



I Jornadas sobre  
**Desafíos del Juguete**  
en el siglo XXI:  
**La escuela, el juego**  
**y el juguete**

## El juego en el desarrollo infantil

José Luis Linaza

Catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación Universidad Autónoma de Madrid

(P.17) Juego como una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres humanos y con el mundo en general.

Juego y aprendizaje no son términos opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa.

(P. 18) La escuela es sólo una parte del proceso de educación, de transmisión cultural. Lo que puede hacer la escuela depende no sólo de la capacidad y dedicación individual de los docentes sino del contexto social, político, cultural en el que se sitúa la escuela y los instrumentos puestos a su disposición.

Influencia de la psicología en la escuela. Fundamental la influencia del psicoanálisis tratando de facilitar a los educadores la comprensión del complejo proceso que supone el desarrollo afectivo de cualquier ser humano.

(P. 19) La aportación negativa del conductismo respecto al valor de asociar, reforzar o castigar convierten al maestro en mero “administrador” de programas y al alumno en el sujeto que los sufre pasivamente.

Educación corre el peligro de traducirse únicamente por “transmitir información”. Los niños tienen que actuar, tienen que hacer cosas, experimentar, explorar... Es también un enfoque cognitivo en el que los niños construyen también el conocimiento. Pero no sólo el contenido sino que también construyen las mismas estructuras con las que conocen, las operaciones mentales, la lógica. De ahí que sea incorrecto pensar que son adultos pequeños.

La psicología cultural (relacionada con el enfoque socio-histórico de Vygotski) plantea que nuestra actividad mental, incluso la más interna, tiene como referencia el contexto cultural en el que la realizamos.

(P. 20) Hay cierta tensión entre una concepción de la escuela como transmisora de los conocimientos acumulados del pasado y otra como preparadora y capacitadora para generar nuevos conocimientos y habilidades.

En períodos de escaso cambio el énfasis está puesto en la reproducción y en la transmisión de una cultura, en la asimilación de los futuros ciudadanos a los conocimientos, símbolos y valores que la caracterizan. Por el contrario, en períodos de grandes cambios la preocupación girará en torno a cómo prepararlos para poder enfrentarse con éxito a un mundo, unas tecnologías, unos conocimientos que están evolucionando tan rápidamente que nos permiten anticipar serán muy diferentes a los que experimentamos en el presente: son los períodos revolucionarios.

(P. 22) El objetivo de la educación es ayudarnos a encontrar nuestro camino en nuestra cultura, a comprenderla en sus complejidades y contradicciones. La escuela constituye el primer y más importante contacto con la cultura en la que el niño va a vivir y es el primer lugar en el que puede plantearse cómo funcional y el primer sitio donde espera respuestas honestas y sugerencias útiles sobre cómo comprenderla. En este sentido, la función del maestro es la de concienciar.

(P. 24) El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico. La estructura de las conductas “serias” se diferencia en algunos casos de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria. **En el juego lo importante son los medios, no los fines.** Mientras las llamadas conductas “serias” constituyen un medio para lograr un objetivo determinado, el juego consiste en una acción vuelta sobre sí misma que obtiene satisfacción en su misma ejecución.

(P. 25) En el desarrollo intelectual, de la motivación que subyace a la continua información que procesa un sujeto humano mientras aprende, se ha propuesto como explicación que comprender mejor el medio en el que se desenvuelve constituye una tarea autoreforzante para los individuos. El juego es un modo de interactúa con la realidad que viene determinado por factores internos de quien juega y no por las condiciones y las circunstancias de la realidad externa. El juego se define como una actitud ante la realidad del propio jugador.

**(P. 26) El juego es serio y es útil para el desarrollo del niño en la medida en que él es su propio protagonista, se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa, permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes, se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales y en fuente de funcionamiento autónomo.**

No es posible entender el juego infantil si no es en el contexto de lo que significa la infancia en el desarrollo del ser humano. Cuanto más complejos y variados los juegos más importancia adquieren los objetos, explícitamente diseñados para estimularlos y potenciarlos: los juguetes.

## **El juego en las instituciones escolares. Discursos explícitos y ocultos**

**Jurgo Torres Santomé**

**Catedrático de Didáctica y Organización Escolar. Universidad de A Coruña**

(P. 31) El hábito entra en la vida como juego. La actividad lúdica se le considera una actividad indispensable para el desarrollo personal. Se la recomienda como actividad placentera y formativa. El juego desempeña un papel importante en el desarrollo humano, durante la infancia y la adolescencia.

(P. 32) En el juego niños y niñas manifiestan comportamientos que van más allá de los típicos de sus edades, superan a los de sus conductas cotidianas. En las situaciones lúdicas los niños y niñas “se adelantan a sí mismos”, incorporan modos de funcionamiento psicológico correspondientes a etapas o subetapas superiores de su desarrollo.

El juego permite crear una situación imaginaria que facilita que los niños y niñas puedan tratar de resolver o plantear deseos irrealizables (por ejemplo conducir un coche o pilotar un avión).

El juego de fantasía, imaginativa hace su aparición en un momento del desarrollo humano en el que los adultos le van a exigir a los niños y niñas que aprendan demorar la satisfacción de sus deseos. Mediante esta modalidad de juegos los niños y niñas crean situaciones imaginarias en las que tienen posibilidades de obtener gratificaciones inmediatas; de esta manera se hace más llevadera la vida real.

(P. 33) Los juegos incluyen normas de comportamiento que niños y niñas deben seguir para poder tener éxito. Los juegos siempre tienen reglas, más o menos complicadas, que hay que respetar. Esta peculiaridad de las situaciones lúdicas va a favorecer la actividad reflexiva y deliberativa en la infancia. Las situaciones de juegos contribuyen a aprender a autorregularse a controlar su impulsividad.

Mediante los juegos las personas aprenden a seguir unas determinadas pautas de conducta, a aceptar una serie de normas que permiten que el juego pueda tener lugar y, en consecuencia, van ganando consciencia acerca de la importancia de las reglas y comprendiendo la necesidad de normas para vivir en sociedad. Es una manera también de desarrollar actitudes y destrezas de colaboración y trabajo en equipo.

Los profesores y profesoras cuando proporcionan propuestas de juegos y juguetes, sugieren relaciones entre roles que se desempeñan en ellos y otros comportamientos a ellos asociados, incitan a crear situaciones imaginarias que permitan crear contradicciones con modelos de conducta más reales. Están impulsando en tales estudiantes el desarrollo de capacidades, la

adquisición de conocimientos que les ayudarán a comprender mejor el mundo social en el que viven.

(P. 33-34) El juego y los juguetes, en la medida que simulan situaciones sociales, cooperan a la transmisión e introyección de informaciones, actitudes y valores sobre ese mismo mundo. Desde muy temprana edad los niños y niñas se ejercitan en el desempeño “adecuado” de los roles “oficiales” vigentes en el mundo adulto e, incluso, infantil y adolescente. Analizando los juegos y juguetes infantiles podemos aprender a ver el mundo tal y como ellos y ellas lo perciben y detectar, asimismo, sus prejuicios, conocimientos erróneos y expectativas cara a su propio futuro en ese mundo.

(P. 34) A través del juego las niñas y niños no sólo llegan a conocer el mundo que les rodea con las peculiaridades y limitaciones típicas de la edad y cultura a la que pertenecen, sino que también tienen la posibilidad de alterar lo que no les gusta de ese mundo, trastocar normas y reglas que tienen cierto grado de estabilidad en su comunidad. Es también mediante juegos y juguetes como las niñas y niños pueden poner a prueba sus capacidades. **El aprendizaje mediante el juego es una manera de ensayar vidas de personas adultas.**

(P. 35) Dimensión sociocultural del juego y de los juguetes. A medida que los niños y niñas van creciendo, los diversos aspectos del juego van quedando cada vez más sometidos a la influencia de factores culturales y ambientales, que seleccionan y elaboran ciertas clases de comportamientos y no fomentan, en cambio, otros. Durante los primeros años de vida, niños y niñas juegan a los mercados, a barrenderos, a camareros, pero según van siendo conscientes del prestigio y poder de las diferentes ocupaciones en su comunidad van optando por jugar a arquitectos, empresarios...

(P. 36) El hecho de vivir en una sociedad consumista es algo que explica que los niños y niñas ya no construyan sus propios juguetes. Esta peculiaridad de usar la propia imaginación y creatividad para solucionar la necesidad de disponer de juguetes para jugar suele ser contemplada por las personas adultas de hoy con cierta melancolía y pena por ser algo que ya no es apreciado por ningún niño o niña. La posesión de aquellos juguetes de moda o más admirados dotaba a sus poseedores de un enorme poder y prestigio entre el resto de la pandilla. Los juguetes siempre funcionan como indicadores del poder de clases y colectivos sociales.

(P. 37) Este mismo espíritu consumista, competitivo y clasista es lo que explica que cuando las personas adultas hacen regalos tomen en consideración no exclusivamente el valor educativo y el grado de disfrute que ese juguete puede proporcionar a su receptor, sino también el precio del juguete.

Los juegos reflejan el modo de vida de la sociedad que los fabrica, así como las visiones que del futuro tiene esa misma comunidad. A través de situaciones lúdicas se produce la socialización de los niños y niñas en una determinada sociedad o, lo que es lo mismo, tiene lugar una anticipación del papel que pueden desempeñar en el mundo del futuro, cuando sean adultos. De ahí que podamos detectar con gran facilidad en el mercado juguetes que reproducen las mismas concepciones ideológicas que existen en cada sociedad.

(P. 38) En los videojuegos se propone la violencia como la única manera de solucionar los problemas y los conflictos humanos.

(P. 39) A la par que se crece en edad disminuye la valoración e importancia del juego.

(P. 40) Es necesario reivindicar la verdadera importancia del juego como actividad diferente, pero valiosa y complementaria de las actividades curriculares más dirigidas y obligatorias. Estas últimas están destinadas al aprendizaje de contenidos culturales que se considera imprescindible que adquieran las niñas y niños en las instituciones escolares pero como vemos también mediante el juego y los juguetes se pueden realizar y reforzar tales aprendizajes.

El juego permite mantener e incluso incrementar la motivación e interés por los aprendizajes de los contenidos culturales de los curriculares más obligatorios. El juego desempeña una función

importante en cuanto al desarrollo de comportamientos sociales y, en concreto, de cooperación, así como en el desarrollo de aspectos de la personalidad como la perseverancia, concentración, reflexión, autonomía que tienen repercusión de manera inmediata en los aprendizajes más formales y dirigidos.

(P. 41) Recurrir al juego como actividad placentera, pero también formativa conlleva preocuparse por las dotaciones para el juego; por acondicionar espacios para jugar, así como por seleccionar juguetes y materiales que se acomoden a las necesidades, intereses, niveles de conocimiento y destrezas y ritmos de desarrollo de los alumnos y alumnas. Walter Benjamin: “En la producción de juguetes se muestra en realidad cómo un adulto imagina un juguete, y no lo que el niño exige de un muñeco”.

**Para jugar de un modo adecuado, las niñas y niños precisan:**

- **Compañeros de juegos, espacios adecuados, materiales de juego, tiempo para jugar y juguetes y juegos que sean valorados por quienes comparten su entorno.**
- **Oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos y con otros adultos, incluidos profesores.**
- **Tiempo para explorar a través de la comunicación verbal lo que han hecho y cómo, para describir sus experiencias en los juegos, con los juguetes.**
- **Tiempo para continuar lo que iniciaron (con demasiada frecuencia les falta y juegos interesantes y valiosos educativamente hablando quedan inacabados e inapreciados).**
- **Experiencias lúdicas que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya saben hacer.**
- **Estímulos y alientos para hacer y aprender más.**
- **Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas.**

(P. 41-42) Si los juegos son un medio de educación, de socialización y son una tarea que se considera de verdadera importancia, es lógico pensar que también precisan ser evaluados; es necesario hacer algún seguimiento de los juegos en los que cada estudiante se implica. También es necesario prestar atención a la evaluación del valor educativo de cada juguete y juego, tomando en consideración aquellos aspectos y características que pueden colaborar a luchar contra las numerosas formas de opresión y marginación que son típicas de nuestras actuales sociedades.

## **La actitud del educador en la educación a través del juego**

**Imma Marín. Asesora Pedagógica de Juegos y Juguetes: Profesora de la Sección de Educación Social de la Universidad Ramón Llull. Delegada de AIJU en Cataluña**

(P. 49) La vida infantil no puede concebirse sin juego, de manera que jugar es la principal ocupación de la infancia. Declaración de los Derechos del Niño adoptada por las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959, se reconozca en el apartado 7c el “Derecho del niño al juego”.

Diferencias entre juegos y juego. Los juegos en plural son invenciones, fragmentos del juego; son la manera concreta y visible con que los pueblos, sociedades y culturas, concretan su forma de jugar. Juego en singular es una actitud existencial, una manera concreta de abordar la vida, que se puede aplicar a todo sin corresponder específicamente a nada. Jugar es una

actitud libre, gratuita y placentera. Proporciona a los niños placer y satisfacción y supone la posibilidad de expresar sentimientos, liberando tensiones psíquicas y favoreciendo, un sano equilibrio emocional de la personalidad. Al jugar, los niños desplazan al exterior sus miedos, angustias y preocupaciones íntimas, dominándolas mediante la acción.

(P. 50) El juego es también un medio de socialización, expresión y comunicación, una manera de conocerse a sí mismo y a los demás y establecer relaciones afectivas. Jugando se interiorizan las normas y las pautas de comportamiento social y se desarrollan las funciones psíquicas necesarias para un desarrollo de la capacidad de aprendizaje: percepción, lenguaje, imaginación, memoria... y también las funciones físicas: correr, saltar, equilibrio, coordinación, destrezas...

(P. 51) Todavía hoy en muchas escuelas, el juego queda relegado al espacio y tiempo del recreo y normalmente por iniciativa de los propios alumnos, siendo diferenciado claramente por los maestros de los momentos de clase.

(P. 52) El juego es una actitud, una manera determinada de abrirse a la vida, de abordarla, una manera gozosa de afrontar los aprendizajes, los retos, el día a día. Condiciones óptimas:

- Espacios adecuados y estimulantes. Todo juego necesita de un escenario psicológico dentro del cual el niño y la niña se sientan seguros para actuar, creativos para expresar sus ideas y dispuestos a cambiarlas si el contexto interactivo le ofrece ideas mejores.
- Tiempo pausado y tranquilo. No se puede jugar con prisas.
- Juegos, juguetes y materiales lúdicos diversos. Los educadores deben seleccionar entre la oferta juguetera para cada actividad, edad, momento...

Por otra parte, la intervención del adulto en el juego ha de ser absolutamente discreta en el momento del juego y patente en su planificación.

## **El juego como variable del desarrollo infantil: Los procesos de enculturación y socialización**

**Petra M<sup>a</sup> Pérez Alonso-Geta. Catedrática de Antropología de la Educación, Universitat de València**

(P. 57) En todas las culturas, en todos los tiempos, en todos los lugares, los niños juegan y utilizan juguetes, y es que el juego es una necesidad antropológica, porque a través del juego el individuo se construye, desde el punto de vista antropológico, biológica, psicológica y culturalmente. En la vida del niño, la principal función es el juego: a través de él aprende a vivir y ensaya la forma de actuar en el mundo.

Psicológicamente construye su personalidad, su entendimiento y estilos cognitivos, los sentimientos y emociones, valores intelectuales y también el autocontrol, autonomía, autoestima. A través del juego aprenden el comportamiento social para la edad adulta, que supone el respeto de la norma en democracia (la ley), porque si no respetan las normas del juego que ellos mismo se dan, quedan fuera y les sancionan. Mediante el juego desarrolla el equilibrio, controla y coordina sentidos y miembros; explora el mundo material, resuelve sus problemas emocionales y empieza a controlar sus incipientes sentimientos. El juego es un instrumento de enculturación y adaptación social. El niño necesita incentivos y aprobación. Le gusta que el adulto intervenga en su vida y en su adaptación al mundo: le gusta que juegue con él.

(P. 58) Actitudes y acciones fundamentales en la adaptación al medio, como la curiosidad y experimentación, la posesión y utilización del objeto incluso la superación de la agresividad y la frustración, encuentran en el juego y el juguete un campo privilegiado para su desarrollo y

educación. Si no les damos suficiente material de juego, se verán limitados y restringidos en su experiencia de aprehensión del mundo. Si se les proporciona un material inapropiado para su edad y habilidades, se sentirán aburridos y frustrados. Si no les damos el suficiente tiempo, para jugar a su ritmo, o estamos siempre interrumpiendo con otras demandas, impediremos que aprendan a concluir experiencias y problemas.

En las culturas primitivas, donde no existe un sistema educativo organizado, el juego junto al relato de cuentos es el “instrumento educativo” con que se lleva a cabo la transmisión cultural. Los niños aprenden jugando de forma natural, los valores, normas y formas de vida de los adultos.

La endoculturación es la inclusión del individuo dentro del mundo objetivo de un grupo cultural y el elemento clave es la interiorización. Dos etapas. La primera tiene lugar en la infancia y se identifica con la inmersión cultural, abarca el ámbito del conocimiento y las emociones y la interiorización se produce por medio de la identificación con lo que representan los “otros significativos” (padres...). La socialización primaria termina cuando el individuo se ha convertido en un miembro social. La socialización secundaria supone la adquisición del conocimiento específico de los roles sociales (género...). En ambas formas de socialización el juego tiene un papel fundamental, porque en el juego los niños se sitúan por encima de la edad promedio y ensayan, sin riesgo, roles y formas de conducta propia de edades avanzadas. A través del juego, los niños se socializan en la cultura del grupo, aprenden los valores estéticos, éticos y morales de la cultura que les toca vivir.

(P. 60) Los niños juegan para encontrar la realidad y aprehenderla. Contrariamente el adulto, cuando juega con el niño, rehúye, se aparta de su realidad, y aunque también pueda disfrutar en el juego, lo hace en el marco de su atención y relación de apoyo al niño.

**El juego y el juguete suponen un recurso natural para el aprendizaje experiencial del dar y recibir, del compartir y usar turnos. Este aprendizaje social requiere para el niño tiempo, mucha paciencia y sobre todo adultos y niños que le ayuden a convertirse en un ser social. Los niños se convierten en compañeros ideales de juego cuando a través de la práctica y la experiencia han asimilado las técnicas de juego colectivo y compartido. A jugar, como casi todo en la vida, se aprende haciendo. Pero, además, en la infancia, a vivir se aprende jugando.**

(P. 62) El juego creativo es importante para los niños porque a través de él dominan el medio y se sienten artífices, creadores de algo nuevo y valioso. Y, aunque gran parte del juego creativo tiene como resultado la realización individual, si se hace en grupo sirve también al desarrollo y adaptación social. Se pone de manifiesto que en la sociedad actual el lugar donde los niños/as tienen posibilidad de jugar con iguales es en el colegio.

## El espacio para el juego en la LOGSE

**Gotzon González Auzmendi. Director de Proyectos de Ludoland SL, empresa de servicios educativos y socioculturales**

(P. 68) En la escuela se considera al juego como el tiempo sobrante de lo que es importante. Sólo en Educación Infantil y algo de primer ciclo de Primaria tiene cierta presencia. Aún así, es considerado por muchos como algo que hay que dejar, permitir, pues los niños “no son los suficientes maduros como para que estén quietos y aprendan a oír al educador”. La visión que se tiene del juego en la escuela es la de la utilidad, es un método mejor que otro, es más “didáctico”, sirve mejor que otras formas de hacer.

(P. 69) En una situación de juego, la relación del educador rompe con el clásico rol de la enseñanza, ya no hay una persona emisora de datos y otra receptora, sino una relación de aprender-enseñando y enseñar-aprendiendo. El educador se sitúa como un verdadero animador, como un impulsor que motiva. Se convierte en un mediador en el proceso de aprendizaje. El juego es el momento del niño espontáneo.

## **El juego y el juguete en las áreas curriculares. Didáctica y juego en la educación infantil**

**Dino Salinas. Profesor Titulado de Didáctica y Organización Escolar, Director del Servei de Formació Permanent de la Universitat de València**

(P. 74) Tres grandes áreas de experiencia en la educación infantil son: identidad y autonomía personal, conocimiento de medio físico y social, y comunicación y representación.

(P. 75) Para los niños el juego es antes un proceso que un producto, lo que quiere decir es que el fin último de jugar es estar jugando. Su elección es voluntaria, produce una satisfacción inherente y que en muchos casos supone la utilización de objetos a un fin para el que no fueron pensados, a eso le podemos llamar el uno no literal de objetos.

(P. 76) En educación infantil de 0 a 3 años, muchos especialistas identifican como juego en el niño cuando en los primeros meses es capaz de repetir gestos, sonidos y movimientos, simplemente porque le producen placer. Los juguetes son estímulos en su camino de desarrollo, además de permitir sus habilidades no sólo motoras sino también habilidades mentales que tiene que ver con esa progresiva conquista del mundo y de acomodación al contexto. La primera sonrisa intencional del bebé hacia un rostro familiar representa el comienzo del reconocimiento de sí mismo respecto a los demás, mientras que a medida que el niño va adquiriendo autonomía al gatear (por ejemplo) se trata de la conquista del espacio y del mundo, allí donde esa autonomía física es paralela a la conquista de la autonomía como afirmación de sí mismo.

(P. 77) El niño en la escuela aprende a elegir el juego o el juguete, aprender a guardar su turno, a observar a los demás cuando juegan, aprende a jugar en paralelo, a defender su territorio, a tomar la iniciativa, a comprender que los juegos son de todos o al menos que no son de nadie en particular, incluso aprende a ser valorado por el adulto a través del juego y también a valorar a los demás y a valorarse a sí mismo a través del juego y de la observación de cómo juegan los demás.

(P. 78) En este ciclo, el juego permite el desarrollo de la capacidad de control de su cuerpo, el establecimiento de rutinas en su vida cotidiana, utilización y progresivo asentamiento de habilidades perceptivas y motoras, de manipulación, establecer relaciones entre esos objetos de uso cotidiano, utilización de formas de comunicación y representación para expresar sentimientos, emociones... y para ello, los objetos o juguetes más idóneos además de los señalados anteriormente para el primer año de vida podrían ser los objetos para rodar, esferas, pelotas...

Para el buen funcionamiento organizativo del aula es necesario desde el comienzo del curso establecer progresivamente las rutinas y hábitos, cuidado y almacenaje de los juegos y juguetes. Entre los 2 y 3 años aparece el juego imaginativo o simbólico que es el juego por excelencia donde empiezan a convertirse en protagonistas de historias. Forma de juego que se mantendrá hasta los 7 u 8 años.

(P. 79) En el segundo ciclo de la educación infantil impera el juego simbólico, en que el niño es capaz de dar significado propio a situaciones, objetos, personajes, tomando como referencia más o menos lejana aquello que se quiere representar. A través del juego el niño va construyendo su propia individualidad. Objetos o capacidades en esta área que el juego puede desarrollar y potenciar son la adquisición progresiva de autoconfianza y seguridad, así como una imagen positiva de sí mismo.

(P. 80) Entre los 3-4 años se da comienzo al juego asociativo; entre los 4 ó 5 años tiene importancia el juego socio-dramático para conocerse y explicar la realidad; mientras que entre los 5 y 6 años entra el juego con reglas establecidas.

(P. 83) El educador es un investigador del juego. Por una parte su función es la de propiciar, observar, analizar y sacar consecuencias de las interacciones de los niños y las interacciones



que tienen los niños con los propios juguetes y en los espacios de juego, así como el uso que se hace de los juguetes.

## **El juego y el juguete en los temas transversales: escenarios de juego y educación para la convivencia**

**Rosario Ortega Ruiz. Catedrática de Psicología de la Educación y el Desarrollo en la Universidad de Sevilla**

(P. 87) El juego es una actividad natural que se despliega a partir de patrones de conducta heredados que, como cualquiera de las capacidades innatas con las que venimos al mundo, nos permitirá ir adaptándonos a lo mejor y a lo peor de la vida. Los juegos son procesos interactivos y comunicativos en los que participamos desde que nacemos, respondiendo a la demanda que recibimos de los adultos para actuar de una forma especialmente divertida y estimulante.

La experiencia de jugar es como un anticipo de la experiencia real, ensayarla y comprobar que todo está a punto para que suceda de verdad, proporcional al juego su capacidad para convertirse en escenario del aprendizaje.

(P. 88) Los bebés aprenderán a reproducir los gestos, movimientos y tonalidades afectivas de los adultos y de otros niños y esto sólo es posible en el contexto de una relación espontánea, libre y emocionalmente positiva, como la que caracteriza a las actividades lúdicas.

Durante los años preescolares, la personalidad infantil se va construyendo a través del ajuste armónico psicomotor, cognitivo y afectivo y es en los juegos donde se observa la integración de todos ellos.

El interés por hacer cosas, el esfuerzo por hacerlas de tan manera que se ajusten lo más posible a lo que hace los adultos en situaciones semejantes, el dominio de un lenguaje cada vez más instrumental, apoya la aparición de un nuevo estilo de comunicación que exige la comprensión y la negociación entre los jugadores: son los juegos de representación de roles y sociodramáticos.

(P. 89) En los juegos, los chicos aprenden a regular y controlar impulsos egocéntricos y de dominio sobre los otros, pero también aprenden a no dejar que nadie les domine o que les imponga normas crueles o restrictivas.

Tanto desde el punto de vista cognitivo como desde el social-interactivo, el juego es un escenario en el cual practicar la experiencia de medir y ajustar las propias posibilidades con las de otros interlocutores, también interesados, en comprobar cuanto da de sí la situación, para desplegar ideas e iniciativas propias y para asumir las de los demás.

(P. 90) Los juegos de reglas tienen un papel fundamental en la consolidación de amistades, en el establecimiento de redes sociales de iguales que van aportando experiencias de aprendizaje para la convivencia.

(P. 91) El juguete es un instrumento para el juego. Los instrumentos son por definición lo que prolonga, más allá del propio cuerpo nuestra capacidad de acción y lo que alimenta, en sentido metafórico, nuestra capacidad de pensamiento. Los juguetes son elementos importantes y estimuladores para los juegos siempre y cuando se adapten a las necesidades que los jugadores y el juego mismo tienen en cada tipo de juego.

(P. 93) El juguete estimula y motiva para la acción y el pensamiento haciendo que nazcan y se perfeccionen nuevas acciones y nuevas ideas, de ahí que podamos hablar de los efectos psicológicos y educativos de la manipulación de los juguetes (sobre todo en la infancia). El

diseño del juguete, como el diseño del espacio, como el establecimiento de normas y convenciones que todo juego requiere no puede dejarse a la improvisación.

(P. 95) El formato lúdico es el escenario, real y simbólico, rico en relaciones interpersonales, emocionalmente y cognitivamente estimulante, en el cual tienen lugar conversaciones interesantes sobre la vida y las cosas que en ella suceden, porque en él se negocian normas razonables y se hace uso creativos de objetos, de los espacios y los tiempos.

El comportamiento del educador se desenvuelve en una actitud que estimule y guíe los procesos emocionales, afectivos y cognitivos que la actividad lúdica conlleva.

(P. 95-96) En los juegos se produce una permanente negociación de los significados personales en orden a la producción de significados compartidos.

(P. 96) El maestro añade calidad a los juegos espontáneos cuando participa honestamente en los mismos. Ser un buen jugador es imprescindible para ser un buen maestro de Educación Infantil.

Transversalidad. Pensar que lo que los niños tienen que aprender va más allá. Está presente en múltiples facetas de la vida real de los niños. Introducir la actividad lúdica en las aulas, haciendo de ella un ámbito de aprendizaje y desarrollo para la convivencia es, en gran medida, darle a la transversalidad su verdadera dimensión.

## **Mirando hacia atrás... ¿Porqué fabricamos juguetes educativos?**

**Joan Sallent. Cofundador de la empresa Educa**

(P. 102) Cualquier juego o juguete que aporte aspectos concretos básicos al desarrollo del niño, se está comportando como un juego educativo.

## **Cómo aprovechar en el aula los juguetes educativos. Algunos elementos de reflexión**

**Pilar Pérez Esteve. Especialista en Educación Primaria**

(P. 107) El aprovechamiento didáctico del juego se restringe con demasiada frecuencia a las primeras etapas educativas y disminuye a medida que los niños crecen. De manera que es casi inexistente en el tercer ciclo de Educación Primaria hasta anularse en Secundaria. Una de las razones que esta pérdida de peso en las aulas es que el juguete educativo se contempla con demasiada frecuencia como un mero entretenimiento en ratos de ocio, a pesar de que poseen una enorme capacidad para desarrollar al máximo todas las potencialidades de nuestros alumnos. Los juguetes educativos favorecen la motivación y, por tanto, la disposición activa al aprendizaje, potencian la interacción, propician actitudes cooperativas y solidarias, refuerzan la autonomía, desarrollan la creatividad y el pensamiento divergente.

Sin embargo, entre buena parte del profesorado, exceptuando la Educación Infantil, y también de las familias, se sigue contemplando la presencia de juegos educativos en el aula con reticencia como si mientras los alumnos y alumnas aprenden utilizando el juego como mediador, estuvieran desaprovechando el tiempo.

(P. 108) Razones para introducir juego en la educación:

- El juego educativo permite y favorece la atención a la diversidad, es decir, la individualización de la enseñanza, el ajuste de la intervención educativa a las necesidades de cada persona. Importante para una enseñanza de calidad porque cada

persona posee un ritmo, un estilo de aprendizaje, unos intereses o prioridades que van a condicionar su desarrollo y su proceso de individualización y adquisición de autonomía.

- Facilita la socialización, contribuye a superar el egocentrismo, a establecer relaciones entre iguales, a aceptar puntos de vista diferentes, a consensuar reglas, a asumir normas de funcionamiento. Además favorecen el aprendizaje cooperativo, la interacción, la adecuación de los objetos individuales a los del grupo o los del equipo, la asunción de responsabilidades, el respeto a las diferencias de sexo, clase social, raza u otras características individuales, sociales o culturales.
- Potencialidad del juego como motor de aprendizaje, como vehículo de adquisición de estrategias de exploración y descubrimiento, de planificación de la propia actividad y de reflexión sobre el proceso seguido para aprender.

(P. 109) El juego debería permitir afianzar el desarrollo de las capacidades metacognitivas del alumnado, de manera que a través de la actividad lúdica o de la mediación de un juguete determinado los alumnos tomen conciencia de lo que conocen y de los que desconocen, de lo que entienden y de lo que les resulta incomprensible y, a partir de este conocimiento, puedan elaborar un plan de acción que les permita adquirir los nuevos contenidos de manera significativa, es decir, que sean capaces de utilizarlos en situaciones diferentes a aquéllas en las que se produjo el aprendizaje.

(P. 110-112) Secuencias de aprendizaje:

- Actividades para la definición de los objetos. Es importante que los alumnos tomen conciencia de aquello que van a aprender, del porqué de las actividades, de qué se espera de ellos, asimismo deben ir adquiriendo una visión de conjunto del objetivo de aprendizaje.
- Actividades de explicitación de las ideas previas. Partir de los conocimientos que posee el alumnado para organizar una secuencia de aprendizaje.
- Actividades para la creación del conflicto cognitivo. Con el fin de contribuir a la capacidad de autonomía en el aprendizaje, de aprender a aprender, conviene hacer ver a los alumnos que existe un desajuste entre lo que saben y lo que desconocen, de manera que ello propicie la toma de conciencia por parte del alumno de la necesidad de aprender algo.
- Actividades de elaboración de un plan de trabajo. Los escolares, con la ayuda de su maestro, deben ir aprendiendo a establecer un guión de trabajo, unos pasos que les permitan anticipar y planificar las acciones necesarias para la consecución de un objetivo.
- Actividades de desarrollo, de investigación y de resolución del problema o de la cuestión planteada. En esta fase es fundamental asesorar al alumnado en la observación, la búsqueda y organización de la información para dar respuesta al objetivo, a la cuestión planteada.
- Actividades de aplicación y consolidación. Un contenido ha sido aprendido, cuando somos capaces de aplicarlo a otras situaciones diferentes a las que se han utilizado para abordarlo.
- Actividades de síntesis. Son fundamentales en una secuencia de aprendizaje porque obligan al alumno a reflexionar sobre qué sabe, a comparar lo que ha aprendido con lo que sabía, y también a reflexionar acerca del modo en que ha aprendido. Son actividades idóneas para el desarrollo de estrategia metacognitivas.

(P. 113) La actividad lúdica se convierte en un importante recurso didáctico y el juego en un motor de aprendizaje especialmente adecuado en la educación. Es primordial que los equipos educativos de los centros tengan información y formación para elegir juegos variados que favorezcan la adquisición, el refuerzo, la consolidación y la ampliación de numerosos contenidos. Pero, sobre todo, que quieran y sepan introducirlos en la dinámica ordinaria de las aulas.

Una enseñanza adaptativa ha de integrar dos ideas básicas:

- La existencia de un currículo básico que asegure unos aprendizajes comunes a todos los alumnos y las alumnas sin excepción (igualdad de oportunidades).
- La aceptación de que no todos los alumnos adquieren estos aprendizajes de la misma manera, siguiendo exactamente el mismo proceso o recibiendo la misma atención educativa. El juguete puede ser esencial para diversificar las ayudas pedagógicas.

(P. 114) A partir de las características y de las necesidades de su alumnado, son los equipos educativos quienes deben seleccionar aquellos juegos que les parezcan más adecuados a partir de criterios consensuados, así como orientar a las familias y hacerlas partícipes del proceso educativo de sus hijos.

## Juguetes educativos y juguetes didácticos

**María Costa Ferrer. Directora del Departamento de Pedagogía de AIJU, Instituto Tecnológico del Juguete (Valencia)**

(P. 119) El juguete es impulsor de actividades, pero sólo cuando favorece el juego se convierte en juguete. También es un objeto de consumo, ya que es uno de los bienes pero no el único, que introducen a la infancia en nuestro modo contemporáneo de consumir.

(P. 120) Juguete es cualquier objeto que se utiliza con un fin distinto al que está concebido (p.ej. una caja de cartón que se convierte en una cueva es un juguete). El juguete debe tener calidad material, lúdica y pedagógica.

(P. 121) El juego contribuye al desarrollo integral de la persona, ya que influye en todas las áreas de la personalidad: intelectual, creativa, psicomotriz, social, y emocional o afectiva. Se considera que mejora el pensamiento abstracto, la atención, la memoria, la creatividad, el lenguaje, el desarrollo afectivo-psico-sexual y el desarrollo social.

## El papel del juguete en la escuela

**Maite Romero Berenguer. Psicóloga y Pedagoga. Departamento de Pedagogía de AIJU, Instituto Tecnológico del Juguete (Alicante)**

(P. 128) La LOGSE (ley de Educación) al referirse a la educación infantil, no alude a contenidos, sino a ámbitos de experiencia, valorando los aspectos manipulativos en el contexto de una metodología que pone especial énfasis en la actividad y el desarrollo de experiencias mediante el juego. Importancia del juego en el proceso de desarrollo del niño y por tanto la necesidad de estudiar de qué manera el material lúdico puede emplearse como instrumento de aprendizaje en las escuelas.

(P. 132) Dentro del marco de la LOGSE se potencia de forma decisiva la búsqueda de nuevos recursos pedagógicos que, complementando al libro de texto, puedan permitir un aprendizaje más significativo al niño.

## **Ludoteca escolar**

**Susana Aperribai. Responsable de Actividades y Servicios de Ludoland, SL.  
Coordinadora de la Ludoteca escolar FEJU '98**

(P. 137) El proyecto de la ludoteca partió del concepto del juguete como recurso didáctico para trabajar los Temas Transversales y las Áreas Curriculares desde el punto de vista de la LOGSE.

(P. 140) El reto para las ludotecas está en convertirse en un verdadero Centro de Recursos de Juego para la comunidad, donde ambas instituciones (ludoteca y escuela) tienen, sin duda, un papel común y complementario.

## **Muestra de recursos lúdicos para el aula**

**Antonia Ramón Ros. Coordinadora de la Muestra de Recursos Lúdicos**

(P. 144) Se ha demostrado que los educadores utilizan el juego y juguete como recurso lúdico. Y si este no existe en el mercado lo crean y fabrican.

Esta muestra ayudó a acercar estos dos mundos: el de los educadores y la industria del juguete, y descubrir que hay una sensibilidad y ganas de profundizar en el ámbito del juego y juguete como recurso lúdico.