

EL JUEGO COMO MEDIO DE DESARROLLO INTEGRAL EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

*Jorge Manzano Lagunas
Carmen Belén Ramallo Ruiz*

RESUMEN

Mediante el juego el niño adquiere su autonomía, esquemas de conductas prácticos y mentales que le servirán para su vida futura; desarrolla la creatividad, le permite explorar y descubrir su ambiente, disfrutar de la vida, exteriorizar sus sentimientos y su pensamiento, descargar sus impulsos y emociones, desarrollar o llevar a cabo sus fantasías; en definitiva, realizar a través del juego todo aquello que está prohibido por los adultos. El niño necesita del juego, ya que por medio de él se realiza, se hace adulto.

PALABRAS CLAVE: Juego, educación, desarrollo, capacidades y metodología.

Historia del juego

El juego no siempre ha sido considerado como un medio educativo.

El juego aparece en la historia del hombre desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad, encontrándose en excavaciones de periodos muy primarios indicios de juguetes simples, luego en pinturas vemos niños/niñas en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir al juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

El juego no es una actividad privativa de los niños/niñas ya que en todas las etapas del ser humano este desarrolla actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral.

La palabra juego ha tenido diferentes y numerosas acepciones a lo largo del tiempo, que podemos resumir en una: “actividad placentera con un fin en sí misma”. A lo largo del tiempo el juego ha ido evolucionando paralelamente al desarrollo social, ya que es una ac-

tividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, su forma de entenderlo y practicarlo varía en los diferentes pueblos. Para los romanos *ludus* significó broma, alegría, jolgorio. Para los griegos *Lyo* era liberación, despreocupación. Los germanos lo tomaban como movimiento que producía placer.

No se puede establecer una teoría del juego, ni un concepto general, ni una delimitación clara de las actividades que abarca debido a la influencia de las diferentes sociedades y su historia y de la historia evolutiva del niño. El contenido de las actividades lúdicas trata de intentar realizar o imitar actividades que realizan los adultos, porque ya en las sociedades primitivas el niño se relacionaba con el adulto desde edades muy tempranas y empezaban a trabajar siendo prácticamente pequeños críos. Esta situación provocó que el niño cogiera autonomía muy pronto y se valiese por sí mismo aunque por el contrario su actividad lúdica era muy corta, lo que hace que para ellos el juego sea utilizar esos utensilios de producción que usaban los adultos, que les servirían para la preparación a la hora del trabajo de adulto.

Posteriormente se mejoran los útiles de producción y a la vez se hacen más complejos lo que provoca que el niño se incorpore más tarde a la vida adulta y que tenga más tiempo para jugar, que es cuando empiezan los juegos llamados juegos simbólicos.

Lo mismo ocurre con los juguetes. Han sufrido una evolución muy parecida a la del juego ligado a cambios sociales y los del niño dentro de la sociedad.

En los pueblos primitivos los juguetes (arcos, flechas, lanzas) estaban muy ligados a los útiles de trabajo. Pero estos “juguetes” hoy se han intentado imitar y así por ejemplo tenemos ahora armas de fuego y lo mismo ocurrirá en sociedades posteriores.

La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, pero no existe una plena integración del juego en la escuela aún conociendo la importancia que éste tiene para el niño. Esto se puede deber a que olvidamos con facilidad nuestra primera etapa de la vida, decreciendo así la importancia que tuvo el juego para nosotros, lo que provoca que ese olvido se transmita a los niños, que no aparezca la figura del animador, persona muy importante para que el niño empiece a jugar y se divierta jugando. Todo esto provocará que el niño tenga cada vez una edad infantil más larga pero a la vez más aburrida, menos espontánea, menos creativa, lo que puede dar lugar al fin de la historia del juego como elemento natural y social.

La figura del animador debe ser una persona que incite y tolere el juego, y además invite a la humanidad a que se creen lugares de juego, de aventura, de fantasía para que la actividad lúdica siga su curso histórico normal.

Definición de juego

Es muy complicado hacer una definición exacta del juego, ya que éste tiene muchas acepciones y significados, pero quizás, una de las definiciones más representativas de lo

que se entiende por juego es la expuesta por Huizinga, “el juego en su aspecto formal, es una acción libre efectuada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse del mundo habitual”¹

Piaget, por su parte, definía el juego del a siguiente manera: “el juego es básicamente una relación entre el niño y su entorno, un modo de conocerlo, de aceptarlo e incluso de modificarlo y construirlo”².

Linaza, nos presenta otra definición bastante completa del juego: “el juego es un modo de interactuar con la realidad que viene determinado por los factores internos de quien juega y no por los de la realidad externa. Ésta última puede sin duda, modular e influir en el juego, pero éste se define más como una actitud ante la realidad del propio jugador”³.

Nosotros proponemos la siguiente definición de juego: “es el medio a través del cual el niño/a se desarrolla en todos los aspectos de su persona y por el cual se relaciona con los sujetos y el entorno que le rodea”.

El juego tradicional, popular y autóctono

Hay un tipo particular de juegos, los más antiguos, que provienen de la presión de generaciones anteriores y que se dan en una determinada comunidad definida por pautas culturales propias y participan de alguna manera de dichas pautas ayudando a su transmisión.

Este tipo particular de juegos se ha llamado de distintas maneras: juegos populares, juegos autóctonos e incluso juegos folclóricos.

Tradicional quiere decir que viene arrastrado a lo largo del tiempo, y que es transmitido de generación en generación. Popular, indica que es practicado por las masas y no necesariamente tiene que ser un juego tradicional, aunque puede llegar a perpetuarse y convertirse en tradicional. Autóctono, que se ha creado, modificado u originado en la misma tierra, comarca o localidad.

Una buena definición de juegos tradicionales, es la expuesta por Renson y Smulders (1978), citada por Moreno Palos, C. 1992, y entiende “todo aquel juego tradicional, local, activo, de carácter recreativo que requiere destreza física, estrategia o suerte o alguna combinación de las tres”⁴.

Por lo tanto, los juegos tradicionales conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular.

El juego alternativo

Las actividades alternativas van a ser las que no se hacen habitualmente. La primera noción de juegos alternativos hace referencia al material utilizado, existiendo una doble tendencia: juegos alternativos con materiales reciclados o contruidos por los participantes, y por otro lado, el uso de un material comercial.

En los juegos alternativos predomina el ámbito participativo frente al competitivo, tiene la ventaja de ser más abierto, no excluyente, sin tensiones, con mayor relajación, menor agresividad, sin importar el resultado y cuya participación es íntegra.

Aún así no podemos descartar las posibilidades educativas que el deporte de competición puede ofrecer, como acatar las reglas, normas y decisiones, respeto y la tolerancia hacia el juez y los adversarios, la aceptación de la derrota, etc.

Los juegos, en cualquiera de sus versiones, son un buen medio para que los alumnos conozcan sus límites, sus posibilidades, adaptando así el esfuerzo físico a la tarea a realizar, en función de sus características. Las actividades planteadas deben ser funcionales y significativas, trascendiendo del ámbito escolar para serles útiles en la vida, igualmente deben ser motivantes y adaptadas al desarrollo del alumno.

Hay diferentes razones que aconsejan su utilización como actividades de ocio y tiempo libre:

- Instalaciones fáciles de improvisar.
- Materiales y equipos baratos.
- Son fáciles de aprender.
- Nivel homogéneo de iniciación.
- Son actividades que favorecen la coeducación.
- Esfuerzos relativamente moderados.
- Nuevos recursos didácticos educativos.
- Alternativa a los deportes convencionales.
- Múltiples aportaciones.

En cuanto al material, éste es de gran utilidad para el profesor y es entendido como los instrumentos y materiales que contribuyen al desarrollo normal de una clase. El material alternativo es aquél material que se cambia, reemplaza o crea un uso y es de vital importancia cuando existe una ausencia del material propio, o bien por el placer de cambiar, reemplazar y crear nuevos materiales que oferten actividades novedosas para modificar actividades tipificadas. En definitiva, el material alternativo contribuye a la creatividad, a reciclar, reutilizar y reducir.

NOMBRE DEL JUEGO ADAPTADO: "Tenis de mesa".

¿CÓMO SE JUEGA? Normas, reglas...

- Campo circular con una plataforma (mesa) circular en el centro.
- Después de golpear la pelota, debe botar en la mesa.
- Se conseguirá un tanto cuando:
 1. Después de botar en la mesa la pelota bota en la circunferencia antes de que el contrario la golpee.
 2. El contrario envía la pelota fuera de la circunferencia o no bota en la mesa.
 3. El contrario golpea la pelota con la raqueta dentro de la mesa.
- Se sacará desde el lugar indicado a tal fin. Se cambiará de saque cada 2 puntos.
- En dobles mixtos el golpeo y saque de la pelota serán alternos.

¿QUIÉNES Y CUÁNTOS JUEGAN? N° de jugadores, posibilidades de juego mixto...

- Individual (se utilizará la circunferencia más cercana a la mesa).
- Dobles mixtos (se usa la línea más lejana).

¿CON QUÉ SE JUEGA? Material, móviles...

- Una pala o raqueta por jugador y una pelota de tenis.
- Una mesa circular de unos 75 cms de diámetro.

¿DÓNDE SE JUEGA? Espacio...

- En cualquier tipo de espacio (playa, gimnasio, pista polideportiva...)
- Se dibujarán dos circunferencias concéntricas, adaptando su tamaño a la edad de los participantes.

¿CUÁNDO SE TERMINA EL JUEGO? Duración, tanteo, sets...

- Se juega al mejor de 3 sets, de 9 puntos cada uno.
- Debe haber diferencia de 2 puntos. Si no la hubiera al alcanzar algún jugador 9 puntos, comenzarían a sacar alternativamente un saque cada jugador, el primero que consiga diferencia de 2 puntos gana el set.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Juego simbólico

Se da en niños de 3 a 5 años. Se puede entender por juego simbólico aquél que es espontáneo y que en sí mismo no tiene ninguna finalidad aparente. En él, los niños representan objetos reales por otros a los que le otorga el mismo significado, o asumen funciones de determinados roles realizando acciones de “ficción” como si fueran reales, por ejemplo: jugar a las mamás, a los médicos...

El adulto está siempre frente los niños y es espejo a imitar. Fijándose en el adulto, los niños se inician en la psicomotricidad, la expresión corporal y facilita la copia del gesto simbólico utilizando básicamente el lenguaje del movimiento.

Juego dramático

Se da en niños de 6 a 8 años. Se denomina juego dramático a una forma de representación que incluye el juego espontáneo. Un grupo de niños/as coordinados por un animador, inventan e improvisan a partir de temas y personajes elegidos por ellos mismos, sin la presencia de espectadores.

Este es ya un juego creado, apareciendo las reglas con lo cual el grupo tiene una mínima organización. Imita la realidad pero todavía la deforma según sus necesidades. Va asimilando la noción de tiempo, pero no se tiene control sobre él.

Dramática creativa

Se da en niños de 9 a 13 años. Es un juego teatral, en el cual se representan breves argumentos, rápidamente preparados, con un conflicto prefijado y una acción y diálogos improvisados para ser mostrados a sus compañeros y compañeras de clase, coordinados por el profesor o animador.

El objetivo a conseguir con este juego es el de garantizar el juego espontáneo y de creación. Interesa el proceso del grupo, el aprendizaje individual y colectivo, y la evolución permanente del mismo.



1. Niños disfrazados para realizar una dramatización.

Beneficios del juego para el desarrollo integral del niño

Nadie niega que el juego es algo espontáneo en los niños, para su entretenimiento y diversión, pero puede que no caigamos en la cuenta de los numerosos beneficios que éste aporta al desarrollo integral de los niños, en plano físico, intelectual, afectivo y social.

Mediante el juego, el niño va a realizar su personalidad y a “convertirse en persona” en su sentido más completo.

Desde un punto de vista ideológico, las estructuras de los centros nervioso del niño están aún en formación y el juego ayuda a estimular las fibras nerviosas, por lo tanto, juega un importante papel en la evolución y desarrollo del sistema nervioso.

Desarrollo psicomotor

Desde los primeros meses y a lo largo del primer año de vida, el niño juega a repetir una y otra vez los mismos gestos. Al principio realiza juegos simples de movimiento con su cuerpo, jugando con los dedos de sus manos y de sus pies (tocar, palpar, chupar, arañar)

por diversión o por el placer táctil que le ofrecen. Más tarde juega con los objetos que se encuentra en su paso (aprieta, balancea, gira objetos, coge y lanza objetos, lo cual sirve de estímulo al gateo y posterior desplazamiento por el espacio).



2. Bebé jugando a la pelota, desarrollando así sus aptitudes motrices.

A los dos años adquiere el movimiento de pinza con los dedos y juega a meter unos objetos en otros, a llenar y vaciar. A los veinte meses apila bloques en torres, amontona objetos, realiza rompecabezas simples, le gustan los juegos de arrastre y empuje.

A los tres años ya come solo, lanza la pelota y traza un círculo con el lápiz.

Así, de cero a tres años ha adquirido un gran desarrollo de la motricidad gruesa (correr, subir y bajar escaleras, saltar, lanzar una pelota, etc...) y en cuanto a la psicomotricidad fina se observan ya cierto uso coordinado entre manos y ojos.

De tres a seis años saltan, corren, llevan a cabo muchísimos juegos corporales, que conducen a una mayor coordinación de las partes de su cuerpo. A los tres años, monta en triciclo, a los cuatro salta a la pata coja, dibuja círculos y cuadrados y a los cinco bota la pelota, patina, monta en bici, atornilla, une, monta y desmonta, recorta, etc..., por lo que adquiere una mayor coordinación óculo manual, lo cual le servirá para su posterior aprendizaje de la escritura.

En general, el juego estimula y desarrolla los distintos sistemas anatómico-fisiológicos: de dirección (sistema nervioso, sentidos, percepción), energético (sistema cardiorrespiratorio, circulatorio) y motor (aparato locomotor activo y pasivo). Luego desarrolla y mejora su competencia motriz en sus diversos aspectos, ayudándole a adquirir habilidades y destrezas de mayor complejidad, progresivamente: esquema corporal y sus componentes, capacidades físicas básicas, capacidades coordinativas: coordinación óculo-manual o viso-manual, capacidades perceptivo-motoras y habilidades motrices básicas.

Desarrollo intelectual

Durante los dos primeros años, la inteligencia está ligada a la acción, el niño piensa exclusivamente sobre lo que actúa. Más tarde tiene lugar el juego simbólico, donde el niño empieza a jugar a “ser como”, comenzando a separar entre pensamiento y objetos. Con el juego simbólico colectivo, el niño se vuelve menos egocéntrico, va razonando y reflexionando más, abriendo paso a la abstracción. Mediante la abstracción, el niño juega con un objeto como si fuera otro (por ejemplo un palo representa a un caballo), esto le ofrece información sobre los objetos y cómo manejarlos.

El juego desarrolla la atención, la memoria y el rendimiento, mejorando su concentración. Así mismo, el juego es fuente de aprendizaje, al estar en continuo contacto con el ambiente, donde el niño investiga, experimenta y conoce el mundo que le rodea y a sí mismo.

También adquiere nociones elementales, que reflejarán su enriquecimiento intelectual: cantidad y número, peso y volumen, sucesión y orden, relación: analogías y diferencias.

Con el juego, el niño supera el egocentrismo cognoscitivo, pues se pone en el lugar de otra persona y reflexiona sobre su comportamiento y consecuencias, favoreciendo la “reversibilidad” del pensamiento.

El juego favorece además la imaginación y la creatividad, así como la discriminación entre fantasía y realidad, puesto que el niño, al hacer “como si”, sabe perfectamente que esta situación es ficticia y conoce cuál es la realidad. El juego estimula la construcción de la realidad y la discriminación entre yo y no-yo.

Por último, comentar que el juego ayuda al desarrollo del lenguaje, pues la propia necesidad de comunicarse para poder jugar con los otros estimula el lenguaje coherente. Se potencia la capacidad de simbolización, aumenta su vocabulario, puede ofrecer modelos lingüísticos positivos: sintácticos y morfológicos, posibilita situaciones de expresión variada: oral, plástica, musical, corporal...

Desarrollo afectivo

A lo largo del primer año de vida, el niño interacciona con su madre y sufre también el progresivo proceso de separación de la misma, lo cual repercutirá en la construcción de su personalidad y en el establecimiento de la confianza.

De uno a tres años, el niño va desarrollando su autonomía, se va independizando, controlando sus esfínteres y ampliando sus posibilidades de desplazamiento.

De tres a seis años, los niños experimentan manifestaciones afectivas espontáneas de amor, odio, culpa, etc. El niño va adquiriendo una identidad propia dentro de su familia, integrándose cada vez más en ella.

Desarrollo de la personalidad

Mediante el juego, el niño alcanza un equilibrio psíquico, externaliza las diferentes tendencias de su vida psíquica interna y aprende a relacionar sus fantasías más profundas con el mundo real.

El juego es fuente de placer, placer de crear, de destruir, de hacer lo prohibido, etc. Permite la realización simbólica de sus deseos prohibidos de satisfacer en la realidad. A través del juego simbólico, el niño expresa sentimientos, conflictos, preocupaciones, miedos, fantasías, etc. Además, le sirve para controlar las emociones intensas y como aprendizaje de solución del conflictos.

Desarrollo social

Por medio del juego, el niño explora el mundo que le rodea y sus relaciones con los demás, las pautas de comportamiento y también conoce a los otros, los valora, los acepta o los rechaza.

A los tres años, los niños juegan uno junto a otro, pero sin interactuar, son egocéntricos, mantienen un juego espontáneo, investigando todo cuanto le rodea.

Entre los cuatro y los cinco años, ya empieza a jugar con otro niño, y a los cinco el juego simbólico se hace más colectivo y juegan en grupos de cuatro o cinco. A los seis o siete años, quedan definidos los roles sociales, y representan en sus juegos la vida en familia y el ambiente más cercano.

Mediante el juego de rol, el niño descubre la vida social de los adultos y sus reglas, identificándose con ellos. Se fomenta la interacción y la cooperación entre iguales, se relacionan y se comunican con los demás y se encamina a la descentración egocéntrica. De igual modo, se educa en torno al autodomínio, la voluntad y la moral al asimilar reglas de conducta, y desarrolla la conciencia personal y social. Posibilita la adquisición de valores como la solidaridad, la cooperación, la tolerancia, la igualdad, el respeto, la ayuda, etc.

Al jugar, el niño observa cómo reacciona él, le eligen, le rechazan, conoce cuáles son sus habilidades o defectos.

Según Garaigordobil (1990), “la actividad lúdica crea un contexto relacional muy amplio y variado en el que el niño va tomando conciencia de sí mismo, se va conociendo y conoce a los demás”⁵.

Con respecto a los diversos tipos de juego comentados en los epígrafes anteriores, resaltaremos a continuación la diversa aportación que cada uno ejerce sobre el desarrollo del niño y el currículo.

En primer lugar, los juegos tradicionales, a nivel conceptual, ayudan a colaborar en el mantenimiento y fomento de las tradiciones de la comunidad, valorándolas y respetándolas. A nivel procedimental, aumenta la integración de los niños menos dotados al aumentar su participación motriz en la actividad física, contemplándose de manera interdisciplinar con otras áreas, como Sociales y Tecnología. Desde el punto de vista actitudinal, estos juegos tienen un componente socializador por la asunción de roles por parte de los jugadores.

Por otra parte, los juegos y deportes alternativos favorecen el desarrollo psico-biológico del alumno mediante un tratamiento globalizador. También favorecen el desarrollo armónico de la personalidad, potenciando sus deseos de superación, la voluntad como lucha permanente consigo mismo, la autoestima, el compañerismo, la estimación de los demás, el autoconcepto y la valoración de actitudes éticas: gusto por el juego limpio, ayuda a los demás, participación y colaboración, etc. Potencian igualmente su sentido crítico, la capacidad de descubrir y su actitud investigativa, con una mayor comprensión de su cuerpo y de las relaciones con el medio, afirmando su autonomía, seguridad en sí mismo y agilidad en la búsqueda de soluciones a los problemas que se plantean.

El juego como recurso metodológico en la escuela

Para que el niño se desarrolle y aprenda de forma saludable y normal, no basta con satisfacer sus necesidades básicas de protección, alimento, higiene y salud, sino que también es necesario interactuar con ellos, estimularlos, darles afecto y seguridad y permitir que aprendan a través de la exploración y el descubrimiento.

Por esto, la actuación docente con los niños debe estimular todos los aspectos del desarrollo, debe ser adecuada a su nivel y flexible, involucrando en lo posible a los padres para beneficio de sus hijos.

En lo referente al juego, es necesario que se ofrezca a los alumnos la posibilidad de juego libre, dentro y fuera del aula, y que se incluya en la programación, dados sus múltiples beneficios, tanto para el desarrollo de los niños como para la marcha de la clase.

La metodología lúdica es dinámica, se basa en el aprendizaje significativo y por descubrimiento, dirigida a que el niño construya su propio conocimiento. Siempre tratará de partir de los intereses, necesidades y problemas del niño.



3. Niños jugando a un juego educativo en clase.

Lo que se pretende es incitar al niño, mediante el juego, a explorar y descubrir lo que en condiciones normales no atrae su atención; lo importante es ejercitar aptitudes que permitan a los niños realizar descubrimientos por sí mismos y formarse una conducta. Así, el niño podrá descubrir: sus necesidades vitales (frío, calor, comida, protección); las conductas sociales (costumbres, reglas, cooperación, etc.); a los otros seres vivos (animales y plantas); las leyes del mundo físico (en tres fases: exploración de la realidad, elaboración de la hipótesis y comprobación de dicha hipótesis); los objetos técnicos (los aparatos y juguetes técnicos llaman altamente su atención).

Los maestros pueden fomentar el desarrollo de la creatividad aplicando técnicas creativas de producción y mejora de ideas para inventar nuevos juegos.

Por otra parte, el juego supone una vivencia, al implicarse cognitiva y afectivamente. El niño interioriza la situación y ésta forma parte de él. Esto lo puede aprovechar el maestro en actividades como: dramatizaciones, talleres, juegos de psicomotricidad, juegos intelectuales (rompecabezas, de asociación, lógicos, etc.), juegos socializadores...

Ahora bien, para que una actividad lúdica se convierta en vivencia y sea interiorizada debe ser activa. El educador debe fomentar una exploración activa con todos los sentidos, ofrecer materiales que inciten a la exploración, estimulándoles y que esa exploración tenga lugar tanto dentro como fuera de la clase.

El educador ayudará a descubrir las relaciones con los objetos y con los demás a través de la experiencia directa, manipulando, transformando y combinando los materiales, eligiendo dichos materiales, las actividades y los objetos, usando el niño todo su cuerpo y satisfaciendo todas sus necesidades.

Así mismo, el maestro, mediante el juego, potenciará el lenguaje de los alumnos. Esto se consigue escuchando y hablando con los niños sobre experiencias personalmente significativas, describiendo objetos, sucesos y relaciones, expresando sentimientos con palabras y divirtiéndose con el lenguaje.

El juego es un buen medio para trabajar la habilidad de representar el conocimiento del mundo a través de diversos medios y modalidades, mediante vivencias (reconocimiento de objetos a través del oído, tacto, gusto y olfato), imitación de acciones y sonidos, desempeño de roles, hacer modelos con barro o bloques, dibujar y pintar, etc.

De la misma forma, la metodología lúdica se emplea para enseñar a clasificar, seriar, establecer relaciones espaciales y temporales, y un sin fin de aspectos.

El/la docente deben partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula manteniendo el carácter lúdico de las mismas. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño/niña experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños/as a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización.

Para concluir, queremos recalcar que el juego, como recurso didáctico, debe partir de las necesidades de los alumnos y contener conceptos y habilidades que ayuden al aprendizaje; que debe presentarse en el momento adecuado y dirigirse a todos los alumnos; que esté planificado o que sea educativo para así ampliar los conocimientos del alumno.

Bibliografía

- BAUTISTA VALLEJO, J.M., *Didáctica del Juego: Estrategias y Metodologías*, Sevilla, Prodidac, 2004.
- GARAIGORDOBIL, *Juego y Desarrollo Infantil: La Actividad Lúdica como Recurso Pedagógico*, Madrid, Seco Olea, 1990.

- GERVILLA CASTILLO, A., (Dra), *Educación Infantil: Metodología Lúdica*, Málaga, Universidades de Andalucía, 1997.
- GONZÁLEZ CUENCA, A.M., et al, *Psicología del Desarrollo: teoría y prácticas*, Málaga, Ediciones Aljibe, 1995.
- HUIZINGA, J., *El Homo Ludens*, Madrid, Alianza-Emece, 1972.
- LINAZA, J., *Jugar y Aprender*, Madrid, Alhambra Longman, 1991.
- MORENO PALOS, C., *Los Juegos Tradicionales en España*, Madrid, Consejo Superior de Deportes, 1992.
- PIAGET, J., ERIKSON, E.H. y otros, *Juego y Desarrollo*, Editorial Grijalbo, 1982.
- TORRES GUERRERO, J. Y RIVERA GARCÍA, E., *Juegos Alternativos y Adaptados en Educación Primaria*, Granada, Proyecto Sur de Ediciones, 1994.
- TORRES GUERRERO, J., *La Actividad Física para el Ocio y Tiempo Libre*, Granada, Proyecto Sur de Ediciones, S.L., 1999.

NOTAS

- ¹ HUIZINGA, J., *El Homo Ludens*, Madrid, Alianza-Emece, 1972.
- ² PIAGET, J., ERIKSON, E.H. y otros, *Juego y Desarrollo*, Editorial Grijalbo, 1982.
- ³ LINAZA, J., *Jugar y Aprender*, Madrid, Alhambra Longman, 1991.
- ⁴ MORENO PALOS, C., *Los Juegos Tradicionales en España*, Madrid, Consejo Superior de Deportes, 1992.
- ⁵ GARAIGORDOBIL, *Juego y Desarrollo Infantil: La Actividad Lúdica como Recurso Pedagógico*, Madrid, Seco Olea, 1990.