



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Crece jugando

Alumno: Manuel Fernández Moya

Tutor: Prof. D. José Alfonso Morcillo Losa
Dpto: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal.

Junio, 2014

-Índice.

1. Resumen.....	3
2. Justificación del tema elegido.....	4
3. Marco teórico.....	4
3.1. Introducción.....	4
3.2. Definición de juego.....	6
3.3. Características del juego.....	7
3.4. Evolución histórica del juego.....	9
3.5. Tipos de juegos.....	11
3.6. Juego tradicional, rural, popular y autóctono.....	20
3.7. Juego infantil.....	21
3.8. Juego tradicional infantil.....	21
4. El juego en el diseño curricular de educación infantil.....	22
5. Recopilación de juegos populares y tradicionales en la escuela infantil.....	23
5.1. Juegos para escoger quién la liga y quién la salva.....	26
5.2. Juegos de corro.....	33
5.3. Juegos para jugar en la clase o en espacios cerrados.....	36
5.4. Juegos para jugar en el patio o en espacios abiertos.....	38
6. Conclusiones.....	39
7. Bibliografía.....	39
8. Webgrafía.....	40
Anexo I: Visto bueno del/de la tutor/a para la entrega del TFG.....	41
Anexo II: Autorización de publicación en abierto en el repositorio TAUJA.....	43

1. Resumen.

Este Trabajo Fin de Grado gira en torno al juego, para ello haré un repaso a las diferentes definiciones que se han dado sobre él incluyendo una evolución histórica de su definición. También haré un repaso a los diferentes tipos de juegos siempre desde el punto de vista de la educación infantil.

Por último el trabajo contará con una breve recopilación de algunos de los juegos populares y tradicionales más típicos en España.

Palabras clave: definición, juego, educación infantil, juegos populares y tradicionales.

ABSTRACT

This Final Project revolves around the game, for this I will make a review of the different definitions that have been given to him including a historical evolution of its definition. I will also do a review of the different types of games always from the point of view of early childhood education.

Finally the project should have a short compilation of some of the most typical and popular traditional games in Spain.

Keywords: definition, game, education, popular and traditional games.

2. Justificación del tema elegido.

Para mi trabajo fin de grado he decidido realizar una revisión documental sobre el juego. Siempre me ha parecido el juego un elemento fundamental y más en el ámbito de la educación infantil ya que es ésta una edad más que propicia para su desarrollo. A través del juego los niños y niñas mejoran sus aptitudes físicas, desarrollando sus habilidades motrices. Existen también diferentes tipos de juegos como pueden ser el juego cooperativo, el representativo o simbólico, el motor y el de experimentación; los cuales describiré en este trabajo.

Por otro lado, el Prácticum realizado durante el grado me ha permitido acercarme al aula de infantil y observar los intereses de los niños, aprendiendo que no hay mayor motivación para ellos a la hora de realizar una actividad que plantearse como un juego.

Además actualmente existe un problema, la era tecnológica en la que vivimos afecta de lleno a los niños y niñas más pequeños ya que éstos crecen con consolas, tablets y ordenadores, esto que podría suponer un avance positivo a mi parecer es algo con lo que debemos tener cuidado ya que muchos niños pasan demasiadas horas al día “jugando” con éstos aparatos y dejando de lado el verdadero juego, el juego con otros niños tan necesario y fundamental para un correcto desarrollo motril y emocional.

3. Marco teórico.

3.1 Introducción.

El juego es algo intrínseco a la especie humana. La actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en cualquier circunstancia y en toda cultura. Desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo pautas de comportamiento que le han ayudado a convertirse en adulto, ha aprendido por tanto a vivir. Se podría afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura.

El juego es un fenómeno antropológico que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al arte, a la lengua, etc.

El juego, sin embargo, no ha estado bien visto por la pedagogía tradicional; la educación y el juego no se han considerado buenos aliados. A pesar de ello, los niños aprenden jugando, ya que hacen de la misma vida un juego constante. Afortunadamente la posición de la pedagogía actual, ha convertido *“el principio del juego al trabajo”* en máxima de la didáctica infantil. Se debe utilizar el juego como medio formativo en la infancia y adolescencia. La actividad lúdica, es un elemento metodológico ideal para dotar a los niños de una formación integral.

Como decía Ortega, 1990 *“Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea”*.

De esta forma con el juego, el niño aprende valores humanos y éticos encaminados a la formación integral de su personalidad y al desarrollo motor e intelectual. El juego, por tanto, podría ser un camino para la solución planteada por Einstein (1981): “La sobrevaloración de lo intelectual en nuestra educación, dirigida hacia la eficacia y la practicidad, ha perjudicado a los valores éticos.”

La enseñanza debe caminar hacia una participación más activa por parte del niño en el proceso educativo. Se debe estimular las actividades lúdicas como medio pedagógico, que junto con otras actividades como las artísticas y musicales ayudan a enriquecer la personalidad creadora, necesaria para afrontar los retos en la vida. Para cualquier aprendizaje, tan importante como adquirir es sentir los conocimientos. *“El verdadero valor del juego reside en la cantidad de oportunidades que ofrece para que pueda llevarse a cabo la educación.”*(Gruppe, 1976).

Las características del juego hacen que el propio juego sea un vehículo de aprendizaje y comunicación ideal para el desarrollo de la personalidad y de la inteligencia emocional del niño. Divertirse a la vez que aprender, sentir y gozar en el proceso educativo. La importancia y necesidad del juego como medio educativo fue más allá del reconocimiento y se convirtió en un derecho inalienable de los niños: “El niño disfrutará plenamente del juego y diversiones, los cuales deberán estar orientados hacia finalidades perseguidas por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho” (Declaración Universal de los derechos del Niño, 1959, artículo7).

El juego, además, debe cumplir dos funciones en la escuela como contenido y como finalidad: la educación a través del juego y la educación para el juego. Tanto en la escuela como en la propia vida está presente continuamente el aprendizaje, necesario para alcanzar el desarrollo humano completo. Es necesario aprender en todas las etapas de la vida para poder formar de manera armónica la personalidad del niño y con ella pueda desarrollar y mantener un hilo vital de expresión y entendimiento con el mundo que le rodea. Aprender jugando es

lo primaria, lo más sencillo y natural en el niño, a la vez que lo menos traumático. El juego es la primera expresión del niño, la más pura y espontánea, luego entonces la más natural. Atendiendo a estas dos funciones que ha de cumplir el juego, primero en la vida escolar y después en su vida como ser humano, el niño ha de ser protagonista de su educación y jugar por jugar es la primera asignatura de la vida del niño.

Por último me gustaría destacar el papel que desempeña el juego como elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales pudiendo llegar a convertirse en un elemento esencial para preparar de manera integral a los jóvenes en la vida.

3.2. Definición de juego.

La palabra jugar (lat.icari) es hacer algo con espíritu de alegría y con el sólo fin de divertirse o entretenerse. La palabra juego proviene etimológicamente del vocablo latino “iocus”, que significa broma, gracia, diversión, frivolidad, ligereza, pasatiempo.

La Real Academia de la Lengua Española define el juego como: “acción de jugar, pasatiempo o diversión”.

Son muchos los autores que han intentado dar una definición del juego, se podría asegurar que cualquier definición no es más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico y es a veces resultado o conclusión de la teoría que contempla. A continuación citaré algunas de las definiciones propuestas:

- *“El juego es el arte o la técnica que el hombre posee para suspender virtualmente su esclavitud dentro de la realidad, para evadirse, traerse a sí mismo hacia el mundo irreal”. “El juego es un esfuerzo que no siendo provocado por el premioso utilitarismo que inspira el esfuerzo impuesto por una circunstancia del trabajo, va reposando en sí mismo sin ese desasosiego, que infiltra en el trabajo la necesidad de conseguir a toda costa un fin”* (Ortega y Gasset, 1971).
- *“El juego es lo que se hace cuando se es libre de hacer lo que se quiere”* (Gulich, 1970).
- *“El juego es una forma privilegiada de expresión infantil”* (Gulton, 1968).
- *“Paso del fantasma al símbolo. Jugar es negar y superar el fantasma arcaico”* (Freud, 1923).

- *“El juego es tanto más agradable y más puramente juego cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo exagerado y de habilidad con que se realiza”* (Rüssel, 1967).
- *“El juego hace experimentar una sensación de fluir que nos traslada a un entorno en el que nos abstraemos de la realidad y de otras situaciones cotidianas, para pasar a expresarse tal y como uno es, con toda la personalidad, nuestras carencias y virtudes”* (Ciskszentmihalyi, 1997).
- *“El juego es una actividad multidimensional, que se ajusta siempre a las necesidades que de incertidumbre, diversión, ejercicio o actividad colectiva tiene el ser humano”* (Lagardera, 1996).
- *“El juego es una de las manifestaciones más enriquecedoras del tiempo libre total, en la búsqueda del desarrollo, la ludicidad, la autonomía y disfrute activo de la persona”* (Lavega, 1997).

Después de leer éstas definiciones y muchas otras encontré la que a mi parecer describe a la perfección lo que es el juego y más concretamente el juego en la edad infantil. He aquí la definición:

“El juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un afectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (Zapata, 1988).

3.3. Características del juego.

Al estudiar el juego podemos vislumbrar una serie de características. Siguiendo a autores como Huizinga, Caillois, Groos, Cagigal, Bandet, Sarazanas, Russell, Piaget, Brunner, Moyles, González, Ortega y Cañeque, entre otros, he aquí algunas de las mas representativas:

- El juego es una actividad desinteresada y autotélica.
- El juego ha de ser puro. El fin del juego debe ser el juego en sí mismo.
- El juego es una actividad libre. Es un acontecer voluntario, nadie está obligado a jugar forzosamente. No responde a actividades utilitarias. Se juega por placer de jugar.
- El juego ha de ser espontáneo, impulso innato que no requiere ni especialización ni aprendizaje previo, aunque la práctica sucesiva contribuya a ello.

- El juego es improvisado, que se deriva de la palabra *paidia*.
- El juego es separado. Siempre se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano.
- El juego es incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea, original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- El juego es gratuito o improductivo. Es una manifestación que tiene un fin en sí misma, es desinteresada e intrascendente. No crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo de ninguna clase y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de jugadores, acaba en una situación idéntica a la del comienzo del juego. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil, por no posibilitar ningún fracaso.
- El juego es ficticio. Es un mundo a parte, es como un cuento narrado con acciones, alejado de la vida corriente, es un continuo mensaje simbólico. El juego posee un halo mágico.
- El juego es un comportamiento de carácter simbólico y desarrollo social.
- El juego es convencional y reglamentado. Todo juego colectivo es un acuerdo social, establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.
- El juego debe ser placentero. Es quizás ésta una de las características considerada central, en torno a la cuál gira el juego. Aunque no por sí sola lo defina, pues necesita de las anteriores características. Placer, de tipo sensorial, físico y placer de tipo moral o psíquico, superación de algún tipo de obstáculo.
- El juego permite al niño relacionarse con la realidad.
- El juego es una actitud. El juego es parte de la vida. El niño juega siempre, no importa dónde ni con quién, juega de diferentes maneras según el medio donde se encuentre.

Lo que se entiende como juego abarca un sinnúmero de acciones y actividades. Todo aquello que hay, que es o que vivimos puede formar parte del juego. El mundo mágico del juego hace posible todo tipo de conexiones o interacciones para poder cumplir todo tipo de realizaciones. Todos los actos del juego son producto de la ilusión, de la voluntad, de la alegría, del optimismo. En el juego podemos conseguir todo lo que deseamos. El beneficio del juego llena el deseo de realización y nos proporciona placer o satisfacción.

El juego es incompatible con circunstancias vitales de enfermedad. Es por tanto una característica de la salud. El juego se lleva a cabo en situaciones de bienestar y sin peligro percibido. Por ello, sólo cuando el niño conoce el ambiente es cuando juega y cuando no se cansa de jugar, ya que está cómodo, espontáneo, desinhibido y natural. El juego tiene un efecto estimulante y a la vez relajante o recuperador. Ningún niño se cansa de jugar. Responde a la necesidad de motricidad, de estar o ser activo, moverse, explorar, imitar; a la necesidad de enriquecimiento por medio del movimiento. El mundo real y el mundo creado por el juego se mueven en un mismo plano, ya que constantemente están intercambiando información, están intercalados, por lo que el paso de uno a otro es constante y continuado. Por ello, aunque no es el único, me parece, sin embargo, el más importante para el desarrollo evolutivo y la adaptación al medio vital.

3.4. Evolución histórica del juego.

Las primeras aproximaciones al juego se sitúan históricamente en torno a la segunda mitad del siglo XIX y principios del XX. Las explicaciones más conocidas son la teoría del excedente energético y la del preejercicio, la de la recapitulación y la de la relajación.

Teoría del excedente energético. A mitad del siglo XIX, Herbert Spence (1855) propone la Teoría del excedente energético, según la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y consume el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Teoría del preejercicio. Un poco más tarde, en 1898, Groos propone una explicación alternativa conocida, como es bien sabido, como Teoría del preejercicio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus. Indica Ortega (1992) que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel relevante del juego sobre el desarrollo del individuo.

Teoría de la recapitulación. En la teoría de la recapitulación propuesta por Stanley Hall (1904) el juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego, desde este

planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que procurarse una vivienda para protegerse.

Teoría de la relajación. El cuarto planteamiento, denominado teoría de la relajación o distensión propuesta por Lazarus indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de recuperación de la fatiga de esas actividades más serias.

Ya entrados en el siglo XX, en concreto en el año 1923, Buytendijk indicó que el juego es una actividad propia de la niñez. Para este autor el juego es el resultado de elementos como ambigüedad de movimientos, impulsividad, timidez, curiosidad, y el juego siempre es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo. De acuerdo con Claparède, esta teoría no explica la existencia de formas de juego en otras etapas del ciclo vital como adolescencia y edad adulta, y asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo exclusivamente a juego con objetos/juguetes, excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas sólo por el componente físico/motriz como por ejemplo el juego de la gallinita ciega.

El psicoanálisis también tiene su modo peculiar de entender el juego. Uno de los aspectos más destacados de este planteamiento reside en admitir que el juego es una expresión de los instintos del ser humano que a través de él, el individuo encuentra placer, ya que poder dar salida a diferentes elementos inconscientes. Desde el psicoanálisis se plantea que el juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales (Freud, 1920).

Con posterioridad, Piaget le da una atribución más cognitiva a los juegos, y relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia, habrá un juego característico de la etapa sensoriomotora hasta llegar al predominante de las operaciones concretas y formales. El juego está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la “*asimilación*”, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas.

Otro enfoque que ha tratado el juego deriva de la perspectiva sociocultural desarrollada por Vygotski. Para este autor toda actividad lúdica está formada por reglas internas de funcionamiento. Lo que mueve al individuo a jugar es la insatisfacción de los deseos. El

juego más social, a través del cual el niño aprende a conocerse a sí mismo como “ser individual” y “ser social”.

Estas son las principales aportaciones, tratadas muy brevemente, sobre el juego. A modo de resumen, podría destacar que el juego ha sufrido diferentes tratamientos en función de la perspectiva teórica desde la cual se ha tratado, colocando el interés en aspectos y componentes distintos del juego.

3.5. Tipos de Juegos.

Existen diversas clasificaciones de los juegos dependiendo del criterio de diferenciación que se utilice, yo en este trabajo voy a realizar una clasificación de los juegos desde un punto de vista evolutivo basándome en las perspectivas de Jacquin, Chateau y Cratty entre otros. En concreto esta clasificación se realiza atendiendo a los siguientes criterios:

- Estrategias cognitivas que se ponen al servicio de la actividad de juego,
- Al número de participantes y la relación que se produce entre ellos mientras comparten el juego y
- Vigor de la actividad física.

Sin embargo, y a pesar de que la clasificación se hace desde estas tres perspectivas, debemos tener presente que cualquier tipo de juego tiene a su vez diferentes dimensiones desde las cuales puede ser analizado: física/motora, cognitiva y social.

Para realizar una clasificación del juego en función del desarrollo cognitivo del niño o de las estrategias cognitivas que emplea al resolver problemas, me voy a basar en la contribución realizada por Jean Piaget. En concreto, a la obra publicada en 1946 conocida como “*La formación del símbolo*” en donde expone, entre otras cuestiones, la naturaleza del juego y propone una clasificación general de los mismos. Este autor parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo. En consecuencia, y atendiendo a la evolución cognitiva se pueden detectar cuatro tipos de categorías de juego: *juego funcional*, *de construcción*, *simbólico* y *de reglas*. A continuación mostraré el Cuadro 1 en el que aparecen los juegos predominantes en cada rango de edad. Así, en los 2 primeros años, el juego funcional es el tipo de juego en el que el niño ocupa la mayor parte del tiempo. Entre los 2 y los 6 años, el juego simbólico, aunque el juego funcional no desaparece. Entre los 6 y los 11 años el juego de reglas simple, aunque se podría observar en la actividad lúdica del niño momentos dedicados al juego funcional, al simbólico o al de combinación.

ETAPA	TIPOS DE JUEGO			
Sensoriomotora (0-2 años)	Funcional	Funcional	Funcional*	Funcional
Preoperacional (2-6/7 años)	Funcional	Funcional	Simbólico*	Construcción
Operaciones Concretas (6/7-11 años)	Funcional	Simbólico	Reglas (simple)*	Construcción
Operaciones Formales (a partir de los 11 años)	Funcional	Simbólico	Reglas (complejo)*	Construcción

Cuadro 1. Clasificación del juego desde el punto de vista cognitivo. *Juego predominante.

A continuación explicaré de manera detallada cada uno de los cuatro tipos de categorías que he diferenciado:

Juego funcional o de acción. Durante los dos primeros años de vida y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico, el niño se implica en actividades que caen dentro de la categoría de juego funcional o de acción. Entre estas actividades se incluyen tanto las acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo como sobre los objetos, caracterizadas por la ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer que produce la acción en sí misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. Durante los primeros 9 meses de vida, el niño pasa parte de su tiempo explorando placenteramente su cuerpo (miran y se llevan a la boca sus manos, emiten sonrisas al tiempo que mueven espontáneamente sus brazos y manos), así como también el cuerpo de la madre (tocando, mirando la cara, el pelo, los ojos, nariz). En torno a los 9 meses incorpora en su actividad de juego distintas acciones con los objetos, los lanza, golpea con ellos, los manosea, encaja figuras, los busca. En concreto, la posibilidad de buscar objetos que han quedado ocultos o escondidos aparece gracias a la recién estrenada “permanencia del objeto” (conocimiento de que los objetos existen aún cuando desaparecen de nuestro campo perceptivo). A partir de esta edad y hasta los 24 meses las formas que adopta el juego funcional se tornan más variadas debido a la posibilidad de desplazarse de modo independiente en el espacio (gateo, marcha, carrera). El niño puede pasar largos ratos divirtiéndose mientras deambula de una sala a otra, se esconde en lugares insospechados,

puede pasar largos ratos balanceándose, caminado de lado, de puntillas, hacia atrás, etc. La mayor parte de estas actividades se producen en solitario o en interacción con adultos, los adultos se convierten en esta etapa en el principal compañero de juego del niño. Juegos como el “aserrín-aserrán”, el “cucú-tatá”, son ejemplos de actividades que inicia el adulto y en las que el niño empieza a intervenir colaborando adecuadamente. Durante los dos primeros años, el interés por otros niños es prácticamente inexistente y se limitan a mirar el juguete del compañero y tratar de hacerse con él o a esporádicos intentos por entrar en contacto físico con el otro niño. Delval (1994) indica que esta preferencia es hasta cierto punto lógica, ya que los adultos son capaces de adaptarse a la actividad del niño, tienen en cuenta las señales de aburrimiento/disgusto o placer que emite el niño y en función de ellas o detienen la actividad o la prolongan en el tiempo. Estas adaptaciones son bastante improbables de detectar entre compañeros de la misma edad. El juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida, no desaparece después de esta edad; diferentes formas de juego funcional se detectan en la vida adulta, como por ejemplo, montar en bicicleta, jugar con un lápiz, asistir a una fiesta, etc.

Juego de construcción. Durante este mismo período de edad surgen las primeras manifestaciones de juego de construcción, aunque son bastante simples. Por juego de construcción entendemos todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo, como por ejemplo, construir un castillo de arena, hacer una torre con bloques. Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juego de construcción en el período sensoriomotor, por carecer el niño en esta etapa de capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los siguientes años. Así, el juego podría oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas como la elaboración de un puzzle con gran cantidad de piezas o el montaje de ciudades o talleres con diferentes piezas, mecanos, etc.

Juego simbólico. A partir de los 2 años y como consecuencia de la emergente capacidad de representación surge una nueva forma de juego denominado juego simbólico, representacional o sociodramático. Este tipo de juego es predominante del estadio preoperacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años; en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su

repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a sus intereses. De esta forma el niño podría utilizar un trocito de madera como si fuera un barco sin pararse a pensar sobre la forma del objeto y sobre las posibilidades reales del mismo. Si ocurriera esto último, el proceso dominante sería la acomodación o modificación de las estrategias de pensamiento del niño.

El juego simbólico puede tener carácter individual o social (compartido con otros niños), así como distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona desde formas simples en las que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad (extender los brazos “como si” se tratara de un coche o cabalgar sobre el palo de una escoba “como si” fuera un caballo) hasta juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social (juegos de roles o sociodramáticos como “las casitas”, “maestros y alumnos”, jugar a “las tiendas”). Estos últimos exigen que el niño tenga un cierto conocimiento del guión, es decir, que tenga una representación general de la consecuencia habitual de acciones y acontecimientos en un contexto familiar, así como de las funciones que desempeña cada participante del guión. Por ejemplo, si 3 niños juegan a “ir al supermercado”, uno de ellos podría ser el cliente, otro el carnicero y otro el cajero. Asimismo, se debería seguir una secuencia ordenada en las acciones que reproducen la actividad, porque aunque se trate de un juego en el que el componente ficticio sea el predominante, el niño trata de reproducir fielmente la actividad. Por ejemplo, y situándonos en el papel del cliente se debe entrar al supermercado, a continuación adquirir el producto y después pagar. Indudablemente, a medida que aumenta el conocimiento sobre las diferentes acciones que se pueden incluir en un guión, así como sobre las funciones que se espera que desempeñe cada personaje, el juego ganará en complejidad.

Juego de reglas. A partir de los 7 años, el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otras personas. Este tipo de juego aparece gracias a que el niño empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas. Nos encontramos ante una variedad de juego conocido como juego de reglas. Este juego está constituido, como su nombre indica, por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad, como por ejemplo jugar al escondite, o al fútbol, las canicas, la comba, a “policías y ladrones”. En todos estos tipos de juegos se exige un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas y acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Como señala Ortega (1992), los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico o al simbólico. Por ejemplo, en

el juego del escondite, la actividad física es el componente principal; en cambio, en el juego de policías y ladrones, aunque aparezca actividad física también se destaca un importante componente simbólico (conocimiento de las actividades y funciones que desempeña cada uno de los papeles representados).

Para que el niño llegue a ser capaz de implicarse en juego de esta complejidad normativa, se debe superar el egocentrismo característico del pensamiento preoperacional, es decir, debería ser capaz de situarse en el lugar de otra persona.

Cuando el niño empieza a desarrollar actividades de juego de reglas, tiene dificultades para controlar sus deseos y motivaciones personales, y éstos, en ocasiones, podrían llegar a interrumpir el desarrollo de la actividad.

Asimismo, las primeras manifestaciones que adopta el juego de reglas se encuentran restringidas por la conciencia que tiene el niño acerca sobre las reglas y normas. En este sentido, la complejidad que caracteriza al juego de reglas se relaciona estrechamente con el conocimiento de las reglas que tiene el niño en los diferentes momentos de su desarrollo cognitivo. Goicoechea (1991) indica un total de 4 etapas. Durante los dos primeros años de vida el niño juega libremente sin que aparezcan reglas sociales. Entre los 2 y los 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con las del resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, todos ganan. Entre los 7 y 8 años trata de ajustarse a las reglas y las cumple fielmente, y a partir de los 11 años, los participantes del juego negocian, antes de iniciar la actividad, las reglas adoptando acuerdos sobre las que van a predominar en el juego y empieza a existir la posibilidad de modificar alguna de ellas, siempre que ello revierta en una mejora del juego.

En consecuencia, los niños que se inician en este tipo de juego entienden que las reglas son inmodificables y se muestran reacios a cambiarlas o modificarlas, aún cuando con ello contribuyan a que el juego sea más divertido, atractivo y sugerente. Sin embargo y a medida que se aproximan a los 11 años, los niños son progresivamente más conscientes de que las reglas son el resultado de acuerdos adoptados por las personas, y que pueden modificarse y variar en función del objetivo. Esta nueva forma de entender la norma genera un mayor grado de estructuración normativa del juego así como un mejor desarrollo del mismo. También genera nuevas posibilidades de mantener una adecuada interacción y relación entre sus componentes.

Clasificar el juego desde el punto de vista social nos obliga a mencionar a la propuesta que plantea Partén, Cuadro 2. Se trata de una clasificación que tiene plena vigencia en nuestros días, y analiza el juego desde una perspectiva tanto cuantitativa como cualitativa de la

relación social, es decir, tiene en cuenta el número de participantes y la relación que se mantiene entre ellos.

EDAD	TIPOS DE JUEGO				
0-2 años	Solitario	De espectador			
2-4 años	Solitario	De espectador	Paralelo		
4-6 años	Solitario	De espectador	Paralelo	Asociativo	
6 años- adelante	Solitario	De espectador	Paralelo	Asociativo	Cooperativo

Cuadro 2. Clasificación del juego desde la perspectiva social.

Juego de espectador o comportamiento observador. El niño ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños (mirar a otros niños mientras construyen un castillo de arena). Mientras el niño se encuentra inmerso en esta actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad en curso.

Juego paralelo. En esta modalidad de juego se diferencia del juego solitario en el hecho de que el niño comparte espacio físico con otros niños pero juega de forma independiente del resto. Puede estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el material, aunque el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con el otro. Por ello, lo que diferencia a este juego de otros de mayor complejidad social es la ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física.

Juego asociativo. Este es el primer juego que podría ser considerado puramente social porque en él empiezan a emerger las primeras interacciones entre los componentes del grupo encaminadas a obtener un único objetivo. La actividad es compartida por el grupo, todos ellos participan en ella. Sin embargo, cada uno de los participantes podría tener reacciones distintas difíciles de anticipar, no hay reparto o distribución de tareas, y tampoco hay demasiada organización y estructuración en la misma. Por ejemplo, el grupo podría decidir jugar a los trenes y todos sus miembros querer ser el maquinista y colocarse al inicio de la fila, sin que se detecte el más mínimo movimiento por alternar los papeles y hacer más viable el juego.

Juego cooperativo. Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir. Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento que empieza a tener el niño a partir de los 7 años de las reglas hace posible la aparición de este tipo de grupos de juego.

Dadas las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital. El motivo no es otro que las propias limitaciones que genera el ritmo evolutivo del niño. En concreto, las formas de juego que se dan de forma más frecuente en los dos primeros años de vida son en solitario o con adultos, siendo poco frecuentes, por no decir nulas, las actividades con los iguales (compañeros de edad y desarrollo cognitivo similar). Al respecto, Ellis, Rogoff y Cromer (1981) indicaron que los niños, entre su primer y segundo año de vida, dedican un 30% de tiempo a jugar con otros niños, mientras que a los 11 años pasan un 60%; asimismo, las interacciones compartidas con los adultos pasaron de ser un 55% entre el primer y segundo año, a menos del 10% a los 11 años.

A partir de los dos años, el niño empieza a mostrar mayor interés por sus iguales y decrece la cantidad de juego con adultos. Los iguales le resultan más atractivos y novedosos, sus conductas son fácilmente reproducibles, sus intereses son similares. Todo ello lleva a distanciarse del adulto y a aproximarse a sus iguales en sus juegos. Las interacciones sociales se hacen más fluidas por distintos motivos. En primer lugar, por la mejora en la competencia lingüística. El niño puede comunicar de forma más adecuada sus intereses a través del lenguaje, lo que a una edad más temprana podía conseguir mediante un golpe, un gesto o el llanto ahora podrá obtenerlo mediante una petición verbal. Asimismo, empieza a superarse el egocentrismo y a ser capaz de adoptar la perspectiva de los otros y se observa una mejora de forma importante en el conocimiento de las reglas y las normas.

Con respecto al número de participantes, señalar que los primeros grupos en los que se incluye el niño para jugar son muy reducidos; así, antes de los dos años los niños interactúan en parejas sin mostrar preferencias de género al elegir sus compañeros de juego; sin embargo, a partir de los 2 años empiezan a formarse grupos más amplios, y prefieren interactuar con compañeros del mismo género, lo cual se ha explicado, en parte, en función de los juegos que prefieren niños y niñas. Ellos dedican más parte de su tiempo a juegos de carácter motórico y ellas a actividades más sedentarias y tranquilas.

Según los planteamientos de Parten el orden evolutivo en el que aparece cada uno de los tipos de juego e en el que se especifican en la siguiente anterior. Así, el juego predominante en los dos primeros años es el solitario o de espectador; entre los 3 y 4 años el juego paralelo y entre los 5 y 6 años es el juego asociativo y el cooperativo. Sin embargo, investigaciones realizadas con posterioridad han encontrado que algunos hechos no coinciden del todo con los planteamientos del autor. Smith (1978), al respecto, indicó que no todos los niños progresan en el mismo orden, de manera que un niño puede pasar de actividades solitarias a actividades asociativas, sin implicarse en juego de espectador y paralelo; de igual forma el juego solitario aparece con cierta frecuencia, aunque no ocupe el mayor porcentaje de tiempo de la actividad lúdica del niño en edad preescolar.

Lo que parece quedar claro al analizar esta clasificación es la vinculación existente entre el tipo de juego y las posibilidades sociales que tiene el individuo en cada etapa de su desarrollo. Por ejemplo, el juego asociativo o el cooperativo no se darán durante la infancia porque se exige del individuo un cierto grado de conocimiento de las normas, del que carece el niño en sus primeros cuatro años de vida.

Aún hay un tercer modo de clasificar las distintas actividades lúdicas y éste reside en tener en cuenta la dimensión motriz de las mismas. En este sentido, Pellegrini y Smith (1998) destacan la ausencia de interés por los componentes motores o físicos que ha habido en los distintos trabajos sobre el juego, dedicando éstos su mayor atención al juego simbólico o de representación. Estos investigadores proponen una clasificación del juego teniendo en cuenta este componente puesto que existe gran cantidad de juegos en los que la actividad física constituye el juego en sí mismo, como por ejemplo jugar al escondite, a la comba o está relacionada con él como es el caso de jugar a guerras. También el juego de actividad física puede ser solitario o en grupo, simbólico o funcional, con reglas o sin ellas.

Pellegrini y Smith (1998) dividen el juego de actividad física en tres categorías atendiendo al vigor de la actividad, Cuadro 3:

EDAD	TIPO DE JUEGO
0-12 meses	Esteriotipias rítmicas
12 meses-7 años	Juegos de ejercicio
7 años-adelante	Juego de acoso y derribo

Cuadro 3. Clasificación del juego desde el punto de vista físico.

Estereotipias rítmicas. En la primera categoría se incluyen toda serie de actividades repetitivas en las que aparecen movimientos motores globales centrados en el cuerpo del niño, con ausencia de objetivo. Entre estos movimientos se podrían incluir patadas y balanceos, movimientos de brazos. Este tipo de actividad podría incluirse perfectamente dentro del juego funcional, sería un subtipo de juego funcional, y alcanza su máxima manifestación en torno a los 6 meses de edad. A partir de los 12 meses este tipo de actividad se reduce de forma importante. Este tipo de juego es común en niños y en niñas y no se llegan a apreciar diferencias significativas importantes en función de la variable género.

Juego de ejercicio. Empieza a manifestarse a partir de los 12 meses y se define como el conjunto de movimientos locomotores globales o gruesos que aparecen en un contexto lúdico; su característica más relevante es el vigor que alcanza la actividad física; puede ser tanto social (con iguales o con adultos) como en solitario. Actividades como correr, saltar, escalar, empujar y arrastrar son ejemplos válidos de este tipo de juego. En torno a los 4 años alcanza su punto álgido este tipo de juego y empieza a decaer al comienzo de la Educación Primaria.

Juego de acoso y derribo. El tercer tipo de juego que Pellegrini y Smith incluyen en su clasificación es el de acoso y derribo, el cual se refiere a conductas vigorosas como patadas, luchas, agarrar con fuerza, empujar al compañero, caídas, etc. Todos estos comportamientos pueden parecer agresivos al observador pero se diferencian perfectamente de un comportamiento agresivo ya que aparecen acompañados de risas y expresiones faciales placenteras mientras se realiza. A diferencia del juego de ejercicio que puede ser o no social, el de acoso y derribo es eminentemente social, para que aparezca debe haber más de una persona. Entre los 7 y los 11 años es el rango en el que aparecen los mayores porcentajes de juego de acoso y derribo.

No sólo la etapa evolutiva es la que marca diferencias con respecto a los juegos que son característicos de ella, también el género es una variable que puede llevarnos a establecer diferencias en el tipo de actividad. Aunque no voy a entrar a describir con detenimiento tales diferencias sí indicar algunas de las más frecuentes señaladas por la mayor parte de investigadores sobre el juego. En concreto, se han encontrado diferencias de género en el juego de ejercicio y en el de acoso y derribo, siendo mucho más frecuentes en la población de niños que en la de niñas. Entre las razones que se aducen se encuentran las hipótesis de corte biológico y social; la primera considera que la mayor frecuencia de juego físico en niños se

debe a la acción de los andrógenos; la segunda se refiere directamente al proceso de socialización, según el cual al inicio de las interacciones con los padres, los niños y las niñas se socializan con patrones diferentes, los cuales tienden a reorzar esas diferencias de género. Los padres orientan en gran parte del tiempo que pasan con sus hijos varones a realizar actividades muy vigorosas físicamente. En cambio, las actividades a realizar con las niñas son bastante más sedentarias y se muestran más interesadas en los juegos simbólicos que en los de acción.

3.6. Juego tradicional, rural, popular y autóctono.

A la hora de clasificar los juegos en tradicionales, rurales, populares y autóctonos se puede originar cierta confusión por eso a continuación realizare una distinción de cada uno de ellos basándome en las definiciones de Suari (2001):

- *Juego tradicional.* Juego caracterizado por el uso de herramientas y modos propios de una tradición concreta y desarrollado en y cómo fue típico en épocas pasadas, mantenido actualmente gracias al impulso recuperador de esas formas jugadas, adaptándolas, en muchos casos, sin romper los modelos fijados en el tiempo como imagen de la idiosincrasia de uno o varios pueblos que transmiten conocimientos de una manera intergeneracional.
- *Juego rural.* Juego que reproduce en su desarrollo material y representativo las actividades típicas de los trabajos y las costumbres del ámbito rural de uno o varios pueblos.
- *Juego popular.* Juego conocido por una determinada población de un modo natural, normalmente a través de esquemas de difusión oral, y asociando a un determinado contexto socio-cultural propio.
- *Juego autóctono.* Juego característico de una zona claramente diferenciada de forma física o cultural, con independencia de que en otros lugares puedan reproducirse esquemas parecidos.

3.7. El juego infantil.

El juego infantil ocupa un lugar preferente dentro de las variedades de juego que podríamos clasificar.

Dentro del concepto de juego infantil podríamos incluir desde el juego espontáneo de los niños más pequeños, hasta realizaciones propias de grupos, más o menos amplios, y siempre con normas establecidas o contratadas de alguna manera. Poniendo ejemplos, podríamos decir que es juego infantil aquél en el que el niño imagina una aventura que tiene que llevar a término, pero también puede ser juego infantil, por ejemplo, cualquiera de las múltiples variedades de actividades con canicas.

Por juego infantil podremos entender aquellas actividades lúdicas propias de las primeras edades, dándose formas que vienen a satisfacer necesidades de diversión, descubrimiento y desarrollo de carácter primario y de múltiples modos. Por ello, habrá juegos infantiles espontáneos, populares, motrices, tradicionales... y cuantos apellidos podamos añadirle.

3.8. El juego tradicional infantil.

Hablar de juego tradicional infantil es hablar quizás del grupo que mayor cantidad de actividades lúdico-físicas tradicionales abarca de las que hoy en día se pueden catalogar. Los niños son y serán el principal motor de invención de actividades de este tipo, y por otro lado, el primer eslabón de la cadena de transmisión de la tradición, por ello reside en estas edades el momento de mayor creación de juegos, que con el paso del tiempo y la consolidación de su práctica, alcanzarán la categoría de tradicionales.

A este hecho hay que añadir que además de los juegos que podríamos clasificar como tradicionales e infantiles (por ser practicados normalmente por niños y niñas), habría que plantearse el origen de otros muchos juegos que hoy en día no conocen de edad para su práctica, pero que pudieron tener, en un inicio, carácter infantil.

En resumen, podríamos decir que entre los juegos tradicionales que practican los mayores podrían encontrarse antiguos juegos de infancia, y que entre los que practican los niños, encontraremos los “estrictamente” infantiles o bien adaptaciones o formas iguales de juegos “de adultos”.

4. El juego en el diseño curricular de educación infantil.

El juego como medio educativo a nivel escolar, va a ser imprescindible para la consecución de los objetivos de la etapa, estando justificado e indicado su uso por las características propias de los alumnos de estas edades.

“El juego es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo, pues no sólo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus antepasados” Gutiérrez, M. (1991).

La presencia del juego en muchas de sus manifestaciones, va a ser una constante en educación infantil, aunque no siempre aparezca de una manera explícita en todas sus áreas y ámbitos, quedando concretada su presencia en el Currículo, ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil.

- Objetivos de Etapa. Son varios los objetivos de la etapa que hacen alusión al juego, yo destacaría los siguientes:

“2. Progresar en el control del cuerpo, desarrollando la percepción sensorial y ajustando el tono, el equilibrio y la coordinación del movimiento a las características del contexto.”

“3. Conocer y representar su cuerpo, algunos de sus elementos y funciones, descubriendo sus posibilidades de acción y de expresión.”

- Contenidos de la Etapa. Igual que ocurre con los objetivos, la propuesta de contenidos está plagada de alusiones al juego, como se puede comprobar en un somero recorrido por los diferentes ámbitos y sus bloques:

- a) Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Bloque 2. Juego y movimiento.

- b) Conocimiento del entorno.

Bloque 2. La vida con los demás. “*Participación en juegos de imitación de situaciones de la vida cotidiana representando diferentes oficios, papeles o roles para iniciarse en la comprensión del mundo que le rodea, disfrutando con ellos.*”

c) Lenguajes: comunicación y representación.

Bloque 2. Otras formas de comunicación: plástica, musical y corporal.
“Representación de personajes, hechos y situaciones mediante juegos simbólicos, disfrutando en las actividades de dramatización, imitación, danza y en otros juegos de expresión corporal.”

En la educación infantil la actividad lúdica tiene un papel especialmente relevante. El juego es una actividad natural en estas edades, constituyendo un importante motor del desarrollo, tanto en sus aspectos emocionales, como intelectuales y sociales. El juego favorece la elaboración y desarrollo de las estructuras de conocimiento y sus esquemas de relación. Resulta ser un instrumento fundamental que los niños utilizan como cauce de relación con el entorno, para conocer y aprender la realidad tanto física como social.

El juego tiene un doble tratamiento metodológico en esta etapa: por una parte subraya la necesidad de dotar de un carácter lúdico a cualquier actividad que se realice en el aula, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo, y por otra parte posibilita el juego autónomo de los alumnos.

En definitiva, el juego dentro del Diseño Curricular de Infantil, fundamentalmente va a tener una mayor relevancia como procedimiento y no como contenido; ya que a través de él, llegaremos mejor a los niños y niñas para enseñarles contenidos, valores, etc., dentro de todos los ámbitos que se contemplan en este nivel educativo.

5. Recopilación de juegos populares y tradicionales en la escuela infantil.

La recopilación de juegos populares y tradicionales que aquí voy a realizar tiene como objetivo básico estimular la capacidad de jugar de los niños y niñas, entendida como actitud lúdica.

Dentro del amplio abanico que supone jugar, los juegos populares y tradicionales ocupan un lugar privilegiado por todo el bagaje que aportan en lo que se refiere a transmisión cultural de las tradiciones populares.

Los juegos populares son fruto de la sabiduría de un pueblo. Son fruto del deseo de vida de muchos hombres y mujeres, niños y niñas, que día tras día han ido captando la belleza y la dureza de la vida, atrapándola en pequeños juegos, símbolo de sus vivencias y de sus largas

horas de convivencia. Los juegos populares son juegos típicos de cada país y, al mismo tiempo, patrimonio de la humanidad, ya que se encuentran por todo el mundo.

Dentro de este gran paquete de juegos, encontramos algunos a los que llamamos tradicionales, ya que son juegos populares que han sobrevivido al tiempo, pasando de generación en generación hasta llegar, muchos de ellos, hasta nuestros días. El calificativo de tradicional lo aplicamos aquí en el sentido más popular, folclórico y cultural. Los juegos tradicionales, pues, forman parte de la manera de ser de todo un pueblo.

Los juegos populares son también un buen aprendizaje de acercamiento al otro; son una escuela de convivencia, porque todos ellos se juegan entre varios niños y niñas y buena parte de ellos en el seno de un grupo; que se ha de escoger quién la liga o quién se salva, se han de hacer equipos, hay que ponerse de acuerdo, decidir y, en el caso de los niños con más edad, marcarse estrategias comunes.

En definitiva los juegos populares se manifiestan como un camino preparatorio de la vida adulta y facilitan de una manera natural el desarrollo de actitudes, pensamientos, criterios y valores que van más allá del propio juego. Presentan las siguientes características:

- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad en los niños.
- Son un elemento de integración social, superador del círculo familiar estricto.
- Inician a los niños en la aceptación de reglas comunes compartidas, favoreciendo la integración de una sana disciplina social.
- Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos, generando un vocabulario específico, ritual e incluso de jerga (hacer de “perrito guardián”, quién “la liga”, etc.).
- Permiten el descubrimiento y el dominio natural del espacio. Los niños y niñas hacen suyo, poco a poco, el entorno que les rodea. Los juegos del escondite o los juegos que requieren condiciones concretas de espacio.
- Favorecen el conocimiento del elemento meteorológico como factor real. Se trata de aprender a decidir cómo y en qué se emplea el tiempo. Se descubre que hay juegos típicamente de buen tiempo, cuando los dedos están sensibles, como la peonza, las canicas..., y juegos para cuando hace frío y necesitas calentarte.
- Desarrollan habilidades psicomotrices de todo tipo: correr, saltar, esconderse, agacharse...

- Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo, social y ético de los niños.
- Posibilitan el conocimiento de uno mismo y de los demás.
- Son, al mismo tiempo, elementos de transmisión cultural de mayores a pequeños.

A continuación dividiré los juegos populares y tradicionales en cuatro grandes grupos:

- a) *Juegos para escoger quién la liga y quién se salva.*
- b) *Juegos de corro.*
- c) *Juegos para jugar en la clase o en espacios cerrados.*
- d) *Juegos para jugar en el patio o en espacios abiertos.*

Una vez expuestos los distintos grupos daré una breve y concisa definición de cada uno de ellos:

- a) *Juegos para escoger quién la liga y quién se salva.* Se utilizan para decidir quién la liga o bien quién hará de rey. Estos juegos se encuentran en la tradición de la mayoría de pueblos, ya que son una práctica ancestral que recuerda antiguos procedimientos de carácter mágico y jurídico. Se distinguen, tal y como los clasifica Joan Amades, dos tipos: las canciones eliminativas o de suertes y las formas electivas.
- b) *Juegos de corro.* Aquí se agrupan todos aquellos juegos en los que todos los niños, dispuestos en corro, cantan una tonadilla a la vez que giran, dándose las manos, y, siguiendo el ritmo, se mueven, saltan, se agachan...
- c) *Juegos para jugar en la clase o en espacios cerrados.* Aquí se encuentran agrupados todos aquellos juegos que se pueden jugar cómodamente en casa, en los locales del centro de tiempo libre, en la ludoteca o en clase. Muchos de ellos son un buen recurso en días de lluvia.
- d) *Juegos para jugar en el patio o en espacios abiertos.* Estos juegos, por sus necesidades de espacio, deben practicarse en espacios amplios, donde los niños puedan desplazarse sin peligros. Difícilmente los podremos adaptar a espacios cerrados.

Cada uno de los juegos será presentado con una pequeña ficha que reúne los siguientes datos de interés:

- Nombre del juego: alguno de los juegos puede ser conocido por éste o por otro nombre distinto, los juegos populares en cada lugar toman un nombre e incluso una forma particular y específica.
- Edad: siempre aproximada. Los juegos escogidos son especialmente adecuados para Educación Infantil aunque también pueden ser adaptados y trabajados durante el primer ciclo de Educación Primaria.
- Jugadores: hace referencia al número ideal de participantes. La mayoría de los juegos no requieren un número exacto, pero sí que suele ser preferible un número mínimo y máximo a fin de que el juego resulte divertido.
- Material: todo lo que es necesario en el momento de jugar. Sin embargo, en la mayoría de casos he seleccionado juegos que no necesitan ningún tipo de material.
- Espacio: dado que los juegos ya han sido ordenados según el espacio donde se pueden jugar, aquí sólo se especifican las condiciones muy específicas de algunos de ellos.
- Favorece: en este apartado se mencionan todas aquellas habilidades, capacidades y actitudes que el juego estimula y desarrolla en los niños
- Objetivo: se especifica aquí el propósito del juego; es decir, cuál es la meta a la que deben tender los diversos jugadores. En algunas ocasiones, el objetivo es común a todos los participantes y en otras, cada equipo o jugador representa intereses contrapuestos.
- Desarrollo: explicación metódica de cómo se juega.
- Observaciones: aparecerán en el caso de que el juego ofrezca variantes o cualquier otro dato de interés.

5.1. Juegos para escoger quién la liga y quién la salva.

• Suertes:

Es, sin duda, la manera más habitual de escoger quién la ligará, quién se salvará o quién hará de rey.

En estos juegos los niños y niñas se colocan en corro y uno de ellos va cantando una tonadilla, marcando muy acentuadamente el ritmo, separando las palabras o las sílabas (según el caso), mientras señala o toca a los compañeros. Al que le corresponda la última palabra o sílaba será el que se salvará o el que la ligará. El resultado será siempre inapelable.

Con estos juegos se favorece la interiorización del ritmo, la atención, la memoria, y se aprende a aceptar el resultado obtenido por azar.

A continuación destacaré una serie de canciones con distintos grados de dificultad para jugar con los niños. Todas ellas son fruto de la tradición popular y algunas son antiquísimas:

“Una mosca
en un cristal
hizo, cris, cras,
el cristal
se rompió
y la mosca
se salvó”

ΘΘΘΘ

“En la casa de Pinocho
contaremos hasta ocho.
Uno, dos, tres, cuatro,
cinco, seis, siete y ocho”

ΘΘΘΘ

“Uno, dos, tres, cuatro,
cinco, seis, siete, ocho.
Pinocho”

ΘΘΘΘ

“Pito, pito, colorito.
¿Dónde vas tú tan bonito?
A la acera verdadera,
pim, pom, fuera.”

ΘΘΘΘ

Muchas de las suertes están relacionadas con las antiguas formas mágicas de enumeración.
He aquí unos ejemplos

“Una, dona,
tena, catena,
quina, quineta,
en su gabinete,
vino Gil,
apagó el candil,
candil, candilón,
cuéntalas bien
que las veinte son.”

En Cataluña se recita una versión con el mismo origen:

“Uni, dori,
teri, quateri,
mata la veri,
viri, virom.
Conta’ls bé,
que dotze hi són.”

En América Latina la cantan así:

“Una, doli, trelí, catoli,
Quili, quileti,
Cinta de oro,
Pan de curu cu-cú,
Dice la reina que salgas tú”

ΘΘΘΘ

“En un plato de ensalada
comen todos a la vez.
Jugaremos a las cartas:
Sota, caballo y rey.”

ΘΘΘΘ

“Mi mamá me dio una guinda;
mi papá me la quitó:
me puse más colorado
que la guinda que me dio.”

ΘΘΘΘ

En el País Vasco los niños cantan esta suerte con fórmulas meramente onomatopéyicas sin sentido:

“Don-don kandel,
miko, miko, muskatel,
txiribiri gaña,
noreizkan baña,
pera paraula,
txiribon, txiribon.”

ΘΘΘΘ

Esta otra suerte es típica en las Islas canarias:

“Pico, pico, melorico,
¿quién t dio tamaño pico?
Lega, la mega, la tortolega.
María Marta mató un buey
y todos comimos de él,
menos este pobrecito
que se vaya a esconder
a los pies de San Miguel.”

ΘΘΘΘ

• Formas electivas:

Se trata de pequeños juegos de suertes que los niños utilizan para designar a quien hará de rey y empezará a escoger primero el equipo de juego. Muchos de ellos son verdaderos fragmentos de juegos más complejos. He aquí algunos ejemplos:

A CASA

- *Edad*: más de 2 años.
- *Favorece*: el desplazamiento y el movimiento dinámico dentro del espacio.
- *Desarrollo*: es una de las formas electivas más sencilla y primitiva. Consiste en correr todos hacia un lugar previamente acordado que hará de “casa”. El último que llega es el que la liga.

ΘΘΘΘ

A PAJITAS

- *Edad:* A partir de los 5 años.
- *Jugadores:* Entre 2 y 5.
- *Material:* Pajitas o tiras pequeñas de papel, palitos...
- *Favorece:* La coordinación óculo-manual, el autocontrol y la aceptación del azar.
- *Desarrollo:* Se cogen tantas pajitas como jugadores. Todas deben ser del mismo tamaño, excepto una que será más corta y otra que será más larga. Uno de los jugadores coge todas la pajitas y se las pone dentro del puño de tal manera que todas parezcan del mismo tamaño. Al ofrecerlas, todos dicen con cierta tonadilla.

“Pajas cortas,
pajas largas;
quién corta la sacará
parará.”

Cada jugador estira una y el que las ofrece se queda con la última. Aquel a quien toque la pajita corta la ligará y quien saque la más larga hará de rey.

○○○○

A PIES

- *Edad:* Más de 4 años.
- *Jugadores:* 2.
- *Favorece:* El equilibrio.
- *Desarrollo:* Los dos jugadores se sitúan, encarados, a una cierta distancia (10 pasos aproximadamente) y avanzan los dos, paso a paso, el uno hacia el otro, poniendo alternativamente el tacón del pie que avanza pegado a la punta del pie que está quieto. Así, se van alternando los dos jugadores hasta que están a punto de chocar. En este momento, gana el que da el último paso y puede pisar al contrario diciendo “monta” o si torciendo el pie puede colocarlo entre el pie del compañero y el suyo propio diciendo “cabe”. El ganador comienza a escoger a los componentes de su equipo, eligiendo primero uno él y luego otro el contrario, alternativamente, hasta formar así dos equipos de igual número.
- *Observaciones:* Este juego es conocido en toda España. En Galicia se le conoce con el nombre de “Ouro-prata” y en Cataluña como “Fes, faig”.

○○○○

A RAYITA

- *Edad:* Más de 3 años.
- *Jugadores:* Más de 2.
- *Material:* Piedrecitas planas y pequeñas.
- *Favorece:* La precisión del gesto y la coordinación óculo-manual.
- *Desarrollo:* Se traza una línea en el suelo. Los niños o niñas se colocan equidistantes a la misma, a una distancia de 10 pasos, más o menos, en paralelo o en hilera. Uno a uno, tiran una piedrecita hacia la línea marcada. El que la aproxime más a la raya, tanto si es por un lado como por el otro, consigue el primer cargo y, contrariamente, quien la tira más lejos la liga.

○○○○

5.2. Juegos de corro.

AL CORRO DE LA PATATA

- *Edad*: Más de 2 años.
- *Jugadores*: Todos los que se quiera.
- *Favorece*: La interiorización del ritmo.
- *Desarrollo*: Todos los jugadores se agarran de las manos formando un círculo o corro y cantan la siguiente canción:

“Al corro de la patata
comeremos ensalada
como comen los señores
naranjitas y limones
¡Achupé! ¡Achupé!
¡Sentadita me quedé!”

Al cantar “Achupé”, todos los jugadores se agacharán y cuando cantan “sentadita me quedé”, todos los jugadores se sientan en el suelo.

ΘΘΘΘ

LA ZAPATILLA

- *Edad*: Más de 4 años.
- *Jugadores*: Más de 6.
- *Material*: una prenda: zapatilla, pañuelo...
- *Favorece*: La rapidez de movimientos, el equilibrio y los reflejos, sobre todo en lo que se refiere a la carrera, el arranque y la frenada.
- *Objetivo*: Conseguir un sitio en el círculo.
- *Desarrollo*: Los niños se sientan en corro en el suelo y cierran los ojos, mientras que el que la liga va dando vueltas por la parte exterior del círculo con una zapatilla en la mano. Los niños del corro cantan la siguiente canción:

“A la zapatilla por detrás,
tris, tras,
ni la ves, ni la verás,
tris, tras,
mirar pa-riba que caen morcillas,
mirar pa-bajo que caen garbanzos,
¡Cartero!, ¿Hay carta?”

Si el que la liga dice “Sí”, quiere decir que ya ha dejado la zapatilla detrás de algún jugador; entonces, todos miran si la tienen. El que la tiene sale corriendo para pillar al que la liga. Si lo pilla antes de que éste consiga sentarse en el sitio que ha quedado libre, el que lleva la zapatilla puede pegarle con ella y librarse de ligarla, si no él pasara a ligarla. Pueden darse tres vueltas como máximo.

○○○○

EL PATIO DE MI CASA

- *Edad*: Cualquier edad.
- *Jugadores*: Tantos como se desee.
- *Favorece*: La interiorización del ritmo.
- *Desarrollo*: Los jugadores, con las manos unidas y formando un corro, irán girando y haciendo gestos y movimientos cantando la letra de la siguiente canción:

“El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja,
como los demás.
¡Agáchate y vuélvete agachar!,
que los agachaditos no saben bailar.
H, I, J, K,
L, M, N, A,
que si tú no me quieres
otra niña me querrá.
¡Chocolate!, ¡molinillo!
¡Corre, corre,
Que te pillo!
¡A estirar, a estirar!
Que el demonio va a pasar.”

Mientras cantan van dando vuelta en círculo sin soltarse de la mano. Cuando en la canción llega la parte en que se dice: “¡Agáchate y vuélvete a agachar!”, todos los del corro se deben agachar dos veces (siempre sin soltar las manos).

Al llegar a "chocolate, molinillo, corre, corre, que te pillo", el corro se para, dejando de dar vueltas, y se van diciendo las siguiente sílabas: "la" de la palabra chocolate, "ni" de la palabra molinillo, "co" del segundo corre y "pi" de la palabra pillo. Todos adelantan sus manos hacia adelante a la altura de los ojos y cierran el corro tratando de juntarse.

Al contrario, cuando llega la parte en que se dice "A estirar, a estirar", todos se echan hacia atrás haciendo un gran círculo (sin soltar las manos).

5.3. Juegos para jugar en la clase o en espacios cerrados.

ANTÓN PIRULERO

- *Edad*: más de 4 años.
- *Jugadores*: Tantos como se quiera.
- *Favorece*: La atención, la memoria y la expresión mímica.
- *Objetivo*: Mimar el gesto escogido en el momento preciso.
- *Desarrollo*: Cada niño escoge una acción concreta referida a un instrumento musical o a situaciones de la vida cotidiana y después comienzan a cantar:

“Antón, Antón, Antón Pirulero,
cada cual, cada cual,
que atienda su juego.
Y el que no lo atienda
pagará, pagará una prenda.”

Esta canción se repite ininterrumpidamente hasta que se cansan. Al principio todos los niños van cantando dando palmadas, pero cuando llega el verso que dice “que atienda su juego”, cada niño debe mimar el gesto que ha escogido hasta el final de la canción. Si no lo hace, paga prenda o, simplemente, todos se ríen y le decimos: ¡eh! Despistado...

Cuando la canción vuelve a empezar volvemos a dar palmadas.

-*Observaciones*: Este juego se puede ir complicando mucho más, adecuándolo para niños de más edad.

ΘΘΘΘ

VEO, VEO

- *Edad*: más de 3 años.
- *Jugadores*: Tantos como se quiera.
- *Favorece*: Desarrolla la atención y la observación.
- *Desarrollo*: Pueden estar los niños sentados formando un círculo, el educador comienza el diálogo:

Educador: “Veo, veo”.

Niño: “¿Qué ves?”.

Ed: “Una cosita”.

N: “¿Qué cosita es?”.

El educador empieza a dar pistas: “Empieza por la letra/sílaba... Es de color... Sirve para...”.

En los niños más mayores el que lo adivine continuará el juego.

ΘΘΘΘ

RATON QUE TE PILLA EL GATO

- *Edad*: más de 4 años.
- *Jugadores*: Tantos como se quiera.
- *Favorece*: Un desarrollo global psicomotor.
- *Desarrollo*: todos los niños en corro, excepto dos, se agarran de las manos, formando un ángulo hacia arriba y dejando entre ellos un hueco lo suficientemente grande para que puedan pasar los dos niños que están fuera del corro y que harán de gato y de ratón. A una señal del educador el gato correrá detrás del ratón entre los huecos dejados por los niños, entrando y saliendo del corro hasta que lo pille; después se intercambiarán los roles.

Continuará el juego con otra pareja que asumirá los mismos papeles, mientras tanto el resto de los niños cantará la siguiente canción:

“Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
si no te pilla de noche,
te pilla de madrugada”.

5.4. Juegos para jugar en el patio o en espacios abiertos.

LAS CUATRO ESQUINAS

- *Edad:* A partir de 5 años.
- *Jugadores:* 5 niños
- *Favorece:* La rapidez de reflejos, el movimiento dinámico en el espacio y el control de la velocidad y la parada.
- *Objetivo:* Ir cambiando de esquina sin que el que la liga te coja nunca el sitio.
- *Desarrollo:* Se establecen cuatro esquinas, por ejemplo: cuatro árboles, cuatro piedras... Cada jugador se coloca en una de las esquinas, menos el que la liga, que se queda, de momento, en el centro. Los jugadores, mediante señales, a espaldas del que la liga, se ponen de acuerdo para cambiarse rápidamente de esquina. Es en este momento cuando el que la liga tiene la oportunidad de hacerse con la esquina.
El que se queda sin esquina se coloca en el centro y el juego continúa.



EL ESCONDITE

- *Edad:* A partir de los 5 años.
- *Jugadores:* Indiferente.
- *Espacio:* Con sitios para esconderse.
- *Favorece:* El aspecto motor de todo el cuerpo, la imaginación, la expresión verbal, las relaciones espaciales, la velocidad y la rapidez de reflejos.
- *Objetivo:* Esconderse y salvarse sin ser visto ni tocado.
- *Desarrollo:* Uno de los jugadores, el que la liga, se coloca de cara a un árbol o lugar previamente acordado y, con los ojos cerrados, debe contar hasta un número establecido; mientras los demás jugadores se esconden. El sitio donde está el que la liga recibe el nombre de “casa”. El que cuenta una vez ha terminado busca a los demás jugadores si estos tocan la “casa” se salvaran y el primero que encuentre al que la liga será quien la ligue en el siguiente juego.

6. Conclusiones.

Durante la elaboración de este Trabajo Fin de Grado he aprendido muchas cosas sobre el juego como la importancia que tiene para un correcto desarrollo tanto físico como social y afectivo en los niños y niñas a edades tempranas. También he podido conocer mejor la definición de juego a lo largo del tiempo y el tratamiento que ha recibido.

Por otro lado he aprendido a diferenciar entre juego tradicional, popular, autóctono y rural. Además he “redescubierto” juegos de mi propia infancia que ya tenía olvidados y otros que desconocía; la recopilación ha sido algo breve pero debido a las limitaciones de espacio aunque me ha ayudado a clasificar los diferentes tipos de juego que se pueden utilizar en educación infantil.

En definitiva creo que este trabajo me ha sido muy enriquecedor y algunos de los juegos que he aprendido durante su elaboración me serán muy útiles en un futuro.

7. Bibliografía.

- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona. Graó.
- Ceballos, R. J. (2002). *Recopilación de juegos y canciones populares para infantil y primaria*. Grupo Editorial Universitario.
- Conde, J. L. (2001). *Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en educación Infantil*. Málaga, España. Aljibe, D. L.
- Córdoba, N. D (2011). *Desarrollo cognitivo, motor y psicomotor en la infancia*. Málaga. Innovación y cualificación.
- Decroly, O. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid. Morata.
- Fangoaga, A. J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención, para la educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid. Ministerio de Educación y Ciencia.
- García, A. A. (1991). *Aprender jugando: niños de 4 años*. Barcelona. Ceac.
- García, F. P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla. Wanceulen.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid, España. Ediciones Morata, S. A.
- Janet, M. J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. Morata.
- Lebrero, M. T. (2006). *Proyecto de educación infantil a través del juego*. Madrid. Uned.

- López de Sosoaga, L. A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao. Universidad del País Vasco.
- López, L. P. (1992). *Juegos tradicionales en la escuela infantil*. Salamanca, España. Amarú Ediciones.
- Marín, S. I. (1995). *Juegos populares: Jugar y crecer juntos*. Barcelona, España. Centro de Publicaciones del MEC y A.M. Rosa Sensat.
- Martin, M. M. (2007). *La intervención educativa a partir del juego: participación y resolución de conflictos*. Barcelona. Publicacions i Edicions, Universitat de Barcelona.
- Medina, R. R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Madrid. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Moreno, M. J. A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga, España. Aljibe, S. L.
- Pugmire-Stoy, M. C. (1996). *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid, España. Narcea D.L.
- Ruiz, J. F. (2010). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Barcelona. Inde.
- Suari, R. C. (2005). *Juegos tradicionales: del currículum a la clase*. Teoría y práctica para la aplicación en educación física. Sevilla, España. Wanceulen Editorial Deportiva, S. L.
- Vélez, V. R. (2000). *Jugar y aprender, talleres y experiencias en educación infantil*. Barcelona, España. Octaedro.
- Venegas, R. F. M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Málaga. IC Editorial.

8. Webgrafía.

- <http://www.boe.es/boe/dias/2008/01/05/pdfs/A01016-01036.pdf>
- <http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>
- <http://adigital.pntic.mec.es/~aramo/cancion/canci59.htm>