares como las conjuntas, que finalmente compartiríamos con nuestro alumnado y con los maestros en activo.

Desde Coordinación, al constatar el éxito de la experiencia, dimos un paso más y pedimos a los diferentes ponentes que escribieran un capítulo para poder realizar un libro. Así, lo que vais a encontrar a continuación es un conjunto de aportaciones que, si bien cada una se explica por sí misma, adquieren más fuerza y coherencia al completarse con las miradas anteriores y las siguientes. Os presentamos, pues, la visión que tenemos del juego en la primera infancia en el Grado en Educación Infantil de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Tras esta contextualización, sintetizamos brevemente el contenido de cada capítulo.

El capítulo 1 está escrito por la catedrática Maite Garaigordobil, del Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos de la Universidad del País Vasco. Con el título «Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil» nos presenta un programa de juego dirigido a niños y niñas de 4 a 6 años que ha sido evaluado experimentalmente. El programa de intervención se estructura a partir de juegos cooperativos y creativos, y tiene como finalidad estimular el desarrollo social y afectivoemocional y la creatividad infantil.

El capítulo 2 lo escribe Oriol Ripoll, especialista en juegos y colaborador de prácticamente todas las universidades catalanas. Es comisario de proyectos culturales, autor de más de 15 libros, colaborador de *La Vanguardia*, de RAC1, TV3 y TVE, entre otros medios. En su texto «Un juego para cada necesidad» analiza qué hacemos cuando jugamos y qué características presenta esta actividad a la que llamamos *jugar*. También nos plantea qué hace que un juego sea un juego y acaba detallando qué es lo que se debe tener en cuenta a la hora de diseñar experiencias de juego.

El capítulo 3 lo escriben las doctoras Sílvia Blanch e Isabel Guibourg, del Departamento de Psicología Básica, Evolutiva y de la Educación de la UAB. Con el título «El juego: herramienta de desarrollo y aprendizaje» pretende descubrir las distintas dimensiones del juego para seguir profundizando en él. Se responde a preguntas como: ¿Qué es el juego? ¿Por qué juegan los niños? ¿Qué potencialidades tiene el juego?

¿Qué tipos de juego existen? ¿Qué implica jugar? Concluye, entre otras cosas, con la convicción de que jugar es un derecho y una necesidad.

El capítulo 4 lo han escrito dos maestras con intensas trayectorias profesionales: Lidia Esteban y M. Luisa Martín, maestras de parvulario y de escuela maternal respectivamente. Su texto, titulado «Cuando el juego es un eje principal del proyecto de escuela», está repleto de ejemplos de situaciones de juego que comportan aprendizajes. Su texto está impregnado del significado profundo de frases como estas: «Los niños juegan por una motivación interna» o «El juego es la forma natural de aprender».

El capítulo 5 lo escribe la doctora Mequè Edo, del Departamento de Didáctica de la Matemática y de las Ciencias Experimentales de la UAB. El texto, con el título «Mirada matemática sobre los juegos en la infancia», nos propone conocer tres tipologías de juego –el juego exploratorio, el juego simbólico y el juego reglado–, a la vez que nos hace dar cuenta de los vínculos y conexiones que existen con determinados contenidos matemáticos, conceptuales y procedimentales. También nos ofrece ejemplos de actividades y orientaciones didácticas para disfrutar y aprender jugando.

El capítulo 6 lo escriben las doctoras Neus Real, M. Rosa Gil y Anna Juan con la profesora Cristina Corro, del Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura, y de las Ciencias Sociales de la UAB. En el título «Juego, lengua y literatura: de la oralidad a la multimodalidad» se analiza la relación entre el juego, la lengua oral y la literatura tradicional mediante la interacción personal. Más adelante esta relación se amplía a la interacción y el juego entre el niño, el adulto y el libro como soporte en una consideración triple: los vínculos del juego con los libros para primeros lectores, con los álbumes ilustrados y, finalmente, con la literatura digital, en que la interacción se produce directamente entre el individuo y la pantalla.

El capítulo 7 lo escriben las doctoras Lurdes Martínez, Montserrat Anton y la psicóloga Sílvia Palou, del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la UAB. El capítulo, con el título «El juego corporal como base de todos los juegos», parte de la idea de que el juego en general, y el juego corporal en particular, es una necesidad fundamental para el niño y le ayuda a desarrollarse a nivel global. A partir de esta premisa nos acompañan a reflexionar sobre la influencia de una buena selección de espacios y materiales en el juego

motor. También reflexionan sobre la importancia del papel del adulto en este proceso.

El capítulo 8 está escrito por la doctora Pilar Comes Solé, del Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura, y de las Ciencias Sociales de la UAB. Con el título «El juego y el descubrimiento del entorno», nos muestra que para ella el juego es la esencia de la vida. Nos habla también del juego como construcción social y cultural y del entorno y las experiencias de vida como objeto de juego. Concluye su escrito pidiendo el regreso a una cultura de la esencialidad en cuanto al juego en la etapa infantil.

El capítulo 9 lo escriben las doctoras Laia Viladot y Jèssica Pérez-Moreno, del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la UAB. En este capítulo, titulado «Pon, pon, dinerito en el bolsón: un paseo por el juego musical en la etapa infantil», nos comunican que entienden el juego como un medio a partir del cual se propicia y apoya el desarrollo cognitivo, lingüístico, social y emocional. También defienden que el juego no es vital para la supervivencia del cuerpo, pero sí para la supervivencia psicológica del ser humano. Nos presentan y desarrollan la importancia del juego comunicativo con los mimos y juegos de falda; también de los juegos de experimentación sonora y otras tipologías de juegos musicales. Una de sus conclusiones es que el juego musical que todos desarrollamos de forma natural e intuitiva es la cuna de la educación musical.

El último capítulo, «A modo de conclusión», lo escribimos las tres coordinadoras del libro, Montserrat Anton, Sílvia Blanch y Mequè Edo. En él realizamos una síntesis de los aspectos más relevantes de los diferentes capítulos, incidiendo de forma especial en los aspectos didácticos y pensando en nuestros lectores, es decir, pensando en las maestras y los educadores, pero sobre todo pensando en los niños y niñas que podrán jugar, aprender y disfrutar porque los adultos que los atienden conocen con profundidad la importancia del juego en la primera infancia.

1. Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil

Maite Garaigordobil



Introducción

En este capítulo se presenta un programa de juego dirigido a niños y niñas de Educación Infantil (4-6 años) que ha sido evaluado experimentalmente: el programa Juego 4-6 años (Garaigordobil, 2007). El programa de intervención se estructura con juegos cooperativos y creativos, y tiene como finalidad estimular el desarrollo social, afectivoemocional y la creatividad infantil. En primer lugar, se expone la fundamentación teórica de la propuesta, después se describe el programa de juego cooperativo y finalmente se informa de los resultados del estudio que evaluó sus efectos en diversos factores del desarrollo infantil.

Fundamentación teórica de la propuesta de intervención

Esta propuesta de intervención se fundamenta teóricamente sobre las conclusiones que se derivan de los estudios que se han realizado sobre el juego infantil, y desde los que se ha confirmado que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivoemocional (Garaigordobil, 2003; Piaget, 1945/1979; Vigotski, 1933/1982; Wallon, 1941/1980).

¿Qué define el juego infantil? ¿Qué lo diferencia de lo que no es juego? ¿Qué concepto de juego subyace a esta propuesta de intervención? Desde esta línea de intervención psicoeducativa se enfatizan cinco elementos definitorios del juego:

- **El juego es siempre una fuente de placer**, el placer es una característica por antonomasia del juego y, si no hay placer, no es juego.
- **El juego es libertad**, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. Es el paradigma de la autodecisión, de lo no coercitivo. El juego es una actividad voluntaria, libremente elegida y no admite imposiciones externas. El niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje que desea representar, los medios con los que realizarlo, libre para decidir lo que representarán los objetos...

- **El juego es sobre todo un proceso**, el juego es una finalidad sin fin, sus motivaciones y metas son intrínsecas, y si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde el carácter de juego.
- **La ficción es un elemento constitutivo del juego**, jugar es hacer el «como si» de la realidad, teniendo conciencia de esa ficción; por consiguiente es la actitud no literal, el tratamiento no literal de un recurso (utilizar un palo como caballo, una cuchara como avión...) lo que permite al juego ser juego.
- **El juego es una actividad seria**, porque es una prueba para la personalidad infantil; por los aciertos en el juego los niños y las niñas elevan su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad infantil, como lo es el trabajo para el adulto.

Desde el punto de vista del **desarrollo psicomotor**, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo están presentes en las actividades lúdicas y se incrementan con la práctica. Gracias a los juegos de movimiento que los niños y las niñas realizan desde los primeros años (juegos con el cuerpo, con los objetos y con los demás), construyen esquemas motores simples que ejercitan al repetirlos; progresivamente se van perfeccionando, integrando unos con otros, y van ganando complejidad. Estos juegos fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

Gracias a los juegos de movimiento como jugar con la pelota, con los aros, con los zancos, con patines, trepar a los árboles, correr tras el compañero, revolcarse, lanzar piedras, construir con bloques de madera, modelar con barro o plastilina, jugar con la cuerda, con la goma, con los columpios, con los triciclos, las bicis...:

- Descubren sensaciones nuevas.
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...).
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliando estas capacidades.

- Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen...
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior.
- Obtienen intenso placer.

Desde el punto de vista del **desarrollo intelectual**, el juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad. Los estudios que han analizado las conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual permiten concluir que:

- El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motor, después el pensamiento simbólico representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, el razonamiento.
- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
- El juego es un estímulo para la atención y la memoria, que se amplían al doble.
- El juego fomenta el descentramiento cognitivo, porque en el juego los niños van y vienen de su papel real al rol, y además deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego.
- El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación; incluso cuando los niños juegan a imitar la realidad la construyen internamente. Es un banco de pruebas donde experimentan diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía.
- El juego estimula la discriminación fantasía-realidad. En el juego realizan simbólicamente acciones que tienen distintas consecuencias que las que tendrían en la realidad, y ello es un contraste fantasía-realidad.
- El juego potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado están los juegos lingüísticos (desde las vocalizaciones del bebé a los trabalenguas, canciones...). Por otro lado, el hecho de que para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos... Esto abre un enorme campo de expansión lingüística, sin desestimar el hecho de que los personajes implican formas de comportamiento verbal, lo que comporta un aprendizaje lingüístico.
- La ficción del juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. Los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de

simbolizar, que está en la base de las puras combinaciones intelectuales. En el juego simbólico se produce por primera vez una divergencia entre lo semántico (caballo) y lo visual (palo) y por primera vez se inicia una acción que se deriva del pensamiento (cabalgar) y no del objeto (golpear). Y esta situación ficticia es un prototipo para la cognición abstracta.

Desde el punto de vista de la **sociabilidad**, el juego es un importante instrumento de comunicación y socialización. El juego es uno de los caminos por los cuales los niños y las niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen. A partir de las investigaciones que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo social sabemos que en los *juegos de representación* (que los niños realizan desde temprana edad y en los que representan el mundo social que les rodea):

- Los niños descubren la vida social de los adultos y las reglas con las que se rigen estas relaciones.
- Se comunican e interactúan con sus iguales y amplían su capacidad de comunicación.
- Desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperar (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común).
- Evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento.
- Se conocen a sí mismos formando su «yo social» a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego.

En relación con los *juegos de reglas* (juegos intelectuales de mesa como el parchís, la oca..., juegos sensoriomotores con reglas objetivas, etc.), los estudios concluyen que estos juegos son aprendizaje de estrategias de interacción social, facilitan el control de la agresividad e implican un ejercicio de responsabilidad y democracia. Y, de los *juegos cooperativos* (juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común), se ha evidenciado que:

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas prosociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.

- Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez...).
- Potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Desde el punto de vista del **desarrollo afectivoemocional**, el juego es un instrumento de expresión y control emocional. Diversos estudios que han analizado las conexiones entre juego y desarrollo afectivoemocional concluyen que el juego promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental, ya que:

- El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional, en la que el niño o la niña obtiene placer, entretenimiento y alegría de vivir. El juego es una fuente de placer de muy distintas naturalezas: placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa...
- El juego de representación (también denominado *protagonizado, dramático, simbólico...*) le permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias. Los niños representan experiencias felices como un cumpleaños o la fiesta del pueblo, pero también representan experiencias que les han resultado difíciles, penosas, traumáticas, como una hospitalización con operación, la entrada en la escuela, el nacimiento de un hermano... Los niños suelen repetir incansablemente la situación que han sufrido, pero invirtiendo el papel, tornando activo lo sufrido pasivamente, convirtiéndose en el médico o la médica que opera, o en la maestra que indica instrucciones. Y esta repetición simbólica de la experiencia sufrida le permite descargar la ansiedad que esta le ha creado.
- El juego posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil. Por un lado es un medio de expresión de la sexualidad que se evidencia en los juegos de médicos, de novios... y, por otro lado, es un medio de expresión de la agresividad que encuentra una vía constructiva de salida en los juegos de luchas ficticias, dramatizando animales salvajes, golpeando el barro con el que se está modelando figuras...

- El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos. Al organizar el juego, con frecuencia emergen conflictos que los niños y las niñas resuelven para poder jugar. Además, en muchas representaciones ponen de relieve conflictos entre los personajes que se resuelven al final de la dramatización, y todo ello dota a los niños de estrategias cognitivas de resolución de conflictos sociales.
- El juego cooperativo estimula la capacidad de empatía, la capacidad para hacerse cargo de los estados emocionales de otros seres humanos y de responder positivamente a los mismos.

En síntesis, la evidencia empírica ha puesto de relieve que el juego permite al niño desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, explorar y descubrir el goce de crear, elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ampliar los horizontes de sí mismo, aprender a cooperar..., por lo que se puede afirmar que estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva y cooperativa en contextos escolares es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil.

Descripción del programa de juego cooperativo

Objetivos del programa de juego

Las actividades que configuran el programa de juego cooperativo y creativo tienen dos grandes objetivos generales. En primer lugar, pretenden potenciar el desarrollo integral de los niños y las niñas que no presentan dificultades en su crecimiento, incidiendo especialmente en diversos aspectos socioemocionales y en el desarrollo de la creatividad. En segundo lugar, estos programas tienen una función terapéutica, ya que con estas experiencias de juego se intenta integrar socialmente a niñas y niños que presentan dificultades en la interacción con sus compañeros y/o dificultades en otros aspectos de su desarrollo. En un plano más concreto los programas tienen diversos objetivos específicos que se exponen en el cuadro 1.

<p>Potenciar el desarrollo de factores de la socialización estimulando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • el conocimiento de los niños entre sí, el incremento de la interacción multidireccional, amistosa, positiva, constructiva con los compañeros del grupo y la participación grupal; • las relaciones amistosas intragrupo; • las habilidades de comunicación verbal y no verbal: exponer, escuchar activamente, dialogar, negociar, tomar decisiones por consenso...; • un aumento de conductas sociales facilitadoras de la socialización (conductas de liderazgo, jovialidad, ayuda, respeto-autocontrol, asertivas), así como una disminución de conductas perturbadoras para la misma (conductas agresivas, pasivas, de ansiedad-timidez, de apatía-retraimiento...); • la conducta prosocial: relaciones de ayuda y capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes); • el desarrollo moral: aceptar normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos (turnos, estructura cooperativa, roles...) y con las normas de las que el grupo se dota para la realización de los juegos...
<p>Favorecer el desarrollo emocional promoviendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la identificación de variadas emociones; • la expresión de emociones a través de la dramatización, las actividades con música-movimiento, el dibujo y la pintura; • la comprensión de las diversas causas o situaciones que generan emociones positivas y negativas; • el afrontamiento o resolución de emociones negativas; • el desarrollo de la empatía ante los estados emocionales de otros seres humanos; • la mejora del autoconcepto...
<p>Estimular el desarrollo de factores intelectuales tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la creatividad verbal, gráfica, constructiva, social y dramática; • la atención, concentración; • la memoria; • la capacidad de simbolización...

Cuadro 1. Objetivos del programa de juego.

Características de los juegos cooperativos y creativos

En su conjunto, los juegos que contienen los programas estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de la creatividad, subyaciendo a ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos. Los juegos seleccionados para configurar este programa tienen cinco características estructurales:

- **La participación**, ya que en estos juegos todos los miembros del grupo participan, no hay nunca eliminados, ni nadie que pierda. El objetivo consiste en alcanzar metas de grupo, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego.
- **La comunicación y la interacción amistosa**, porque todos los juegos del programa estructuran procesos de comunicación intragrupo que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar... Los juegos de este programa estimulan la interacción amistosa multidireccional entre los miembros del grupo, la expresión de sentimientos

positivos con relación a los otros, para progresivamente potenciar procesos de cooperación.

- **La cooperación**, ya que muchos juegos del programa estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a proporcionarse ayuda mutuamente para contribuir a un fin común, a una meta de grupo. Los resultados que persigue cada miembro del grupo son, pues, beneficiosos para el resto de los compañeros con los que está interactuando. Cada jugador contribuye con su papel, y este papel lleno de significado es necesario para la consecución del juego. Esta situación genera un sentimiento de aceptación en cada individuo del grupo que influye positivamente en su propio autoconcepto, mejorando también la imagen que tiene de los demás.
- **La ficción y creación**, porque en los juegos del programa se juega a hacer el «como si» de la realidad; como si fuéramos pintores, magos, fantasmas, mariposas, robots, ciegos..., así como a combinar estímulos para crear algo nuevo, por ejemplo, unir partes del cuerpo de diversos animales para configurar un animal de fantasía....
- **La diversión**, ya que con estos juegos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva y constructiva con sus compañeros de grupo.

El programa de juego que se plantea intenta fomentar el apoyo mutuo entre los compañeros, promoviendo la actitud de compartir con los demás, mejorando la autoestima y el respeto por los otros. La finalidad de esta experiencia es enseñar a los niños y las niñas a resolver conflictos de una forma constructiva, y para ello genera situaciones en las que los jugadores se sienten aceptados, y pueden participar divirtiéndose (Orlick, 1986, 1990).

Clasificación de los juegos del programa

El programa se configura con 140 juegos que estimulan la comunicación, la conducta prosocial y la creatividad en distintas dimensiones. Las actividades de los programas se distribuyen en dos grandes módulos o tipos de juegos:

- Juegos de comunicación y conducta prosocial: juegos de comunicación y cohesión grupal, juegos de ayuda-confianza y juegos de cooperación.

- Juegos de creatividad estructurados a partir de interacciones cooperativas: juegos de creatividad verbal, graficofigurativa, plasticoconstructiva y dramática.

En el módulo de «**Juegos de comunicación y conducta prosocial**», las actividades incluidas en la categoría de *juegos de comunicación y de cohesión grupal* tienen por finalidad estimular la comunicación intra-grupo y el sentimiento de pertenencia grupal. En estas actividades se potencia la escucha atenta al otro, la atención activa no solo para comprender, sino también para estar abierto a las necesidades y sentimientos de los demás. Tanto los juegos que implican formas de comunicación no verbal como verbal suponen innumerables experiencias para la estimulación de las relaciones interpersonales y el fortalecimiento del grupo, y favorecen nuevas posibilidades de comunicación y unas relaciones más cercanas y abiertas.

Dentro de la categoría de *juegos de ayuda y confianza* hay juegos que generan situaciones relacionales en las que los miembros del grupo se ayudan mutuamente, porque la dinámica de la actividad lúdica propone este tipo de acción para poder seguir jugando. Con estos juegos se pretende estimular en los niños la capacidad de observación de las necesidades de los otros y de responder positivamente a ellas, lo cual mejora tanto las relaciones de ayuda entre los miembros del grupo como la imagen de sí mismos. Además, en esta categoría se incluyen actividades lúdicas que estimulan la confianza en uno mismo y en los demás, porque, desde esta perspectiva, fomentar la confianza en el grupo es un requisito para que se den las actitudes solidarias necesarias que permitan posteriormente procesos de cooperación grupal, desde la conceptualización que se ha dado de cooperación.

Los *juegos de cooperación* incluyen juegos que estimulan situaciones relacionales, en las cuales los miembros del grupo se ayudan mutuamente para contribuir a un fin común. Son juegos en los que la colaboración entre los jugadores es un elemento esencial para la realización de la actividad, ya que sin ella no es posible llegar a la meta del juego. Estimular en los niños la capacidad de cooperación es uno de los objetivos principales de este programa, y estos juegos, que tienen en su base la idea de participar, aceptarse y cooperar divirtiéndose, suponen un paso más en el proceso de superar las relaciones competitivas, ya que desarrollan la capacidad del individuo para cooperar y compartir.

Dentro del módulo de «**Juegos de creatividad**», la categoría de juegos de *creatividad verbal* contiene actividades que fomentan la comunicación verbal y los hábitos de escucha activa, el desarrollo del lenguaje, la capacidad para razonar con palabras, la capacidad para crear con ellas, y permiten desarrollar varios indicadores de la *creatividad verbal* (fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad...). La categoría de juegos de *creatividad dramática* contiene actividades lúdicas que posibilitan una vía de autoexpresión integral de la personalidad infantil, a través de la ficción dramática. Son un instrumento de crecimiento individual, porque al potenciar la libre expresión favorecen el equilibrio emocional. La finalidad de estos juegos no es lograr una representación bien hecha, sino conseguir que los niños y las niñas pasen de una fase pasiva de escucha a otra más activa, de interpretación y de creación. Para ello se les ofrece la posibilidad de expresarse mediante los personajes, y esto les ayudará a ejercitar el mecanismo de expresión de su propia persona.

Los *juegos de creatividad graficofigurativa*, fomentan la comunicación, los hábitos de escucha activa, la cooperación y la creatividad a través del dibujo y la pintura (fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía...). Y en la categoría de *juegos de creatividad plasticoconstructiva* los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre qué van a construir con los materiales que han recibido, de modo que se potencia la creatividad plasticoconstructiva en indicadores como originalidad, transformación, fantasía... Además de los procesos de comunicación verbal implicados que estimulan los hábitos de escucha activa y la toma de decisiones, las actividades incluidas en esta categoría potencian la capacidad de síntesis y la cooperación en tareas cognitivas que implican combinar estímulos para construir nuevos objetos, nuevos productos...

Con la finalidad de ejemplificar los juegos del programa, a continuación se presenta una ficha técnica del juego «Un camino con obstáculos» de esta propuesta de intervención (Garaigordobil, 2007).



Figura 1. Niños y niñas jugando a «Un camino con obstáculos».

Índice

Sumario	7
Introducción: el juego en la primera infancia	9
MEQUÈ EDO, SÍLVIA BLANCH Y MONTSERRAT ANTON	
1. Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil	13
MAITE GARAIGORDOBIL	
Introducción	14
Fundamentación teórica de la propuesta de intervención	14
Descripción del programa de juego cooperativo	19
Objetivos del programa de juego	19
Características de los juegos cooperativos y creativos	20
Clasificación de los juegos del programa	21
Procedimiento de aplicación del programa con un grupo	25
Resultados del estudio empírico de evaluación del programa	26
Referencias bibliográficas	27
2. Un juego para cada necesidad	29
ORIOL RIPOLL	
Introducción	30
Empecemos haciendo una lista	30
Jugar es una actitud	31
Reto	31
Motivación	32
Diversión	35
Voluntariamente	36

Y un juego es un sistema	37
Mecánicas	37
Relaciones	38
La estética	39
Diseñar experiencias de juego	40
Tres ideas clave.....	41
Referencias bibliográficas y de ampliación	41
3. El juego: herramienta de desarrollo y aprendizaje	43
SÍLVIA BLANCH E ISABEL GUIBOURG	
Introducción	44
¿Qué es el juego?	45
¿Cuáles son las dimensiones del juego?	49
Pero... ¿qué pasa cuando un niño juega?.....	51
¿Cómo podemos clasificar los diferentes tipos de juego?.....	52
El juego desde la perspectiva social del niño	53
El juego cognoscitivo y social.....	54
¿Qué función tiene el juego en el desarrollo y aprendizaje del niño de 0 a 6 años?	58
Tres ideas clave.....	64
Referencias bibliográficas	64
4. Cuando el juego es un eje principal del proyecto de escuela..	65
LÍDIA ESTEBAN Y M. LUISA MARTÍN	
Introducción	66
El juego es acción y movimiento a través del cuerpo.....	68
¿Soy yo?.....	68
¿Qué hay allí?	68
¿Cómo puedo conseguir...?.....	70
Con el juego motor descubren sus posibilidades y límites	70
Jugar es explorar y transformar	72
¿Qué es eso?	72
¿Qué puedo hacer con esto?.....	73
¿Qué pasa cuando...?	73
El mundo de los objetos y los materiales	75
El placer de imitar, de imaginar, de hacer como si...	76
¿Para qué sirve esto?	76
¿Puedo hacer como si yo fuera...?	77
¿Puedo hacer que hagan como si...?	78
El juego simbólico	79

Jugando se aprende a vivir	81
El compromiso de las educadoras y educadores con el juego de las criaturas	83
Tres ideas clave.....	86
Referencias bibliográficas	86
5. Mirada matemática sobre los juegos en la infancia.....	87
MEQUÈ EDO	
El juego y la matemática	88
El juego exploratorio	90
La importancia de la exploración libre.....	93
¿En la escuela podemos ayudar a hacer evolucionar este juego?	94
Cambio de agrupación	94
Buena selección de materiales y preguntas iniciales	96
Selección de materiales, juego colectivo y representación en el papel	97
El juego simbólico	98
¿Cómo ayudamos a evolucionar matemáticamente en este juego?.....	100
La participación del adulto	100
Otros elementos que nos pueden ayudar	100
Juegos de reglas	104
El juego motor es el juego reglado inicial.....	104
Los juegos de mesa, matemática en estado puro.....	106
Tres ideas clave	111
Referencias bibliográficas	111
6. Juego, lengua y literatura: de la oralidad a la multimodalidad	113
CRISTINA CORRERO, M. ROSA GIL, ANNA JUAN Y NEUS REAL	
Introducción	114
Juego, lengua oral y literatura	114
Interactuar, imitar, responder: el juego preverbal de los más pequeños	115
Señalar, compartir, nombrar: el juego verbal de los niños que ya se comunican	116
La combinación de palabras, la recreación, la invención: el juego verbal de los exploradores del lenguaje.....	118
Lengua oral y otras propuestas lúdicas.....	119

Juego simbólico, lengua escrita y libros infantiles	120
Los primeros libros	120
Los álbumes	123
La literatura infantil digital	127
Tres ideas clave	128
Referencias bibliográficas	128
7. El juego corporal como base de todos los juegos	131
LURDES MARTÍNEZ, SÍLVIA PALOU Y MONTSERRAT ANTON	
Introducción	132
El cuerpo como eje del juego	133
Juego corporal, espacios y materiales	135
Los espacios	137
Los materiales	140
El papel del adulto en el juego corporal	140
Estrategias	142
Estrategias generales	142
Estrategias específicas	144
Tres ideas clave	145
Referencias bibliográficas	146
8. El juego y el descubrimiento del entorno	147
PILAR COMES SOLÉ	
Introducción	148
¿Jugar o vivir?	150
El juego como construcción social y cultural	150
El juego en el entorno y la experiencia de transformar la realidad	152
El juego compartido, una necesidad	154
El entorno y las experiencias de vida como objeto de juego ...	154
El juego y las actividades cotidianas	155
El placer, más que bajo las flores, está bajo la nariz	156
A modo de conclusión: el retorno a una cultura de la esencialidad respecto al juego en la etapa infantil	158
Tres ideas clave	160
Referencias bibliográficas	160
9. Pon, pon, dinerito en el bolsón: un paseo por el juego musical en la etapa infantil	161
LAIA VILADOT Y JÈSSICA PÉREZ-MORENO	
Introducción	162

La musicalidad comunicativa: mimos y juegos de falda	162
¿Qué son los mimos y los juegos de falda?.....	164
¿Qué implican desde el punto de vista musical?	165
Juego de experimentación sonora	166
¿Qué implica desde el punto de vista musical?.....	167
...¡y a galope, galope, galope!.....	168
Tres ideas clave.....	168
Referencias bibliográficas	169
10. A modo de conclusión	171
MONTSERRAT ANTÓN, SÍLVIA BLANCH Y MEQUÈ EDO	
Agradecimientos	175

