

TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

MODALIDAD: REVISIÓN TEÓRICA

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIAL DEL
NIÑO

ROCÍO PLATAS VÁZQUEZ

NOMBRE DEL TUTOR:

ANA ISABEL GONZÁLEZ HERRERA

CURSO ACADÉMICO 2016/2017

CONVOCATORIA: JULIO

Título: La importancia del juego en el desarrollo social del niño.

Resumen:

El presente trabajo de fin de grado, se trata de una revisión teórica acerca del juego infantil y su implicación en el desarrollo del niño, especialmente en el ámbito social. El principal objetivo del trabajo, se centra en conocer la relación que existe entre el juego y el desarrollo social del niño, sobre todo en las edades más tempranas.

En referencia a la estructura del trabajo, en el primer capítulo se establece una aproximación al concepto de juego a través de la visión de diferentes autores, algunas de las características más comunes que definen la actividad lúdica, la clasificación de los juegos en función de una serie de criterios y por último, la importancia que tiene el juego para los niños.

El segundo capítulo tiene en cuenta el papel del juego en el desarrollo del niño, haciendo un recorrido a través de los diferentes ámbitos del desarrollo infantil (psicomotor, cognitivo, afectivo-emocional y social). Se destacan los aspectos más relevantes, según los documentos analizados, que contribuyen al desarrollo de estos ámbitos mediante la actividad lúdica.

Finalmente, el tercer capítulo hace hincapié en el carácter social del juego infantil, desarrollando un punto esencial como es: el proceso de socialización y el desarrollo social durante la etapa infantil.

Palabras clave: juego, desarrollo infantil, socialización.

Abstract:

The present end-of-degree project, it is a theoretical review about the children's game and its implication in the development of the child, especially in the social area. The principal aim of the work, it is based on a relationship between the game and the social development of the child, especially in the early (younger) ages.

In reference to the document structure, the first chapter establishes the concept of game across the vision by different authors, some of the most common characteristics of playful activity, its classification and, finally, the importance of the game to the children.

The second chapter includes the role of play in the child's development. It studies the different domains of child development (cognitive, affective, psychomotor and social). It highlights the most relevant aspects, according to documents analyzed, which contribute to the development of these areas through playful activity.

At the end, the third chapter emphasizes in the social character of the infantile game. It develops an essential point as the process of socialization and the social development during the infantile stage.

Key words: game, child development, socialization.

ÍNDICE

I.	DELIMITACIÓN DEL CAMPO Y OBJETO DE ESTUDIO.....	Pág. 5
II.	SELECCIÓN, ESTRUCTURACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE ARGUMENTOS Y FUENTES DOCUMENTALES.....	Pág. 6
1.	<u>Capítulo 1. El juego.....</u>	Pág. 6
1.1	Concepto.....	Pág. 6
1.2	Características.....	Pág. 9
1.3	Diferentes clasificaciones del juego.....	Pág. 11
1.4	Importancia del juego.....	Pág. 14
2.	<u>Capítulo 2. El juego en relación con los ámbitos de desarrollo infantil.....</u>	Pág. 16
2.1	Ámbito psicomotor.....	Pág. 16
2.2	Ámbito cognitivo.....	Pág. 18
2.3	Ámbito afectivo-emocional.....	Pág. 19
2.4	Ámbito social.....	Pág. 20
3.	<u>Capítulo 3. El carácter social del juego</u>	Pág. 23
3.1	El proceso de socialización y el desarrollo social en la etapa de educación infantil	Pág. 23
III.	SÍNTESIS Y DISCUSIÓN (CONCLUSIONES).....	Pág. 25
IV.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	Pág. 29

I. DELIMITACIÓN DEL CAMPO Y OBJETO DE ESTUDIO.

El objeto de estudio de este trabajo se centra en conocer la importancia que tiene el juego para el desarrollo social del niño durante la infancia.

El juego, en relación con el ámbito social del niño, ha sido estudiado y analizado por parte de diversos autores/as a lo largo del tiempo, coincidiendo en la importancia que este ofrece al crecimiento y desarrollo integral del individuo.

A lo largo de la historia, el ser humano ha buscado siempre relacionarse con otras personas, porque es una acción innata que realizamos y que necesitamos. Es por ello, que las personas somos seres sociales. Pero a pesar de esto, no nacemos con la habilidad de socialización adquirida, sino que necesitamos ir consiguiéndola poco a poco. Durante toda nuestra vida, pero especialmente desde el nacimiento y en la etapa infantil, es cuando comenzamos a interactuar y relacionarnos con los demás, tanto con las personas del mundo adulto como con nuestros iguales. Estas relaciones son las que van a determinar el desarrollo de nuestra personalidad, así como la adquisición de habilidades sociales y la comprensión del mundo en el que vivimos.

De esta forma, se concibe el juego como una adecuada herramienta para conseguir el continuo proceso de socialización en los niños. Además, el juego permite que los niños puedan desarrollar habilidades físicas, creativas, emocionales, intelectuales, comunicativas; así como aprender a conocer la realidad y el mundo en el que viven, ensayar conductas sociales, aprender normas o reglas, descubrir sus posibilidades y limitaciones... En definitiva, aspectos de vital importancia para un adecuado desarrollo infantil.

El motivo de elección del tema “la importancia del juego en el desarrollo social del niño”, se deriva del interés desarrollado en el proceso de estudio de algunas asignaturas en el Grado de Maestro en Educación Infantil, que abordan aspectos del juego infantil como un importante recurso educativo para el desarrollo de los niños. Es un tema que resulta motivador, debido a las múltiples posibilidades de enseñanza-aprendizaje que nos puede ofrecer el juego en la educación infantil, destacando en este caso la socialización de los niños.

II. SELECCIÓN, ESTRUCTURACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE ARGUMENTOS Y FUENTES DOCUMENTALES.

1. Capítulo 1. El juego.

El juego, es una de las manifestaciones más habituales que se produce en el ser humano desde su nacimiento. Los niños y niñas de todas las edades, culturas y tiempos han jugado. Es por ello, que el juego se entiende como una actividad innata del ser humano, que todos realizamos independientemente de la edad, lugar o sociedad en la que vivamos.

1.1 Concepto.

La definición de juego no es una tarea fácil. Actualmente, no existe una definición única, sino que existe una amplia variedad que engloba las diferentes particularidades que caracterizan al juego. Son muchas las disciplinas (psicología, pedagogía, sociología, antropología...), así como los diferentes autores que bajo la influencia de sus aportaciones teóricas establecen una conceptualización del término, enfocándolo en los aspectos y características más relevantes de sus propuestas. Es por ello, que se hace imposible llegar a un acuerdo sobre la definición de juego.

Según el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE), el juego se entiende como: “Hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse y divertirse” (cit. en Carmona y Villanueva, 2006, p. 11). De igual forma, la Real Academia de la Lengua, ofrece más concepciones del término, como por ejemplo: “La acción de jugar, pasatiempo o diversión” (Gutiérrez, 2004, cit. en López y Delgado, 2013, p. 207). Se tratan de unas definiciones escuetas, en las que se destaca únicamente el valor placentero o agradable del juego, sin tener en cuenta otros aspectos que puedan formar parte de la propia actividad.

Es por ello, que realizamos una lista con más definiciones atendiendo a diferentes autores y rasgos del término.

Spencer (1855), entendía el juego como “el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes” (cit. en López, 2010, p.19).

Sin embargo, Lazarus en su teoría de la relajación (1883), consideraba la actividad lúdica como “un sistema para relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de abatimiento o cansancio” (cit. en Romero y Gómez, 2016, p. 13).

El autor Russel, A. (1970), definía el concepto de la siguiente forma: “El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (Gutiérrez, 2004, cit. en López y Delgado, 2013, p. 207).

Hall (1904), asocia la actividad lúdica con el desarrollo de la cultura humana (cit. en López, 2010). Según este autor y su teoría de la recapitulación, consideraba que los seres humanos experimentan a través del juego actividades o acciones de sus antepasados (cit. en Romero y Gómez, 2016).

Karl Groos, en relación con la teoría del ejercicio preoperatorio o del preejercicio, explicaba el juego como “una actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta” (cit. en Romero y Gómez, 2016, p. 14).

Para el filósofo e historiador J. Huizinga, el juego se define como:

una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material dentro de unos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, con una finalidad en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser diferente de lo que uno es en la vida diaria. (Huizinga, 2012, cit. en Romero y Gómez, 2016, p.8).

Según Bruner y Garvey (1977), el juego para los niños es “la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven” (cit. en López, 2010, p. 20).

Haciendo referencia al psicoanalista Freud (1905), considera el juego como un medio para expresar los instintos, concretamente el instinto del placer. Mediante el juego, el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede recrear situaciones traumáticas para poder dominar esos acontecimientos y buscar una solución a los posibles conflictos (cit. en Bejerano, 2009).

El psicoanalista D. W. Winnicott, considera que el juego facilita el crecimiento, las relaciones de grupo, y en aspectos terapéuticos puede ser una forma de comunicación con uno mismo y con el resto de personas (cit. en Carmona y Villanueva, 2006).

Otro autor importante, relacionado con el ámbito de la psicología, ha sido L. Vygotski que afirma que el juego “constituye el motor del desarrollo donde [el niño] crea zonas de desarrollo próximo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia” (Vygotski, 2010, cit. en Romero y Gómez, 2016, p. 8). Según este autor, el juego en la etapa infantil es un recurso fundamental para desarrollar las diferentes capacidades del niño.

El autor Elkonin, D. B. (1985), expone la actividad lúdica como una “variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real” (Gutiérrez, 2004, cit. en López y Delgado, 2013, p. 207).

Según el autor H. Wallon (1941), jugar es la propia actividad del niño mediante la que consigue su adaptación al mundo. Relaciona la actividad lúdica casi exclusivamente con aspectos afectivos y emocionales, aunque también tiene en cuenta el factor cognitivo del juego. Asimismo, el autor destaca la estrecha relación que existe entre juego y desarrollo (cit. en Carmona y Villanueva, 2006).

Los autores Sutton-Smith y Robert, atendiendo a su teoría de la enculturación, relacionaron el juego con los valores que pretende inculcar cada cultura. Por lo tanto, mediante la actividad lúdica se asegura la transmisión de los valores propios de una cultura (cit. en Pérez, 2012).

Sin embargo, el autor por excelencia que ha estudiado y reflexionado sobre el juego infantil ha sido Jean Piaget (1932, 1946, 1962, 1966), que destacó la gran importancia que tiene el juego en los procesos de desarrollo. Este autor, se encargó de relacionar los diferentes estadios cognitivos del niño con el propio desarrollo que se va produciendo en la actividad lúdica (cit. en López, 2010).

A pesar de las diferentes conceptualizaciones del término, la mayoría de los autores resaltan el juego como una actividad placentera, que interviene de forma directa en el desarrollo infantil y que cuenta con un importante valor socio-cultural. De esta forma, el juego permite a los niños y las niñas, expresar sus propios deseos o sentimientos, desarrollar todas sus habilidades psicomotrices, cognitivas, afectivo-emocionales y sociales, descubrir los valores sociales y culturales de una sociedad, ampliar el lenguaje mediante una mayor interacción comunicativa entre ellos, así como la resolución de posibles conflictos, entre otros

muchos aspectos. Todo ello, de manera globalizadora e integradora para favorecer el adecuado desarrollo del niño y su personalidad.

1.2 Características.

A pesar del debate existente acerca del concepto de juego, son muchos los autores que coinciden en resaltar una serie de elementos comunes que caracterizan a esta actividad.

Es por ello, que a partir de los documentos revisados y para comprender mejor el concepto de juego, los diferentes autores atribuyen ciertas características que le dan un carácter propio a la actividad lúdica. De esta forma, hacemos referencia a las establecidas por Romero y Gómez (2016):

♦ **“Es una actividad agradable”**. Se trata de una actividad que produce disfrute o satisfacción a cualquier persona que la realiza. Como resaltaba el autor Rüssel (1970), “el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (Gutiérrez, 2004, cit. en López y Delgado, 2013, p. 207).

♦ **“El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario”**. El niño debe jugar de forma libre, sin ningún tipo de imposición. De igual forma, el juego se debe elegir sin ningún tipo de presión, como una actividad que decide realizar de forma totalmente natural y espontánea el niño.

♦ **“El juego tiene un fin en sí mismo”**. La única finalidad del juego es el propio placer que produce, sin tener en cuenta ningún tipo de finalidad externa.

♦ **“El juego implica actividad”**. La actividad lúdica implica acción por parte del niño o niña, ya sea de forma física o mental.

♦ **“El juego se desarrolla en una realidad ficticia”**. Los niños en la actividad lúdica realizan el [como si] de la propia realidad, pero siempre teniendo en cuenta que esas acciones forman parte de la ficción. Esta ficción supone una contraposición de la realidad, permitiendo al niño liberarse de las exigencias de la misma. (Garaigordobil, 2003, cit. en Carreras, Navarro y Martín, 2010).

♦ **“Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal”**. Cada juego tendrá un tiempo concreto, establecido por una serie de normas y además, deberá contar con un espacio o lugar de referencia donde poder desarrollar la actividad (Reina, 2009).

♦ **“El juego es una actividad propia de la infancia”**. A pesar de ello, el juego puede presentarse a lo largo de toda la vida del ser humano, incluso en la etapa de la vejez (López, 2010).

♦ **“El juego es innato”**. Se trata de una actividad que se realiza en todas las culturas del mundo y que no requiere ningún tipo de explicación.

♦ **“El juego refleja la etapa evolutiva del niño”**. A medida que se producen cambios en las diferentes áreas del desarrollo, también se modifican las diversas actividades lúdicas que realiza el niño. Por ello, se expone que el juego y el desarrollo de la persona van unidos con la evolución de la edad (Carreras, Navarro y Martín, 2010).

♦ **“El juego favorece la autoafirmación”**. El juego es una actividad seria para el niño, en la que puede afianzar tanto su personalidad como autoestima.

♦ **“El juego favorece el proceso socializador”**. El juego permite cooperar y relacionarse con otros niños, dando lugar a relaciones afectivas con ellos.

♦ **“El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora”**. Se trata de una actividad que se puede adaptar a cualquier niño o niña, independientemente de su procedencia o posibilidades de acción; fomentando así la relación entre ellos.

♦ **“En el juego, los objetos no son imprescindibles”**. Los niños suelen modificar los elementos u objetos para adaptarlos a sus necesidades en el juego, o incluso son capaces de inventar juegos en los que no es necesario emplear ningún tipo de material.

Siguiendo a Pérez (2012), se expone en la Tabla número 1 algunas de las características que ya hemos analizado y otras que también hacen referencia a la actividad lúdica, ampliando así la comprensión de la misma.

Tabla n° 1. Características del juego infantil.

Es una actividad espontánea y placentera.	Es un modo de interactuar con la realidad.
Favorece el aprendizaje.	Favorece la socialización y la comunicación.
Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.	Permite al niño afirmarse como persona independiente de las otras.
Permite el uso de diferentes capacidades y exige esfuerzo.	Favorece la observación y la exploración del entorno.
Se localiza en unas limitaciones espaciales y temporales establecidos previamente o improvisados en el momento del juego.	Permite la resolución pacífica de conflictos al vivenciar situaciones problemáticas de la vida cotidiana a las que le debe dar una solución.
No exige la utilización de un material específico.	Se elige libremente, los/as niños/as no se sienten obligados a jugar.
Evoluciona con el desarrollo del niño.	Estimula la expresión de ideas y sentimientos.
Es catártico, pues permite liberar tensiones.	Es un recurso educativo atrayente y motivador que permite el aprendizaje.
Es integradora y compensadora de dificultades.	Representa la realidad.

Fuente (Pérez, 2012, p. 11).

A partir de este análisis sobre las características de la actividad lúdica, se puede considerar el juego como una actividad fundamentalmente espontánea, placentera, y que se elige libremente por los niños y niñas. Se trata de un recurso educativo motivador que favorece el aprendizaje, permite el uso de diferentes capacidades, estimula la expresión de ideas y sentimientos, permite la liberación de tensiones y la resolución de conflictos o situaciones problemáticas, favorece la socialización, la comunicación, la autoafirmación, así como la observación y exploración del entorno. Es por ello, que el juego es el principal medio de interacción con la realidad.

1.3 Diferentes clasificaciones del juego.

Todos los autores coinciden en resaltar la existencia de diversas clasificaciones sobre el juego. De este modo, Romero y Gómez (2016), consideran que “para clasificar la inmensa variedad de juegos existente no podemos hacerlo desde una sola perspectiva, sino teniendo en cuenta varios criterios, así tendremos una visión más completa sobre el juego y la manera de jugar” (p.149). Es por ello, que atendiendo a los diferentes documentos revisados, destacamos algunas de las clasificaciones más relevantes.

Carreras, Navarro y Martín (2010) y Delgado (2011), atendiendo a los objetos o acciones que realizan los niños, distinguen los siguientes tipos de juego:

- ♦ **Juegos de ejercicio:** este tipo de juego se lleva a cabo con pelotas, cuerdas, aros, etc.

♦ **Juegos de contacto físico:** se considera el juego por excelencia en la etapa infantil, ya que su desarrollo oscila entre los 3 y los 7 años del niño. Se basa en el juego sensorio-motor, pero se realiza con algún compañero, con la finalidad de interactuar con él. Son los típicos juegos de carreras, persecución, simulación de peleas, etc.

♦ **Juegos de construcción – representación:** este juego es una forma avanzada del juego sensorio-motor, ya que se realiza la acción o movimiento al mismo tiempo que se produce una simbolización de la misma. Durante el desarrollo de estos juegos, se hace necesario que sean los niños los que decidan de forma totalmente libre, tanto el espacio de juego como aquellas personas con las que desean desarrollar la actividad lúdica.

♦ **Juegos socio – dramáticos:** en estos los niños representan diversos roles de la sociedad a través de una situación simbólica, en la que pueden recrear y expresar las vivencias que conocen de la misma, así como actualizar sus propios conocimientos mediante la interacción con los demás.

♦ **Juegos de mesa o reglados:** se caracterizan por contar con normas o reglas que permiten mantener un orden. Asimismo, intervienen de forma positiva en la capacidad cognitiva del niño, permitiendo el desarrollo de habilidades mentales que posteriormente puedan ser empleadas en otras situaciones.

♦ **Juegos creativos:** son aquellos en los que los niños pueden desarrollar toda su imaginación, a través de diferentes materiales como por ejemplo de construcción o composición.

♦ **Juegos de patio:** son juegos que se transfieren de forma cultural. Es por ello, que los niños pequeños mediante la participación con los mayores, aprenden la forma y estructura de estos juegos.

Siguiendo a Romero y Gómez (2016), si tomamos como referencia las capacidades que desarrollan los juegos, se pueden clasificar en cuatro grandes grupos:

♦ **Juegos psicomotores:** permiten que los niños exploren sus propias posibilidades de acción y el entorno en el que viven, lo cual hace que descubran al resto de personas con las que interaccionan a través del juego y los objetos. A su vez, dentro de este tipo de juegos podemos encontrar otros juegos como por ejemplo: de conocimiento corporal, motores, sensoriales o de condición física.

♦ **Juegos cognitivos:** intervienen de forma importante en el desarrollo cognitivo o del pensamiento. Algunos de ellos son, por ejemplo: juegos manipulativos, imaginativos, lingüísticos, de atención, etc.

♦ **Juegos sociales:** contribuyen a una adecuada socialización del niño en el grupo de iguales. Así pues, los juegos simbólicos o de ficción, los juegos de reglas y los cooperativos; por sus propias características son de vital importancia para la consecución del proceso de socialización.

♦ **Juegos afectivo-emocionales:** la puesta en práctica de este tipo de juegos en el ámbito terapéutico, ha demostrado la importante relación que existe entre juego y desarrollo afectivo. Ejemplo de ello, son los juegos: de rol o dramáticos y los de autoestima.

En función de otros criterios y atendiendo a Martínez (1998), Romero y Gómez (2016), y Bejerano (2009); otras clasificaciones podrían ser: según el espacio donde tiene lugar el juego, según la dimensión social, según la libertad de elección, según el material, según el papel que desempeña el adulto o según el número de participantes.

Sin embargo, la clasificación más representativa y difundida en los diversos documentos, es la del psicólogo Jean Piaget, que relacionó las distintas etapas del juego infantil con las diferentes estructuras intelectuales del niño (Carmona y Villanueva, 2006).

Según este autor, el desarrollo cognitivo del niño se divide en cuatro estadios: estadio sensoriomotor de 0 a 2 años, estadio preoperacional de 2 a 6 años, estadio operacional concreto de 6 a 12 años y el estadio operacional formal entre 12 años o más (Martínez, 1998).

De este modo, como se muestra en la Tabla número 2, Piaget clasificó los juegos en base al estadio o etapa evolutiva del niño:

Estadio o etapa evolutiva	Tipo de juego
Sensoriomotor (0-2 años)	Funcional/Construcción
Preoperacional (2-6/7 años)	Simbólico/Construcción
De operaciones concretas (6/7-12 años)	Reglas/Construcción
Operacional formal (12 años en adelante)	Reglas/Construcción

Tabla nº 2. Tipos de juego según Piaget.

♦ **Juego sensoriomotor, de ejercicio o funcional** (0-2 años): es el juego característico del período sensoriomotor, donde los niños realizan todo tipo de acciones o movimientos por el propio placer de la actividad (López, 2010). Asimismo, haciendo referencia a J. Piaget, define este tipo de juego como “un juego de ejercicios que no entraña ningún simbolismo ni ninguna técnica específicamente lúdica, pero que consiste en repetir con placer actividades adquiridas con una finalidad de adaptación” (J. Piaget, cit. en Romero y Gómez, 2016, p. 29). Este tipo de juego le permite al niño explorar y controlar su propio cuerpo, así como ir descubriendo el medio en el que vive (Reina, 2009).

♦ **Juego simbólico** (2-6/7 años): tiene lugar en el período preoperacional. “Con la llegada del lenguaje y de la capacidad simbólica, a partir del segundo año de vida, los niños y niñas acceden a un mundo que se caracteriza por la simulación, la dramatización, la imaginación y la fantasía” (Martínez, 1998, p. 64). Es en este momento, cuando el niño puede representar a través del juego diversos elementos de la realidad (objetos, personas o vivencias) que estén presentes o no en ese momento (Ortiz, 2008).

♦ **Juego reglado** (6/7-12 años): comienza al final del período preoperacional, aunque su mayor desarrollo se da en el período de las operaciones concretas. A partir de este momento, el niño se introduce en el mundo del juego de reglas, en los que se establece una serie de normas o reglas que rigen las diversas acciones, y en el cual se produce un importante aumento del número de participantes (Martínez, 1998).

♦ **Juego de construcción** (se inicia alrededor del primer año): no forma parte de una edad o etapa concreta, sino que aparece como una nueva forma de jugar que se da al mismo tiempo que el juego sensoriomotor, simbólico y de reglas (Martínez, 1998). Este tipo de juego se podría definir como “un conjunto de acciones coordinadas con una finalidad específica -crear elementos más cercanos a la realidad- en la que los materiales utilizados cobran una relevancia especial” (Romero y Gómez, 2016, p. 34). A través de este juego, el niño es capaz de desarrollar habilidades como la creatividad, el ritmo, el orden, etc. (Ortiz, 2008).

1.4 Importancia del juego.

Las Naciones Unidas (1959), ya reconocieron en el artículo 7 de la Declaración de los derechos del niño, la importancia del juego como un derecho fundamental en la infancia de los niños y las niñas. Según este artículo: “El niño debe tener todas las posibilidades de entregarse a juegos y actividades recreativas, que deben ser orientadas hacia los fines que

pretende la educación” (Declaración de los derechos del niño, artículo 7, cit. en Carmona y Villanueva, 2006, p.7).

Sin embargo, esta no es la única institución internacional que destaca la gran importancia del juego. La UNESCO considera que la actividad lúdica debe estar presente en los sistemas educativos de todos los países (UNESCO, cit. en Carreras, Navarro, Martín, 2010). De esta forma, haciendo referencia a nuestro sistema educativo español, encontramos el juego como un elemento fundamental en el currículo de la educación infantil.

Dentro de los principios pedagógicos, que se recogen en el currículo de educación infantil de la Comunidad autónoma de Canarias, se manifiesta el juego como uno de los principales métodos de trabajo, junto con las experiencias y actividades.

Según el *DECRETO 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias*; y concretamente en la introducción del anexo de las áreas del segundo ciclo de educación infantil, el juego se manifiesta como un importante medio de aprendizaje y desarrollo. El juego permite al niño observar y conocer el mundo de los objetos, de las personas y las relaciones que se dan entre ellos. Además, es la actividad motivadora por excelencia durante estas edades, ya que los niños disfrutan explorando, descubriendo, creando; y de esta forma adquieren aprendizajes más globalizados y significativos.

De este modo, el juego no es solo una actividad divertida para los niños sino un recurso fundamental para su desarrollo y aprendizaje (Romero y Gómez, 2016). Es el mejor medio para la maduración infantil, ya que permite al niño expresar su forma de ver el mundo, desarrollar su imaginación, su creatividad, así como las relaciones que establecen con los demás (Ortiz, 2008).

Sin duda alguna, y siguiendo a Pérez (2012), la importancia del juego se encuentra en la estimulación y potenciación de las diferentes habilidades y destrezas del niño. De tal forma que, como veremos en el capítulo siguiente, el juego se encuentra directa y plenamente vinculado con el desarrollo infantil, ya que a través de él, el niño desarrolla sus capacidades psicomotoras, intelectuales, afectivas y sociales.

2. Capítulo 2. El juego en relación con los ámbitos de desarrollo infantil.

Diversos estudios coinciden en resaltar la gran importancia del juego para el desarrollo infantil, debido a la estrecha relación que guarda con el desarrollo del ser humano en aspectos como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, etc. (García y Alarcón, 2011). Romero y Gómez (2016) ponen en evidencia que el desarrollo de las diferentes capacidades básicas del niño debe entenderse de una manera global e integrada en la actividad lúdica. De esta forma, el juego permitirá el desarrollo continuo de las aptitudes físicas, cognitivas, afectivas, creativas, sociales, etc., del niño o niña (Ortiz, 2008).

Siguiendo a Delgado, I. (2011), el juego favorece el desarrollo integral del niño en base a diferentes niveles. Es por ello, que la actividad lúdica interviene de forma positiva y directa en los siguientes ámbitos (psicomotor, cognitivo, afectivo-emocional, social) del desarrollo infantil.

A su vez, según Romero y Gómez (2016), todos estos ámbitos interactúan continuamente a través de la actividad lúdica, de tal forma que, el desarrollo del ámbito afectivo puede influir en el psicomotor, el psicomotor en el social, el social en el cognitivo, y así sucesivamente como se muestra en la Figura 1.

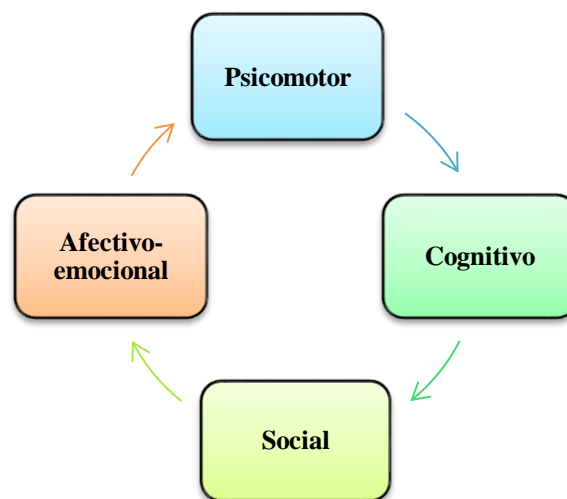


Figura 1. Ámbitos del desarrollo infantil.

2.1 Ámbito psicomotor.

Son muchos los especialistas relacionados con el estudio del desarrollo humano, que consideran la relación entre juego y desarrollo psicomotor como la más evidente y menos discutida en las diferentes investigaciones (Romero y Gómez, 2016). De esta forma, se

considera el desarrollo motor del niño como un elemento determinante para su continua evolución general (López, 2010).

Desde el momento del nacimiento, los bebés realizan una serie de movimientos de manera repetitiva e involuntaria, simplemente por el placer lúdico que conlleva la acción (Romero y Gómez, 2016). Según el autor Jean Piaget, considera estos movimientos como los primeros juegos sensoriomotores, que permiten a los niños construir diversos esquemas motores a través de las diferentes acciones (García y Alarcón, 2011). Para la realización de estos movimientos, son necesarios dos aspectos motrices fundamentales, como son (Romero y Gómez, 2016):

- ◆ Los movimientos reflejos, que se dan en el bebé de forma automática y en respuesta a los diferentes estímulos ambientales (Martínez, 1998).

- ◆ El tono muscular, que hace referencia a un movimiento interno de los propios músculos del niño, es decir, de su propio cuerpo (Martínez, 1998).

Posteriormente, estos movimientos se volverán más complejos y elaborados, produciéndose de una forma voluntaria, mucho más autónoma y coordinada, debido a la continua maduración muscular y al desarrollo psicomotor del niño (Romero y Gómez, 2016).

Debido a lo anteriormente citado, los autores García y Alarcón (2011), consideran que todos los juegos de movimientos (con el cuerpo o los objetos) favorecen ese desarrollo psicomotor, ya que, son juegos que intervienen en la maduración nerviosa del niño y estimulan las diferentes partes del cuerpo, de forma que se consiguen movimientos más coordinados, precisos y seguros. Es por ello, que la realización de este tipo de juegos permite el desenvolvimiento de una serie de funciones psicomotoras, que según García y Alarcón (2011), junto con López (2010) son las siguientes:

- ◆ Desarrollo de la motricidad gruesa y fina: equilibrio, fuerza, coordinación dinámica general, la realización de movimientos cada vez más precisos, etc.

- ◆ Desarrollo de las capacidades sensoriales: representación del esquema corporal, la percepción espacio-visual, rítmico-temporal, táctil, olfativa y gustativa.

En definitiva, se puede decir que el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, ya que, el niño descubre nuevas sensaciones, explora sus diferentes posibilidades

sensoriales y motoras, amplía la coordinación de sus movimientos, adquiere la representación mental de su esquema corporal, entre otros muchos aspectos (Ortiz, 2008).

2.2 Ámbito cognitivo.

El desarrollo de las diferentes capacidades cognitivas del niño, se encuentran inicialmente vinculadas con el desarrollo sensorio-motor del mismo (López, 2010). Así, lo entendió el autor J. Piaget (1945-1957), destacando en sus estudios “la relación entre el pensamiento y la acción planteando que las acciones motrices y sensoriales están en la base del desarrollo de la inteligencia” (J. Piaget, cit. en García y Alarcón, 2011, p. 4). Es por ello, que los diferentes juegos corporales y sensoriales permiten entrenar el pensamiento general del niño.

La manera de adquirir esas capacidades cognitivas, va a depender fundamentalmente de dos factores: las potencialidades genéticas del niño, y los diferentes recursos que le proporcione su entorno (López, 2010).

Mediante el juego, los niños aprenden porque consiguen nuevas experiencias, tienen la oportunidad de cometer aciertos o errores, de poner en funcionamiento diversos conocimientos, de buscar soluciones a los diferentes problemas, etc. (Ness y Farenha, 2007, cit. en Carreras, Navarro y Martín, 2010).

De esta forma, atendiendo a los documentos revisados y las diferentes investigaciones, se destacan algunos beneficios que favorecen el desarrollo intelectual del niño a través de la actividad lúdica. A continuación, destacamos algunos de los más significativos que comparten los autores Carreras, Navarro y Martín (2010), García y Alarcón (2011), y Ortiz (2008), como por ejemplo:

♦ “El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial”. Así, lo entendió el autor Vygotski, ya que, el niño cuando juega, “está por encima de la edad media, por encima de su conducta diaria; en el juego, parece que sea un palmo más alto de lo que es en la realidad” (Vygotski, cit. en Romero y Gómez, 2016, p. 18). Es por ello, que durante el desarrollo del juego, los niños emplean recursos más complejos que en cualquier otra actividad.

♦ “El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje”. Se trata de la primera forma de comunicación que los niños emplean para nombrar la realidad. El juego, en general favorece la comunicación y el lenguaje, pero son los juegos lingüísticos los que adquieren una

mayor relevancia por las propias posibilidades de aprendizaje que le aportan a los niños. En este tipo de juegos, el niño tiene la oportunidad de representar monólogos, diálogos ficticios o reales, jugar con diferentes combinaciones del lenguaje, estructuras lingüísticas, tonos, etc.

♦ “El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad”. No cabe duda, de la estrecha relación que existe entre juego y creatividad. Winnicott (1971-1982), considero el juego como la primera y principal actividad creadora del niño. Según Vygotski (1933-1982), el desarrollo de la imaginación se produce en el juego y antes de este no hay imaginación en el individuo. Mediante el juego libre y espontáneo, el niño es capaz de transformar la realidad que observa y de esta forma, desarrollar todas sus potencialidades imaginativas y creativas.

♦ “El juego fomenta el descentramiento cognoscitivo”. Sobre todo el juego simbólico cuando se produce de forma colectiva, ya que, es en ese momento cuando los niños deben abandonar su posición de egocentrismo y relacionarse con los demás, de forma que puedan coordinar diferentes puntos de vista sobre las acciones que van a llevar a cabo, el simbolismo que pretenden otorgar a los objetos, etc. De este modo, se establece una coordinación entre los criterios propios y los del resto de personas favoreciendo este proceso de descentramiento.

Asimismo, el juego también favorece la adquisición de otros aspectos relacionados con el desarrollo intelectual del niño, como son: la atención, la memoria, la discriminación entre fantasía-realidad, la ficción como vía de desarrollo del pensamiento abstracto, entre otros muchos aspectos.

Cabe destacar en el desarrollo cognitivo del niño, un momento muy significativo que se produce a partir de los 2 años de edad. Se trata de la aparición del juego simbólico, y de una evolución importante en el dominio del lenguaje; dos aspectos fundamentales que le permitirán al niño seguir aprendiendo y desarrollando su pensamiento.

2.3 Ámbito afectivo-emocional.

De acuerdo con Delgado, I. (2011), el afecto es un elemento fundamental para el desarrollo equilibrado de la persona, ya que, se trata de un aspecto imprescindible a lo largo de nuestras vidas, pero sobre todo durante los primeros años de vida.

Cuando los bebés nacen, dependen de las personas del mundo adulto para satisfacer sus necesidades básicas como que le alimenten, le asean, le faciliten el descanso; en definitiva, el bebé necesita un cierto grado de afectividad (Romero y Gómez, 2016).

Por lo tanto, el afecto que el niño reciba desde su nacimiento y durante la etapa infantil, va a ser determinante para el adecuado desarrollo de la personalidad del niño, ya que, personas que no han recibido buenas experiencias afectivas durante su infancia, pueden convertirse en personas poco sociables, inseguras, agresivas e incluso incapaces de mostrar afecto a los demás en un futuro (Romero y Gómez, 2016).

De esta forma, el juego, según Carreras, Navarro y Martín (2010), y como también apunta López (2010), proporciona ciertos beneficios afectivo-emocionales como: alegría, diversión, un alto grado de entretenimiento, permite la libertad de expresión, e incluso la descarga de todas las tensiones del niño.

Sin embargo, la actividad lúdica fomenta muchos más beneficios con respecto al ámbito afectivo-emocional como son:

- ◆ El juego, permite la asimilación de vivencias complicadas por parte del niño, facilitando el control de la ansiedad que pueda estar asociada a esas vivencias (Ortiz, 2008).

- ◆ Mediante el juego, los niños son capaces de expresar de forma simbólica la agresividad y sexualidad infantil (Carreras, Navarro y Martín, 2010).

- ◆ Se trata de un recurso que favorece el proceso continuo de la identificación psicosexual del niño (Ortiz, 2008).

- ◆ Facilita el aprendizaje de diferentes técnicas para la resolución de conflictos (Carreras, Navarro y Martín, 2010).

En definitiva, el juego es una actividad placentera que estimula la satisfacción, la autoconfianza y la autoestima del niño (Delgado, I. 2011). Por ello, el desarrollo de la afectividad se da en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, identidad, etc.; con la finalidad de facilitar el equilibrio afectivo-emocional del niño (López, 2010).

2.4 Ámbito social.

El juego es, sin lugar a dudas, el principal recurso para la socialización del niño durante la infancia. A través de la actividad lúdica, los niños llevan a cabo un aprendizaje social: aprenden a relacionarse con los demás, a esperar el turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a intercambiar diferentes puntos de vista, a cooperar en la realización de

las tareas; de tal forma que, consiguen superar el egocentrismo que poseen a estas edades y establecer sus primeras relaciones de amistad (Romero y Gómez, 2016).

La inmensa variedad de estudios y autores destacan los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos como fundamentales para el proceso de socialización en los niños. De esta forma, siguiendo a Carreras, Navarro y Martín (2010), junto con García y Alarcón (2011), señalan algunos de los principales beneficios que aportan este tipo de juegos al desarrollo social del niño.

► Juegos simbólicos: son aquellos que permiten la representación simbólica de una acción u objeto determinado, y que permiten el desarrollo de los siguientes aspectos:

◆ Favorecen la comunicación y cooperación con los iguales.

◆ Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el trabajo del adulto. En este tipo de juegos, cada niño puede representar roles sociales diferentes que les ayudarán a descubrir las profesiones de los adultos y las relaciones que se dan entre ellos. Asimismo, cada niño puede aportar una visión diferente de los distintos roles, favoreciendo de esta forma el crecimiento de las funciones sociales y el intercambio de diferentes puntos de vista.

◆ Promueven el desarrollo moral, ya que, al representar un personaje el niño reflexiona sobre él y asume el papel del mismo.

◆ Facilitan el autoconocimiento, es decir, el desarrollo de la conciencia personal. En el juego, los niños experimentan sentimientos, actitudes, y comportamientos que son totalmente diferentes entre ellos. De esta forma, consiguen descubrir sus reacciones y comportamientos ante una situación, así como las diferentes habilidades o defectos que poseen.

► Juegos de reglas: son juegos con un carácter estrictamente social. Favorecen la responsabilidad, el control de la agresividad, y son un aprendizaje de las diferentes estrategias de interacción social. A través de estos juegos, los niños aprenden las acciones de ganar o perder, a establecer normas de forma conjunta y respetarlas, a tener en cuenta diferentes puntos de vista u opiniones, etc.

► Juegos cooperativos: son aquellos en los que sus participantes colaboran mutuamente para lograr un fin común. Posibilitan los siguientes aspectos:

♦ Favorecen la comunicación, la confianza, las interacciones y los mensajes positivos entre los diferentes miembros del grupo.

♦ Aumentan la participación en las actividades del aula y la cohesión grupal, mejorando el clima social de la clase.

♦ Disminuyen posibles conductas sociales negativas como: la agresividad, la ansiedad, la apatía, etc.

♦ Incrementan conductas pro sociales y asertivas.

♦ Favorecen la aceptación interracial.

A modo de resumen y siguiendo a López (2010), se expone a continuación la Tabla número 3 con las principales aportaciones del juego a los diferentes ámbitos del desarrollo infantil.

Tabla nº 3. Aspectos que mejora el juego

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación de los sentidos - Coordinación óculo-motriz - Capacidad de imitación - Coordinación motora 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático. - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p><u><i>Juegos simbólicos</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación de la moralidad <p><u><i>Juegos cooperativos</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

Fuente (López, 2010, p.24).

3. Capítulo 3. El carácter social del juego.

Sin lugar a dudas, el juego es la actividad socializadora por excelencia en la etapa infantil, ya que, a través de este, los niños comienzan a establecer sus primeras relaciones sociales con sus iguales. De este modo, el juego permite al niño conocer y respetar las normas del mundo en el que vive, fomenta la comunicación, promueve la cooperación, y además, facilita los diversos procesos de inserción social. (Delgado. I, 2011).

3.1 El proceso de socialización y el desarrollo social del niño en la etapa infantil.

Para comenzar a tratar este último punto, nos podemos plantear las siguientes cuestiones: ¿qué es la socialización?, ¿se produce de igual forma en todas las personas?, ¿cómo son las relaciones sociales mediante el desarrollo de la actividad lúdica?

“La socialización es el proceso por el cual los individuos, interactuando con los otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad.” (Vander, 1997, cit. en Romero y Gómez, 2016, p. 27).

La forma en la que se desarrolla este proceso de socialización depende de cada uno de los individuos, ya que, difiere en dos aspectos de la persona. Por un lado, cada niño cuenta con un carácter que lo define y lo diferencia de los demás, y por otro, la existencia de los factores ambientales que rodean al niño desde su nacimiento: aspectos sociales, culturales, económicos, e incluso la propia estructura familiar formada por personas con sus propias creencias, educación y formas de relación. Es por ello, que la interacción de estos dos factores (sujeto-ambiente), dan lugar a procesos de socialización o desarrollos sociales únicos de cada individuo (Martínez, 1998).

Sin embargo, siguiendo a autores como Martínez (1998), junto con Romero y Gómez (2016), se deriva que la socialización es un proceso común en todos los individuos, que se realiza a lo largo de toda la vida, y que además, se manifiesta en dos planos de la persona.

- A nivel individual: se va profundizando en la personalidad y el auto concepto del propio niño a través de la interacción con los demás.
- A nivel colectivo: se van desarrollando una serie de contactos sociales que permitirán al niño ir adaptándose e integrándose socialmente.

De esta forma, el proceso de socialización se produce siempre en compañía de otras personas. En un primer momento, su aparición se da en el entorno familiar con la interacción

de la madre principalmente, y en un segundo momento, en el entorno escolar donde comienzan las interacciones con otros adultos y sus iguales (Martínez, 1998).

Es en este entorno escolar, donde se produce un mayor auge de las relaciones sociales que llevan a cabo los niños con sus iguales mediante el juego y que dependen fundamentalmente de la etapa de desarrollo en la que se encuentre el niño. Debido a esto, se establecen una serie de relaciones sociales que se producen en función de las características que tienen los niños en cada período de edad (Molina, 2008).

De este modo, según los autores Osterrieth y Forman, se dan diferentes tipos de relaciones sociales en el desarrollo de la actividad lúdica (cit. en Molina, 2008). Las aportaciones de cada uno de los autores son muy similares y se complementan entre sí.

Osterrieth defiende los siguientes tipos:

- **“Actividad esencialmente solitaria”**: el bebé no suele prestar atención a sus compañeros y los utiliza como si fueran objetos.
- **“Juego paralelo”**: tiene lugar alrededor de los 3 años. Los niños suelen buscar a otros compañeros y quieren estar con ellos, pero cada uno realiza su propia actividad.
- **“Juego asociativo”**: aparece sobre los 5 años, junto con la expansión del grupo de participantes y las interacciones entre ellos.
- **“Actividad colectiva”**: guarda relación con los juegos reglados.

Por su parte, Forman estableció tres tipos de relaciones o interacciones sociales:

- **“Interacciones paralelas”**: los niños comparten e intercambian materiales, pero no expresan sus deseos ni controlan el trabajo de otros compañeros.
- **“Interacciones asociativas”**: los niños intercambian la información sobre las combinaciones que cada uno ha elegido, pero no existe una coordinación de los diferentes roles de los compañeros.
- **“Cooperación”**: los niños controlan recíprocamente su actividad y llevan a cabo papeles coordinados en las actuaciones.

Las aportaciones de los autores mencionados nos aclaran la evolución dada en función de la edad del niño, de manera que inicialmente se establecen interacciones más individualizadas

y egocéntricas, mientras que posteriormente, gracias a un aumento del contacto social, se da lugar a mayores interacciones sociales y cooperativas entre los niños.

De esta forma, los niños y las niñas establecen un mayor número de interacciones sociales al final de la etapa de educación infantil. Es a partir de este momento, cuando los niños empiezan a construir las verdaderas relaciones afectivo-emocionales y de amistad entre ellos.

III. SÍNTESIS Y DISCUSIÓN (CONCLUSIONES)

Como se ha podido apreciar a lo largo de esta revisión teórica, el juego es una actividad imprescindible a lo largo de nuestras vidas, especialmente en las edades más tempranas. Es por ello que la gran mayoría de autores coinciden en resaltar el juego como un medio adecuado para el desarrollo integral del niño y su continuo aprendizaje.

Desde el punto de vista de varios autores y sus estudios, hemos intentado realizar una aproximación al concepto de juego, debido a la amplia variedad de visiones que existen sobre el mismo. Para algunos autores, el juego es una actividad de aprendizaje social y cultural, para otros, una actividad relajante o liberadora de energías; otros lo consideran un medio primordial o significativo para expresar los diferentes instintos y emociones de la persona, entre otras muchas concepciones. Sin embargo, la gran mayoría coincide en resaltar el juego como una actividad fundamentalmente placentera, que promueve las diferentes capacidades del niño y que favorece el descubrimiento y adaptación a una sociedad y su cultura.

De igual forma, también existe una amplia variedad de características que definen el juego como una actividad con carácter propio, y que la diferencian de otras actividades o acciones. Según las diferentes características analizadas, se puede entender el juego como: una actividad placentera, innata y sin duda, propia de la infancia, que se produce de forma libre y totalmente voluntaria y en la que los objetos no son imprescindibles. También, es entendida como una actividad compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora, que favorece la autoafirmación del niño y su proceso de socialización.

A partir de este análisis, se puede considerar el juego como una actividad innata del ser humano, que produce satisfacción a quién la realiza, permite ensayar diferentes habilidades o capacidades, y es sin duda, el principal recurso que emplean los niños y las niñas para explorar y descubrir el mundo que les rodea, al igual que las personas u objetos que interaccionan en el mismo, adaptándose de esta forma a una sociedad.

Todo lo anteriormente citado, conduce hacia la profundización en la importancia que adquiere y que tiene el juego para los niños y las niñas. Como hemos podido comprobar, desde algunas instituciones internacionales como las Naciones Unidas o la UNESCO, la actividad lúdica juega un papel esencial en la vida de los más pequeños. Al igual que en el currículo de educación infantil de la comunidad autónoma de Canarias, destacándolo como el principal método de trabajo y aprendizaje para los niños (DECRETO 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias núm. 163).

Al reflexionar sobre la importancia del juego, se puede entender la necesidad de introducir el juego en los diferentes sistemas educativos, haciendo gran hincapié en las aulas de educación infantil, debido a la amplia variedad de posibilidades de enseñanza-aprendizaje que nos puede ofrecer este tipo de actividades. No cabe duda de que el juego es la actividad principal en la etapa de educación infantil, pues forma parte de la vida de los más pequeños y facilita a los niños y niñas la capacidad de relacionarse con los demás, descubrirse a sí mismos, explorar y descubrir el mundo en el que viven, así como desarrollar su imaginación y creatividad.

En cuanto a los diferentes tipos de juegos que realizan los niños, los distintos autores nos señalan las clasificaciones más relevantes, haciendo referencia a una serie de criterios como son: las acciones u objetos que emplean los niños en sus juegos, las diferentes capacidades que pueden desarrollar, el tiempo, el lugar, etc. Sin embargo, la mayoría de los autores coinciden en destacar la clasificación del autor Jean Piaget, que establecía la conexión entre el juego y el desarrollo cognitivo del niño, a través de las diferentes etapas evolutivas del mismo.

En referencia a este punto, se puede destacar, de manera más exhaustiva, la clasificación de los juegos aportada por Romero y Gómez (2016), en relación con las diferentes capacidades del niño (juegos psicomotores, cognitivos, sociales, afectivo-emocionales), debido a la estrecha y directa relación que guardan con el desarrollo global del niño. De esta forma, se puede considerar que el juego contribuye al desarrollo del niño, ya que fomenta capacidades físicas (equilibrio, fuerza, coordinación dinámica general...), capacidades cognitivas (atención, memoria, imaginación, creatividad...), capacidades sociales (normas sociales, roles sociales...), y capacidades afectivo-emocionales (autoconfianza, autoafirmación, expresión de deseos o sentimientos...).

Según lo estudiado, el juego se encuentra directa y plenamente vinculado con el desarrollo de las capacidades anteriormente citadas, ya que no se entiende como una actividad aislada con la que se pretende conseguir una habilidad o contenido concreto, si no que se percibe como una actividad global e integradora, tanto de contenidos, habilidades o aprendizajes. Cuando un niño/a juega, puede estar empleando la comunicación, puede estar desplazándose en el espacio, puede estar recreando sentimientos de alegría o tristeza; todo ello, de forma conjunta puesto que el niño/a no realiza un juego en el que solo emplea la comunicación y otro en el que exprese sus sentimientos, lo realiza todo de forma integrada de manera que va consiguiendo un desarrollo global de sí mismo/a.

El juego, es el principal recurso que permite a los niños estructurar, comprender y aprender sobre el mundo que les rodea. Es por ello, que todos los conocimientos que adquieren a través del juego les facilitan el refuerzo de los conocimientos previos que ya poseen, para posteriormente reforzar o actualizar estos con los nuevos que puedan adquirir. Además, la actividad lúdica es el primer medio de interacción social de los niños con los adultos, y de los/as niños/as con otros niños/as.

De este modo, haciendo referencia al aspecto social del juego, hemos podido comprobar que la gran mayoría de autores señalan los juegos simbólicos, de reglas y cooperativos, como imprescindibles para el continuo proceso de socialización en los niños y niñas. Son juegos en los que existe una mayor interacción social que en otro tipo de actividades, ya que, es en estos juegos en los que los niños y niñas establecen normas y reglas, intentan resolver problemas, se comunican de una forma más directa con los demás, experimentan diferentes vivencias de la vida cotidiana, etc.

Todas estas interacciones sociales contribuyen al proceso de socialización de cada niño/a, el cual es único debido a las propias potencialidades de la persona y a los recursos que le facilita su entorno más cercano. Es por ello, que el proceso de socialización no se desarrolla de igual forma en todos los niños y niñas, ya que, por ejemplo, no es lo mismo un niño/a que se socializa en una zona urbana que en una zona rural, debido a las posibles diferencias culturales, sociales e incluso económicas que puedan existir.

El desarrollo adecuado de este proceso, va a comenzar con las primeras interacciones sociales que el niño/a tenga con su entorno familiar, más concretamente con su madre; y posteriormente, con la llegada al entorno escolar. Es en este momento, cuando los niños y niñas comienzan a relacionarse con sus iguales y con otros adultos, inicialmente de forma

egocéntrica o individual, y prácticamente al final de la etapa infantil de manera cooperativa, con un mayor número de interacciones sociales.

En definitiva, se puede considerar que a través del juego, los niños y las niñas aprenden, experimentan, solucionan problemas, interactúan y se desarrollan con los demás, fomentando así un adecuado desarrollo social. Además, la actividad lúdica es la manera más adecuada, dentro del aula de infantil, para conseguir un ambiente agradable basado en la integración y socialización de todos los/as niños/as, ya que, a través del juego, se puede potenciar la atención a la diversidad mediante la participación de todos los niños y niñas, para evitar de esta forma la exclusión o marginación entre ellos.

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Bejerano, F. (2009). El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1(3), 1-14. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.pdf>
- Carmona, M. y Villanueva, C.V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas*. Granada: Universidad de Granada.
- Carreras, M.R., Navarro, J. I. y Martín, C. (2010). El juego en educación infantil y primaria. En J.I. Navarro Guzmán, y C. Martín Bravo (coords.), *Psicología de la educación para docentes*. (pp. 111-132). Madrid: Pirámide.
- DECRETO 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias núm. 163, jueves 14 de agosto de 2008. Recuperado de: <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2008/163/boc-2008-163-002.pdf>
- DECRETO 201/2008, de 30 de septiembre, por el que se establecen los contenidos educativos y los requisitos de los centros que imparten el primer ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias núm. 203, jueves 9 de octubre de 2008. Recuperado de: <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2008/203/boc-2008-203-004.pdf>
- Delgado, I. (2011). El juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo, S.A.
- Delgado, M. E. (2011). Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil. *Pedagogía Magna*, (11), 373-381. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629174>
- García, E y Alarcón, M. J. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Revista Digital EFDeportes*, (153), 1-6. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista Autodidacta*, 1(3), 19-37. Recuperado de: http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_3_archivos/i_1_cha_morro.pdf

- López, E.C. y Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios*, 20(1), 203-218. Recuperado de: <http://www.umariana.edu.co/ojs-editorial/index.php/criterios/article/view/376/310>
- Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona: Octaedro, S.L.
- Molina, R. (2009). El juego como medio de socialización. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (14), 1-8. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/REMEDIOS MOLIN A 2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf)
- Ortiz, A. (2008). El juego en la educación infantil. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (10), 1-8. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_10/ANA ORTIZ 2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_10/ANA_ORTIZ_2.pdf)
- Pérez, C. (2012). La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil. *Revista Autodidacta*, 1(9), 10-20. Recuperado de: http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/_p_cordero.pdf
- Reina, C. (2009). El juego infantil. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (15), 1-9. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA REINA 1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf)
- Romero, V. y Gómez, M. (2016). El juego infantil y su metodología. Barcelona: Altamar.