

El juguete  
en la escuela  
del 2000





**S**e acercan las fechas navideñas y, como cada año, junto a las alegrías propias de las reuniones familiares, las fiestas, los dulces... aparecen las dudas sobre qué juguetes elegir para los más pequeños.

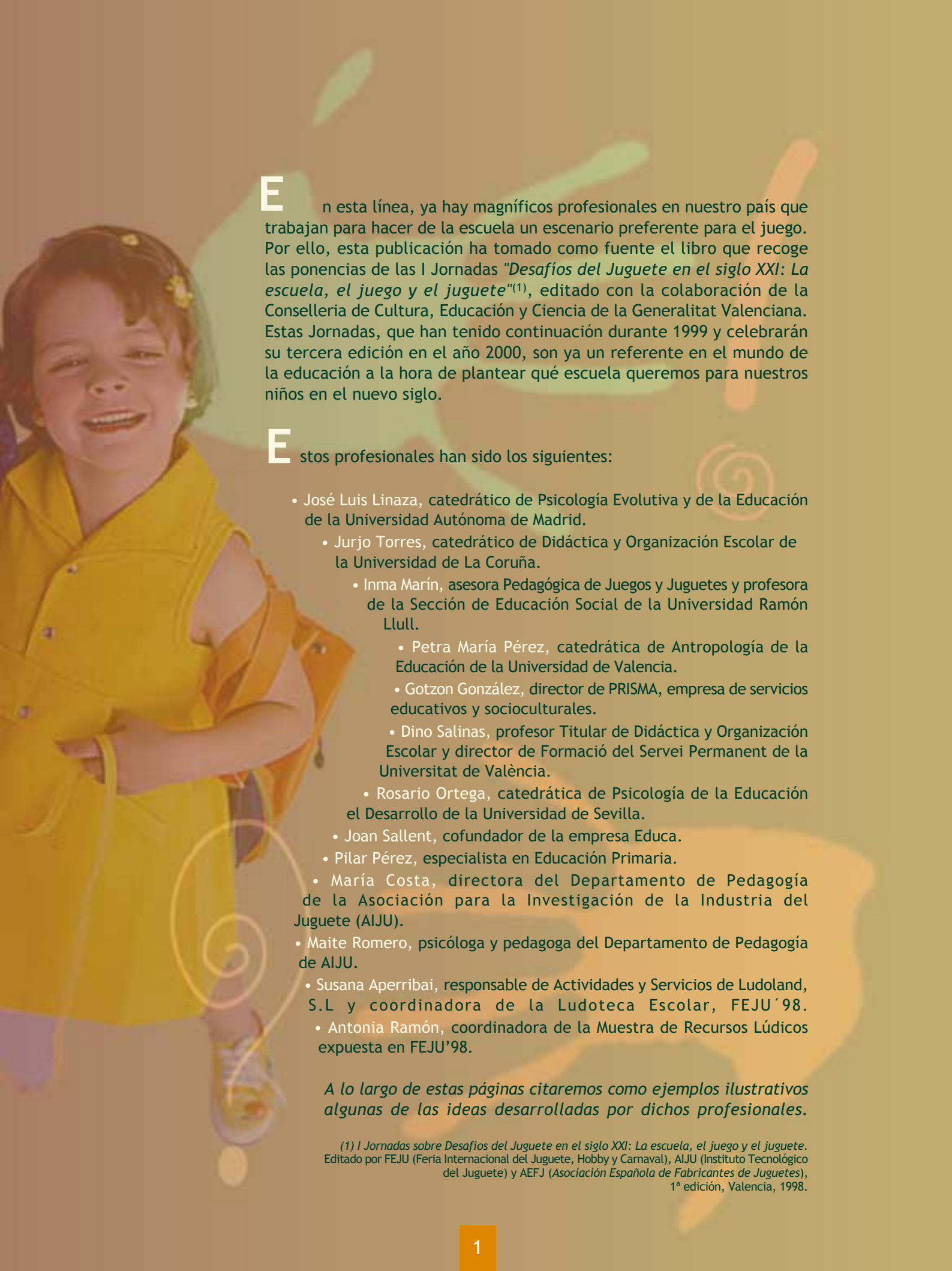
Son cuestiones y planteamientos que debieran estar presentes durante todo el año, ya que el juego y el juguete acompañan al niño en cada etapa de su vida, durante todos los días del año. Esto es así porque el juguete tiene la capacidad de desarrollar, potenciar y mejorar cada aspecto de la personalidad infantil. Lamentablemente, en España, como en otros países, pero de forma más acusada, las ventas de juguetes se concentran en los 30 días previos a Reyes y Navidad. Este hábito supone que el juguete sigue considerándose un regalo, un premio que se otorga al pequeño en ocasiones excepcionales.

**F**rente a esta situación, la **Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ)** viene desarrollando, desde hace años, una importante labor de orientación para los adultos acerca de la importancia del juego en el desarrollo del niño. Con este objetivo, AEFJ ha elaborado numerosas publicaciones ofreciendo información, consejos, opiniones de expertos, etc., sobre los diferentes temas relacionados con el juguete.

**L**a **Fundación Crecer Jugando**, creada en 1991 por AEFJ con el objetivo de defender y promover los derechos de la infancia con especial énfasis en la necesidad del juego, recoge este año el testigo de la divulgación en un campo concreto: el de la educación. La influencia de la actividad lúdica en el desarrollo del niño, en sus aspectos cognitivos, afectivos y sociales, demuestran los beneficios de la utilización del juguete en la escuela como un recurso didáctico de primer orden. Se trata de un ámbito en el que es posible hacer realidad el objetivo pedagógico de *aprender jugando*.

**E**n este sentido, los educadores y los fabricantes de juguetes comparten una responsabilidad y una labor en el campo del juego de los niños. A los profesionales de la educación compete perfilar una teoría y metodología de trabajo rigurosa respecto a la utilización de los juguetes en el marco escolar; y a los fabricantes, conocer el trabajo de los educadores para reaccionar a las demandas y nuevas necesidades de juguetes en dicho contexto.





**E**n esta línea, ya hay magníficos profesionales en nuestro país que trabajan para hacer de la escuela un escenario preferente para el juego. Por ello, esta publicación ha tomado como fuente el libro que recoge las ponencias de las I Jornadas "Desafíos del Juguete en el siglo XXI: La escuela, el juego y el juguete"<sup>(1)</sup>, editado con la colaboración de la Conselleria de Cultura, Educación y Ciencia de la Generalitat Valenciana. Estas Jornadas, que han tenido continuación durante 1999 y celebrarán su tercera edición en el año 2000, son ya un referente en el mundo de la educación a la hora de plantear qué escuela queremos para nuestros niños en el nuevo siglo.

**E**stos profesionales han sido los siguientes:

- José Luis Linaza, catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad Autónoma de Madrid.
- Jurjo Torres, catedrático de Didáctica y Organización Escolar de la Universidad de La Coruña.
- Inma Marín, asesora Pedagógica de Juegos y Juguetes y profesora de la Sección de Educación Social de la Universidad Ramón Llull.
  - Petra María Pérez, catedrática de Antropología de la Educación de la Universidad de Valencia.
  - Gotzon González, director de PRISMA, empresa de servicios educativos y socioculturales.
  - Dino Salinas, profesor Titular de Didáctica y Organización Escolar y director de Formació del Servei Permanent de la Universitat de València.
- Rosario Ortega, catedrática de Psicología de la Educación el Desarrollo de la Universidad de Sevilla.
- Joan Sallent, cofundador de la empresa Educa.
- Pilar Pérez, especialista en Educación Primaria.
- María Costa, directora del Departamento de Pedagogía de la Asociación para la Investigación de la Industria del Juguete (AIJU).
- Maite Romero, psicóloga y pedagoga del Departamento de Pedagogía de AIJU.
- Susana Aperribai, responsable de Actividades y Servicios de Ludoland, S.L y coordinadora de la Ludoteca Escolar, FEJU'98.
- Antonia Ramón, coordinadora de la Muestra de Recursos Lúdicos expuesta en FEJU'98.

*A lo largo de estas páginas citaremos como ejemplos ilustrativos algunas de las ideas desarrolladas por dichos profesionales.*

(1) I Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI: La escuela, el juego y el juguete. Editado por FEJU (Feria Internacional del Juguete, Hobby y Carnaval), AIJU (Instituto Tecnológico del Juguete) y AEFJ (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes), 1ª edición, Valencia, 1998.



# La Importancia del Juego

*"Jugando, jugando, jugando, de pequeños, aprendemos a hacernos mayores.  
Jugando, jugando, hacemos crecer nuestro espíritu, ampliamos el  
campo de nuestra visión, de nuestros conocimientos. Jugando, jugando, decimos  
y escuchamos cosas, despertamos a aquel que se ha dormido, ayudamos a  
ver a aquel que no sabe o a aquel a quien han tapado la vista"*

Antoni Tàpies

**E**n la vida del niño, la principal actividad, a la que dedica más tiempo y, sobre todo, más ganas, energías e ilusión, es el juego. Según **Petra M<sup>a</sup> Pérez**, *"a través del juego, el niño aprende a vivir y ensaya la forma de actuar en el mundo"*. En la actividad del juego, el niño o niña articula conocimientos, emociones, sentimientos y relaciones interpersonales, en una experiencia única, que no se parece a ninguna otra.

**L**as características que definen al juego han motivado algunas teorías e ideas, claves a la hora de comprender el papel que nuestra sociedad le otorga.

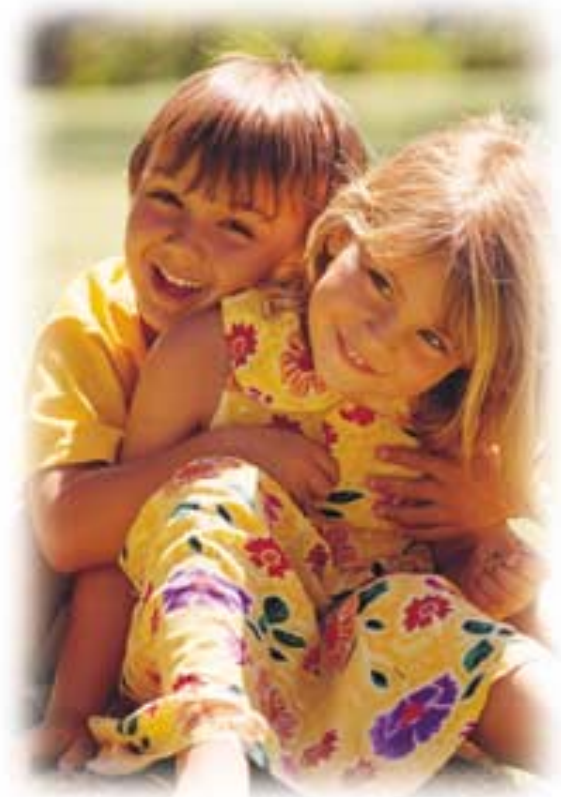
Estas características son:

- **Libertad:**  
*el juego es voluntario; si lo convertimos en rutina u obligación, deja de ser un juego.*
- **Placer:**  
*es una actividad que divierte y alegra, por lo que resulta deseable para el niño; no hay juego sin diversión.*
- **Gratuidad:**  
*ausente de finalidad; el niño juega porque quiere jugar, sin esperar ningún resultado.*

**E**ntre los adultos, es frecuente la contraposición de juego y trabajo. La primera se considera una actividad *"gratuita"*, con sentido en sí misma y sin fines extrínsecos. **Jurjo Torres** explica esta idea diciendo que *"los mensajes ocultos provenientes del mundo adulto no consideran el juego actividad indispensable, ni productiva para vivir y existir"*. El trabajo, sin embargo, es la actividad *"útil"*, evaluada por el logro de las metas propuestas. Muchos adultos piensan que nunca es demasiado pronto para introducir a los niños en el *"mundo de lo útil"*, para desarrollar aptitudes que les harán más competitivos en la sociedad moderna.

**E**ste planteamiento no puede ser más erróneo. El juego, como explica **José Luis Linaza**, *"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"*.

**E**n efecto, la estabilidad emocional adquirida durante los primeros años de la infancia y las experiencias derivadas del juego hacen posible una evolución adecuada, tanto emocional como intelectualmente. Esta evolución permite al niño acercarse, progresivamente, a las etapas iniciales del aprendizaje en el colegio para, después, comenzar su andadura en el mundo exterior.





## ¿Qué se aprende con el juego?

Todos los especialistas coinciden en el valor psicopedagógico del juego en la infancia. El juego posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Si analizamos más profundamente algunas de estas facetas, encontramos que el juego:

- Es un medio de socialización, expresión y comunicación, con el que el niño supera su egocentrismo, establece relaciones con sus iguales y aprende a aceptar puntos de vista diferentes al propio.
- Permite al niño conocerse a sí mismo, a los demás y establecer vínculos afectivos.
- Desarrolla las funciones psíquicas necesarias para aprendizajes como la percepción sensorial, el lenguaje, la memoria, etc., así como las funciones físicas: correr, saltar, equilibrio y coordinación.
- Estimula la superación personal a partir de la experimentación del éxito, que es la base de toda autoconfianza.
- Ayuda a interiorizar las normas y pautas de comportamiento social, ya que si los niños no respetan las normas de juego que ellos mismos se dan, se sancionan.
- Es la base de toda actividad creativa, ya que promueve la imaginación.



*mayor velocidad en la infancia que en ningún otro periodo de la vida. El juguete es el recurso que, aún inconsciente, necesariamente emplea en este proceso".*

Por lo tanto, el juguete es el instrumento a través del cual se realiza el proceso del juego, lo cual, según explica **Rosario Ortega**, "no es decir poco desde la perspectiva psico-educativa. Lo importante es el juego mismo, para lo cual ciertos objetos son preciosos, si están bien elegidos, bien diseñados y oportunamente traídos al escenario lúdico".

Así, un buen juguete no es "neutro", sino que puede y debe estimular la imaginación para desencadenar los mecanismos del juego, y enriquecer el escenario del juego, favoreciendo la interacción, asegurando la comunicación y perfeccionando la actividad realizada.

El juguete, además, crece con los niños y lo hace de forma diferente para cada uno de ellos. A veces, el juguete favorito de un pequeño, que le ha acompañado a todos los sitios durante muchos meses, queda arrinconado, sustituido por otro nuevo. Otras, un juego que hemos regalado a un niño no le gusta a otro de su misma edad, tal vez porque prefiere juegos más activos, o porque es más retraído o, simplemente, porque cada niño es diferente.

## El papel del juguete



En el desarrollo infantil, la necesidad de crecer y dominar el entorno es tan fuerte que el niño pone en esta función todo su empeño, energía y vitalidad. Por eso, según explica **Petra M<sup>a</sup> Pérez**, "se aprende más y a

# El Ayer y el Hoy de las Instituciones Educativas



*"El juego es un elemento básico en la capacidad de aprender del niño. Toda la enseñanza inicial puede estar basada en juegos. Por eso es tan importante el juguete concebido como herramienta para aprender. Tal combinación trabajo-juego debe marcar una impronta y conservar para toda la vida un componente lúdico en la ejecución del trabajo"*

Juan Antonio Vallejo-Nájera

La escuela es el instrumento con el que una sociedad proporciona y trata de garantizar los conocimientos y aprendizajes que la definen. Por ello, las profundas transformaciones que ha experimentado nuestra sociedad en las últimas décadas (telecomunicaciones, transporte, globalización de la economía, etc.) tienen, necesariamente, una repercusión en la escuela.

Según distintas teorías, ha existido siempre una cierta tensión entre la concepción de la escuela como transmisora de conocimientos acumulados del pasado y otra como generadora de nuevas ideas y habilidades. Para **José Luis Linaza** esta dicotomía es falsa, ya que *"todo conocimiento nuevo se gesta en otros más antiguos"*.

La escuela es el lugar donde el niño se prepara para su futura inserción en la sociedad, donde aprende a discernir las cosas, a defender criterios, a formar opiniones... **Dino Salinas** concibe el aula de Educación Infantil *"como una especie de laboratorio donde, cada mañana, cuando entra el niño o la niña, se abren un conjunto de posibilidades para hacer cosas, para experimentar, para sentir, manipular, observar, hablar, escuchar, en suma, para vivir"*.

## La escuela en la vida del niño

Indudablemente, la escuela es sólo una parte del proceso de educación del niño, que interactúa con otros agentes como la familia, los medios de comunicación, los compañeros y los amigos. Sin embargo, es una parte fundamental, ya que representa el primer contacto que el niño/a tiene con la cultura que le rodea, en su sentido más global. Es el medio donde el niño va a plantear las cuestiones que le ayuden a resolver las dudas que le surgen sobre su mundo, a integrarse en él, a comprenderlo...

Además, el protagonismo de la escuela en la vida de los niños se ha incrementado, en los últimos años, con uno de los más grandes cambios sociológicos experimentados: la incorporación de la mujer al trabajo. Lejos de cualquier juicio de valor, sólo pretendemos constatar algunas consecuencias de realidad incuestionable, como es la extensión de la escuela a edad es cada vez más tempranas y la proliferación de actividades extraescolares.

## Una escuela distinta



La escuela que hoy conocemos no tiene nada que ver con la escuela que vivieron nuestros padres y abuelos. Los mayores nos sentimos sorprendidos cuando los pequeños nos enseñan a manejar los ordenadores, demostrando una familiaridad y soltura inimaginables para nosotros; cuando nos hablan, con naturalidad y conocimientos, de temas que nosotros no tratábamos; cuando comentan temas de actualidad que a nosotros se nos antojan difíciles de explicar a un niño.

Asimismo, cada vez es más frecuente que en una misma aula convivan alumnos pertenecientes a razas y culturas diferentes. Este carácter multirracial y multicultural es uno de los más valiosos instrumentos de preparación y aprendizaje para el futuro.

Como respuesta a éstos y muchos otros factores, la escuela debe proporcionar al niño experiencias positivas que afiancen su confianza, que despierten su curiosidad y favorezcan la exploración e investigación hacia la construcción de su propio pensamiento. Y ¿qué mejor herramienta hay que el juego?





## Historia de lo lúdico en la escuela

Si hacemos un poco de historia del planteamiento lúdico en la enseñanza, encontramos que la capacidad didáctica de la actividad lúdica ya aparece citada por Platón o Aristóteles, que afirmaban que el juego crea un clima propicio para el aprendizaje.

Asimismo, en las culturas primitivas, donde no existe un sistema educativo *organizado*, el juego, junto con el relato de cuentos, es el instrumento educativo con que se lleva a cabo la transmisión cultural. Los niños aprenden jugando, de manera natural, los valores, normas y formas de vida de los adultos. Desde el siglo XIX, el binomio juego/educación se consolida con autores como Pestalozzi y Frèbel; Montessori o Decroly, en el campo de la educación especial; el movimiento de renovación pedagógica planteado por la Escuela Nueva; o las aportaciones de Piaget, Hall o Gross, entre otros.

A lo largo del siglo XX, las instituciones escolares se han ido haciendo eco de los estudios psicológicos, antropológicos, sociológicos y pedagógicos que recomendaban fomentar el juego entre los niños y apoyarse en él para los aprendizajes más formales.

En España, sin embargo, la incorporación de estos estudios psicológicos imperantes en Europa quedó interrumpida por la Guerra Civil. El academicismo y la rigidez, plasmados en la célebre consigna "*la letra con sangre entra*", presidió la enseñanza durante muchos años. Como consecuencia, parecen subsistir algunas actitudes poco receptivas a los planteamientos lúdicos en el ámbito escolar.

## Juguete didáctico

En las últimas décadas se ha producido un auge del concepto del juego o juguete didáctico, que intenta aunar los conceptos de trabajo/utilidad y juego. Pero, ¿qué queremos decir con estos conceptos?

Con la clara intuición infantil, el niño se da cuenta de que con juguete didáctico nos referimos a un tipo de recursos que sólo se usan dentro del aula y, además, con un cierto grado de obligatoriedad. Por otra parte, **Jurjo Torres**, críticamente, comenta que "*los adultos, en vez de reconocer de manera explícita que hay recursos didácticos de poco valor y que, además, tienen un aspecto nada atractivo, prefieren optar por edulcorar tales instrumentos con la palabra 'juguete', añadiéndole el calificativo de 'didáctico'*".

Si, como es sabido, 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, todos los juguetes son educativos, porque contribuyen al desarrollo infantil en sus diversas aportaciones.

Pero, además, los juguetes poseen un potencial didáctico, ya que hay juguetes que permiten afianzar o ejercitar aprendizajes específicos, relacionados con el currículum escolar. Cualquier área didáctica es susceptible de utilizar juguetes como un eficaz instrumento: lenguaje, matemáticas, historia, etc.

Según explica **María Costa**, "*intrínsecamente, un juguete no es ni educativo ni didáctico, un juguete es un juguete. Pero en las utilizaciones que se realicen con él y en la orientación que las personas adultas puedan dar a su uso es cuando se podrá calificar de educativo o de didáctico*".



## La LOGSE: ¿una oportunidad?

La Ley Orgánica General del Sistema Educativo (LOGSE), en su artículo 9.5 referido a la Educación Infantil, dice textualmente: *"La metodología educativa se basará en las experiencias, las actividades y el juego, en un ambiente de afecto y confianza"*.

Para algunos profesionales, como **Inma Marín**, *"la actual reforma educativa da un paso valiente e innovador, incorporando de manera clara y específica el valor educativo del juego en el currículum escolar"*. Del mismo parecer es **María Costa**, para quien la LOGSE *"crea un marco propicio para el juego y el juguete, ya que potencia, de forma decisiva, la búsqueda de nuevos recursos pedagógicos que, como complemento del libro de texto, permitan un aprendizaje más significativo para el niño"*.

Sin embargo, para otros, el juego sigue manteniéndose un tanto relegado como actividad formativa. Para **Pilar Pérez**, *"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"*.

Sí existe acuerdo en el hecho de que la presencia del juego, *"oficialmente"* hablando, va disminuyendo con la edad del niño, lo que supone que todavía hoy, en muchas escuelas, el juego quede relegado al espacio y tiempo del recreo, claramente diferenciado de los momentos de clase.

El concepto de la transversalidad es, para muchos especialistas, una de las más interesantes aportaciones de la reforma educativa, idea que conecta plenamente con la naturaleza de la actividad lúdica. La transversalidad supone que lo que los niños/as tienen que aprender va más allá de las disciplinas tradicionales.



La educación para la convivencia, el desarrollo afectivo y social, y el progreso en la adquisición de valores morales, entre otros, están presentes en los juegos espontáneos y ésta es la causa de la importancia de su presencia en las escuelas. Para **Rosario Ortega**, *"la educación para la convivencia y el desarrollo moral tiene, en el modelo natural y social de los juegos espontáneos, su mejor esquema didáctico"*.

El resumen de todas estas reflexiones, algunas veces coincidentes, otras encontradas, parece abrir a la utilización del juguete en la escuela un mundo de posibilidades. No en vano, según afirma **Maite Romero**, *"nunca hasta ahora se había considerado en tan gran medida en España la trascendencia de lo lúdico en el contexto escolar"*.



# Escuela y Juguete: Punto de encuentro

*"De todos los utensilios que el ser humano tiene a mano, el juguete es el más singular, puesto que es capaz de unir en cada momento el mundo de la realidad y el de la fantasía, haciendo real la fantasía y fantasía la realidad"*

Juan José López-Ibor



**H**emos definido ya algunos rasgos que condicionan la introducción del juego y el juguete en el aula, verdadero objetivo de lo que queremos que sea la escuela en el 2000.

**R**esulta claro que juego y aprendizaje son términos cercanos, ya que hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. Por este motivo, en palabras de **José Luis Linaza**, *"la escuela no puede ni debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Muy al contrario, la escuela encuentra un inspirado aliado en el juego para desarrollar su labor educativa"*.

## Aportaciones de la escuela al juego



**E**l compañero natural del juego socializado para un niño es otro niño. Por eso, los pequeños dan mucha importancia a tener hermanos y amigos para compartir el juego, aumentando así sus posibilidades de comunicación, interacción y adaptación social.

**S**in embargo, dada la actual estructura familiar y evolución demográfica, no siempre es posible tener un hermano de edad similar. Tampoco el ritmo de vida, especialmente en el entorno urbano, facilita el compartir juegos con otros amigos.

**O**tro factor es la escasez de espacios dedicados a la actividad lúdica, ya que el juego en el barrio, en los parques, en las propias casas, ha quedado muy reducido.

**T**ambién el tiempo del que disponen para jugar se ha visto limitado; los niños están sobrecargados de actividades escolares y extraescolares, consideradas más "útiles" para su formación.

**L**a conjunción de todos estos factores ha hecho del denominado *"juego con iguales"* un bien escaso. Este papel lo cumple el compañero de colegio, ya que estos centros son los lugares donde los niños/as tienen más posibilidades de jugar con iguales, otros niños de la misma edad. Además, en el colegio se puede enriquecer el juego. A través de actividades de trabajo manual, los niños y niñas pueden construir nuevos complementos para un juego; también pueden representar con dibujos los personajes y figuras con los que juegan; escribir sus nombres o inventar nuevas historias.

## Pedagogía lúdica

**E**l juguete, por lo tanto, no sólo puede, sino que debe ser utilizado como una herramienta didáctica más en el aula. El juego debe estar presente a lo largo y a lo ancho de todo el diseño curricular como una experiencia que hay que garantizar en el quehacer cotidiano.

**A** través del juego, el profesor puede analizar muchos aspectos del niño, ya que ofrece una valiosísima información sobre conocimientos tales como capacidades lingüísticas, comprensión del medio social y natural, dominio de ciertas destrezas, etc.; así como su nivel y posibles problemas de desarrollo y socialización, actitudes, valores, prejuicios, necesidades...

**S**egún explica **María Costa**, *"no se trata tanto de introducir juegos educativos en el colegio, como de conseguir un aprendizaje escolar lúdico. Lo que se puede denominar 'pedagogía lúdica' supone la creación de un clima en el aula, caracterizado por actividades que abran los caminos de la imaginación y estimulen el pensamiento individual"*.





## El papel del educador

En este contexto de "pedagogía lúdica", la figura del docente se concibe como organizadora de ambientes de enseñanza y aprendizaje, ambientes que tienen la capacidad de facilitar o dificultar esos aprendizajes. Esto conlleva prestar atención tanto a la organización espacial del aula y del propio centro escolar, como a la selección y distribución de los recursos en esos espacios.

En los centros con una normativa muy rígida sobre el uso del espacio, el tiempo y la actividad lúdica, se restringe la posibilidad de que surja el juego espontáneo.

Una escuela en la que el juego tiene un papel a la vez placentero y formativo debe contar con los siguientes requisitos:

- Espacios acondicionados, estimulantes en fondo y forma. Este espacio incluye dos vertientes: un escenario psicológico donde el niño se sienta cómodo, seguro y libre para actuar; y un escenario real, con ambientes y objetos que estimulen el juego.
- Tiempo para jugar.
- Una selección de juguetes y materiales que respondan a las necesidades, intereses, niveles de conocimientos y destrezas, y ritmos de desarrollo de los niños y niñas.

El papel del educador es el de garantizar estas condiciones para que el juego se realice. Como ejemplos concretos:

- En los juegos motores o simbólicos, el educador debe proporcionar a los niños/as imágenes y experiencias positivas y ricas que les ayuden a crecer como personas.
- En los juegos de construcción, ayuda para superar las dificultades motrices y de orientación e imaginación.
- En los juegos de reglas, el educador debe explicar las normas o instrucciones de juego.
- En los juegos al aire libre, debe fomentar la recuperación de la transmisión oral, forma en la que tradicionalmente se han aprendido estos juegos.

Para Inma Marín, "más allá de las actividades de juego que propongamos y de los juguetes que seleccionemos, 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".

Con esta orientación, el juego se convierte en una actividad diferente, pero valiosa y complementaria de las actividades curriculares más dirigidas y obligatorias. Estas persiguen el aprendizaje de contenidos culturales que se considera que los niños/as deben adquirir en las instituciones escolares, pero también el juego y los juguetes pueden llevar a cabo o reforzar esos aprendizajes, aportando motivación e interés. Según explica Jurjo Torres, el juego también desempeña una función clave en cuanto al desarrollo de comportamientos sociales, concretamente, de la cooperación, así como de aspectos de la personalidad como la perseverancia, concentración, reflexión y autonomía, todos ellos con una importante repercusión en los aprendizajes más formales y dirigidos.

En cuanto a las consecuencias de una incorrecta gestión del juego, siguiendo las consideraciones de Petra M<sup>a</sup> Pérez, encontramos que si no se da a los niños material de juego suficiente, se verán limitados 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 se les da suficiente tiempo para jugar a su ritmo o se les interrumpe con otras demandas, se impide que aprendan a concluir experiencias y problemas.



## El juego por etapas

### Educación Infantil: primer ciclo (0-3 años)

**E**l primer día de escuela es un momento que difícilmente podrán olvidar los padres. El niño o niña accede, por vez primera, a un centro de Educación Infantil, con el cambio que ello supone en su rutina, escenario y relaciones personales.

**E**l pequeño, sin embargo, va descubriendo y apropiándose de ese nuevo mundo que se le abre: establece costumbres, crea relaciones con sus compañeros, reconoce su individualidad y construye un espacio propio en ese nuevo mundo. En este proceso, la creación de un clima afectivo positivo y el uso del juego son fundamentales.

**A**demás, el juego en la escuela reúne algunas características diferentes a las del juego en casa. Como explica **Dino Salinas**, *"el niño en la escuela aprende a elegir el juego o el juguete, 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 no son de nadie en particular, incluso aprende a ser valorado por el adulto a través del juego y también aprende a valorar a los demás y a valorarse a sí mismo a través del juego y de la observación de cómo juegan los demás"*.

**E**n este primer ciclo, se trata de un juego en gran medida espontáneo para el niño, pero, al mismo tiempo, cuidadosamente planificado desde un proyecto curricular. Dentro de este proyecto se pueden establecer como objetivos el desarrollo de la capacidad de control del cuerpo, el desarrollo de sus habilidades perceptivas y motoras, de manipulación, la utilización de formas de comunicación y representación para expresarse, etc. Para ello, los juguetes más idóneos son las pelotas y objetos para rodar, los móviles con ruedas, aros, zancos, cuerdas, juegos para apilar, juegos de arena y agua, entre otros.



**P**arece aconsejable que estos juguetes se organicen en rincones de juego, para cuyo mantenimiento se establecen rutinas y hábitos de utilización, cuidado de los elementos integrantes, orden... Hacia el final del ciclo, estas pautas pueden relajarse, facilitando un acceso más libre.

**E**ntre los 2 y los 3 años aparece el juego simbólico, de representación de un objeto por otros, en el clásico "hacer como si". Este paso supone un marco ideal para que el educador vaya evaluando el progreso de los pequeños en sus diferentes facetas, así como la detección de dificultades o retrasos motores cognitivos o afectivos.





## Educación Infantil: segundo ciclo (3-6 años)

El juego simbólico, propio de esta etapa, está directamente relacionado con las tres áreas de conocimiento establecidas por el sistema educativo:

- **Área de comunicación y representación.** El juego simbólico es, en sí mismo, un modo de representar la realidad, que implica formas de comunicación y expresión. Los objetivos establecidos en esta área pueden ser la clasificación o la organización de espacios.
- **Área de identidad y autonomía personal.** A través del juego, el niño va constituyendo su propia individualidad. Los objetivos o capacidades que pueden desarrollarse en esta área son la adquisición progresiva de autoconfianza y seguridad; el descubrimiento y utilización de las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas; la expresión de sentimientos, necesidades, etc.
- **Área de medio físico y social.** El juego simbólico permite al niño pasar de su egocentrismo a actitudes más abiertas, de experimentación e investigación sobre la realidad, acopio de información, etc. Como objetivos, pueden establecerse la orientación y apropiación de espacios cotidianos; la exploración y observación del entorno físico, natural y social; la organización de objetos en el marco de juego; la resolución de problemas prácticos...

Entre los 3 y los 4 años aparece la diferenciación de sexos en cuanto a juegos. En este estadio, el papel del educador es fundamental en cuanto a la reducción de estereotipos. Entre los 4 y 5 años cobra una especial importancia el juego sociodramático, es decir, la representación de papeles a través de los cuales los niños aprenden a conocerse y a explicar la realidad. Por último, entre los 5 y los 6 años, el juego con reglas establecidas comienza a asentarse, constituyendo una actividad fundamental en los procesos de socialización.



Para la consecución de todos estos objetivos, son idóneos los juguetes de encaje de piezas, rompecabezas, juegos de construcción, de apilar, muñecas y muñecos, disfraces, máscaras, cocinas, mercados, camiones, tractores, juegos de carpintero, de mecánico, etc. y juegos de sociedad básicos como el dominó, dados o cartas.

Como metodología, en este segundo ciclo, el juego libre organizado a través de rincones de juego adquiere el carácter de aprendizaje autónomo por parte del niño.

## Educación Primaria (6-12)

En estas edades, los niños y niñas van adquiriendo una autonomía creciente, primero de movimiento, tanto para desplazarse en el espacio físico como en la actividad manipulativa más fina; después, se despliegan las plenas posibilidades funcionales del lenguaje. Las nuevas capacidades de lenguaje y de pensamiento facilitan la comunicación e interacción, causa y efecto de una construcción social propia del niño, en la cual la relación entre iguales es fundamental. A través de estas relaciones, el pequeño va conformando un juicio y una posición moral autónoma y, todo ello, converge en la elaboración del autoconcepto y la autoestima.

De acuerdo con sus procesos de desarrollo, entre los que destaca su creciente capacidad de abstracción, se afianza en el niño una actitud de curiosidad intelectual, de interés por la observación y por la explicación objetiva de los fenómenos. En este aspecto, los juegos de experimentación (químicos, mecánicos, etc.) cumplen una importantísima función al responder a las preguntas que los niños se hacen sobre los fenómenos de su entorno.





La lógica organizativa, desarrollada durante esta etapa, tiene en los juegos de reglas un magnífico aliado. Estos juegos sirven a diferentes objetivos:

- **La fijación del pensamiento razonador**, aprendiendo a clasificar, conservar y operar mentalmente, a partir de ciertos criterios.
- **La transmisión cultural**, ya que los niños y niñas son capaces de recoger las tradiciones que han ido pasando de generación en generación.
- **El establecimiento de redes sociales entre iguales**, creando relaciones de amistad y compañerismo que aportan experiencias de aprendizaje para la convivencia.

Considerando los aspectos evolutivos y psicopedagógicos de las edades que comprende, las siete áreas de conocimiento establecidas en esta etapa son: el conocimiento del medio natural, social y cultural; matemáticas; educación artística; lengua castellana y literatura; lengua y literatura de la propia Comunidad Autónoma; lenguas extranjeras; y educación física. Para todas estas áreas, el uso del juguete (que, ahora sí, podríamos denominar didáctico) puede ayudar a adquirir unos conocimientos precisos, desarrollar unas actitudes adecuadas y lograr la comprensión de los procedimientos de aprendizaje utilizados.

Asimismo, hay una serie de temas transversales que deben impregnar la actividad educativa en su conjunto. Estos temas, de especial relevancia para el desarrollo de la sociedad en los últimos años, son la educación para la paz, para la salud, para la igualdad de oportunidades de ambos sexos, la educación ambiental, la educación sexual, la educación del consumidor y la educación vial.

Como ejemplo del uso de juguetes en esta etapa, **Susana Aperribai** explica cómo se organiza una actividad lúdica en torno al tema de la educación vial, relacionada con el área de conocimiento del medio. Para ello, los niños realizan un recorrido con juguetes en movimiento bicicletas, triciclos, coches y con señales de tráfico, con lo que se consiguen los siguientes objetivos:

- Utilización autónoma de medios de transporte.
- Análisis e interiorización de la señalización vial.
- Respeto y cumplimiento de las normas y señales de tráfico.

Esta es una de las múltiples actividades que el educador puede organizar en el aula.

También podemos recordar la utilidad de los juegos de mesa a la hora de fomentar el conocimiento de los padres hacia sus hijos y vincularlo con el comportamiento/socialización de éstos últimos en la escuela. A través de los juegos de mesa compartidos con sus hijos, los progenitores podrán establecer, por lo tanto, la necesaria comunicación con la escuela.



## Conclusiones

- Hoy en día es indiscutible el valor psicopedagógico del juego en la infancia, ya que posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad.
- El juego desempeña una función clave en cuanto al desarrollo de comportamientos sociales, concretamente, de la cooperación, así como de aspectos de la personalidad como la perseverancia, concentración, reflexión y autonomía.
- El juguete es el instrumento a través del cual se realiza el proceso del juego. Un buen juguete debe estimular la imaginación para desencadenar los mecanismos del juego y enriquecer su escenario, favoreciendo la interacción, asegurando la comunicación y perfeccionando la actividad realizada.
- Juego y aprendizaje son términos cercanos, ya que hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas.
- A través del juego, el profesor puede analizar muchos aspectos del niño, ya que ofrece una valiosísima información sobre conocimientos tales como capacidades lingüísticas, comprensión del medio social y natural, dominio de ciertas destrezas, etc.
- La Ley Orgánica General del Sistema Educativo (LOGSE) da un paso adelante en el uso del juguete como recurso educativo, aunque queda aún mucho por hacer, especialmente en la etapa de Educación Primaria.
- Es necesario favorecer una "pedagogía lúdica", que supone la creación de un clima en el aula caracterizado por actividades que abran los caminos de la imaginación y estimulen el pensamiento individual.
- El aula es el lugar donde los niños/as tienen más posibilidades de jugar con iguales, otros niños de la misma edad. Además, en el colegio se puede enriquecer el juego.
- Para el uso del juguete en el aula, el docente debe proporcionar espacios acondicionados, tiempo para jugar y una selección de juguetes y materiales que respondan a las necesidades, intereses, niveles de conocimientos y destrezas, y ritmos de desarrollo de los niños y niñas.



PUBLICACIÓN EDITADA  
EN DICIEMBRE DE 1999 POR:



Asociación Española de  
Fabricantes de Juguetes

LA BALLAORA, 1 - 03440 IBI (ALICANTE)  
Tel. +34-966 551 176 Fax +34-966 550 275

CON LA COLABORACIÓN DE:



GENERALITAT VALENCIANA  
CONSELLERIA D'INDÚSTRIA I COMERÇ  
DIRECCIÓ GENERAL DE COMERÇ I CONSUM



FERIA INTERNACIONAL DEL JUGUETE,  
HOBBY Y CARNAVAL DE VALENCIA



FUNDACIÓN  
CRECER  
JUGANDO



El juguete en la escuela del 2000