

*...Y jugar por jugar
sin tener que perder o ganar...
(J. Sabina)*

JUGAR POR JUGAR: EL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EN EL APRENDIZAJE INFANTIL

Autores: Pedro Pablo Berruezo Adelantado y Alfonso Lázaro Lázaro

Prólogo

Introducción

Capítulo 1. La importancia del juego en el desarrollo

Capítulo 2. Las funciones del juego en la infancia.

Capítulo 3. Teorías sobre el juego

3.1. Perspectiva cognitiva

3.2. Perspectiva sociocultural

3.2.1. Características de la naturaleza del juego

3.2.2. Trayectoria evolutiva lúdica del uso de objetos

3.2.3. Diferencias entre las perspectivas sociocultural y cognitiva

3.3. Perspectiva psicoanalítica

Capítulo 4. Tipos de juego

4.1. Juego de función

4.2. Juego simbólico

4.3. Juego de construcción

4.4. Juego de reglas

4.5. Videojuego

Capítulo 5. El juego en la escuela

4.1. Las reglas del juego

4.2. Competir/cooperar: disyuntiva

4.3. La observación en el juego

4.4. La intervención del adulto

Capítulo 6. Juego y necesidades educativas especiales

6.1. Adaptación de espacios y materiales.

6.2. Juguetes adaptados y juguetes virtuales

Capítulo 7. Relaciones entre la actividad humana y el juego

7.1. Brújula de las actividades humanas sobre la base del juego

7.2. La sabiduría para conectar el juego a la vida y la vida al juego

Capítulo 8. Observación y análisis del juego. Nuestro modelo

8.1. Ficha de análisis

8.2. Criterios de progresión

8.3. Pautas para adaptar, ajustar o mejorar los juegos

Capítulo 9. Espacios para jugar:

9.1. Espacios no estructurados

9.2. Entornos enriquecidos

Capítulo 10. Algunos ejemplos de juegos para el desarrollo

10.1. Juegos como calentamiento

- "Quitar aros"

10.2. Juegos de percepción exterior espacial

- "Tren ciego" en grupos.
- "Las cuatro esquinas"
- "Aura"

10.3. Percepción exterior temporal

- "Copia mi ritmo"
- "La comba" (todas las variantes).

10.4. Percepción del propio cuerpo estático

- "Transporte del congelado"
- "Volver la estatua".

10.5. Percepción del propio cuerpo en movimiento

- "Paseo del aro"
- "Échate y levántate"
- "Un, dos, tres, chocolate inglés"

10.6. Conductas motrices de base. Equilibración general

- "La botella borracha"
- "Pulso pies quietos"
- "Pelea de gallos"
- "Tirar al buda"
- "Duelo apache"

10.7. Conductas motrices de base. Coordinación dinámica general

- "Banda de dos"
- "Tocar en marcha"
- "Lobo y cordero"
- "La bomba"

- "Troncos rodantes"
- "Las barras" o "Barra, barrita, barrón"
- "El gavián"
- "Cara y cruz"
- "Relevos de la botella tumbada"

10.8. Conductas motrices de base. Coordinación visomotriz

- "Lanza y anda"
- Jugar con el globo
- "Batalla de las pelotas"
- "Provocar la pelota" (antes de recibirla una palmada)

10.9. Juegos de educación sensorial

- "Pío-pío"
- "Corre a cenar"
- "Simón dice..."

10.10. Juegos paradójicos

- "Pelota sentada"

10.11.- Juegos y deportes alternativos

- Malabares
- Indiacá
- Badminton
- Tamburello
- Juego con stik
- Palos del diablo
- La Crose
- Disco volador
- Diábolo

Epílogo

INTRODUCCIÓN

Juego y jugar son palabras muy frecuentes en nuestro lenguaje. Gran parte de las actividades recreativas son juegos (*juego de naipes*) y los deportes así se consideran (*jugar al fútbol*). Realizar algo sencillo es un *juego de niños*. Un lote de piezas es un juego (*juego de cama* o de *café*). Manejar con destreza el lenguaje puede manifestarse en un *juego de palabras*, y el mago nos engaña con sus *juegos de manos*, del mismo modo que el malabarista nos deleita con sus *juegos malabares*. La lotería es un *juego de azar* y los casinos son *casas de juego*. Los efectos luminosos forman *juegos de luces* y la seducción entre dos personas puede entenderse como un *juego amoroso*. Múltiples expresiones se refieren al juego como riesgo, actividad, norma, o apuesta. Así una persona puede *poner en juego* (arriesgar) algo, puede *entrar en el juego* (participar) o *hacer el juego* (compincharse) a otro, puede *mostrar el juego* (desvelar), puede *tomar a juego* (no en serio), puede *dar juego* (activar), o puede quedarse *fuera de juego* (al margen). En cuanto a las apuestas o riesgos, se puede *jugar a la baja*, *jugar fuerte*, *jugar sucio*, *jugarse la vida*, o simplemente *jugársela*. Además, en otros idiomas, como el francés o el inglés, los instrumentos musicales no “se tocan”, o los papeles teatrales no “se desempeñan”, sino que ambas cosas “se juegan”, dando nuevamente a este “comodín de las palabras” otro sentido añadido que combina lo necesario con lo artístico o lo real con lo imaginario. Desentrañar el juego, que continuamente y de un modo u otro, está en boca de todos, no constituye una tarea fácil.

Somos conscientes de que se ha escrito y estudiado mucho y bien sobre el juego y si hemos aceptado el reto de redactar este libro es como consecuencia de largos años de trabajo, de muchas horas de reflexión y de un compromiso con la formación de nuevos profesionales de la educación y de las técnicas corporales, que ha configurado una sensibilidad y un interés por el juego como verdadero instrumento de desarrollo para las personas, independientemente de sus capacidades.

Nos vamos a centrar en el juego infantil, pues la infancia es el momento donde mayor relevancia tiene este fenómeno que se produce en el desarrollo humano. Ello no impide que establezcamos paralelismos con la actividad adulta, a partir del conocimiento, la observación y la interpretación del juego.

Del mismo modo, nos gustaría mostrar, que aunque el juego sea algo que se produce espontáneamente en el desarrollo infantil, es suficientemente importante para preocuparnos por asegurar su presencia en la vida de todas las personas, independientemente de que sigan procesos normales o anormales de desarrollo. Estamos convencidos de que la actividad lúdica que se realiza en la infancia nos hace alcanzar cotas de desarrollo posterior que de otra manera, difícilmente conseguiríamos.

El libro recoge las teorías más importantes que se han desarrollado para explicar el valor y la significación del juego infantil. Igualmente se describen los diferentes tipos de juego que se dan en la infancia, incluido el más reciente: el videojuego.

Se analiza la utilización del juego en la escuela, reflexionando sobre el valor de las reglas y la disyuntiva entre la competición y la cooperación. Se dan pautas para la observación del juego, así como para la intervención positiva del adulto en el juego infantil.

Nos merece una atención especial el estudio del juego en niños con discapacidades o necesidades educativas especiales, porque se pueden ocasionar situaciones de privación lúdica que perjudiquen el desarrollo de estas personas.

Siguiendo la pauta de Roger Caillois, nos parece importante establecer paralelismos entre el juego infantil y las actividades adultas, que pueden mejorar el conocimiento de nosotros mismos.

Como para nosotros es tan importante cuidar el juego infantil, nos parece necesario contar con unas herramientas apropiadas para observar y analizar el juego y poder hacerlo evolucionar poniéndolo al servicio del desarrollo. En este sentido ofrecemos un modelo de análisis, unos criterios de progresión y unas pautas para adaptar y mejorar los juegos, así como una reflexión sobre los espacios que favorecen y potencian el juego.

Para terminar, queremos ilustrar nuestro estudio y reflexión con unos ejemplos de juegos que resultan útiles para promover el desarrollo de las diferentes capacidades y posibilidades que se dan en la evolución a lo largo de los años de la infancia. Ofrecemos una amplia gama de recursos lúdicos, seleccionados en función de nuestra experiencia y que consideramos adecuados para distintas edades, situaciones y capacidades.

Este libro puede ser muy útil para los educadores en general y los maestros en particular, tanto los que cuentan con experiencia como quienes se enfrentan de nuevo a la situación docente. También los padres, los monitores que trabajan con niños pequeños, y no tan pequeños, y todas las personas que se relacionan con niños en situaciones de juego pueden beneficiarse del conocimiento de las ideas que se presentan en el texto, así como de las actividades prácticas que se proponen.

Por terminar esta introducción de manera semejante a como la empezamos, nos gustaría que este libro *diera mucho juego* y en ese intento de ayudar a nuestros colegas, educadores de cualquier tipo, hemos disfrutado haciéndolo.