

Dossier Formación de Padres

Juegos y juguetes

¿Cuáles y por qué?

José Luis Moya Palacios

Profesor A. de la Universidad de Salamanca

- La infancia sirve para jugar.
- El juego es un modo de expresión esencial en la etapa infantil.
- Posibilita el desarrollo de las capacidades básicas: — motoras; — mentales; — sociales; — afectivas.
- Jugando, el niño conquista, disfruta, aprende y asimila la realidad.
- El juego es la actividad que más tiempo lleva a las diversas especies en los primeros estadios del desarrollo, incluido el hombre.
- No toda educación es juego, pero el juego es también "educación".

El juego es una forma de desarrollo mental.

Supone fantasía imaginativa, creatividad, atención y memoria para respetar unas reglas. El niño, gracias al juego, pasa de un pensamiento egocéntrico y "sincrético" (en el que no se perciben aún las cosas pormenorizadamente, sino en su globalidad) a un pensamiento socializado, lógico (donde predomina lo racional y lo abstracto).

El juego contribuye al desarrollo físico

Se activa el sistema motor en base a un proceso secuenciado de presión, volteo, reptación, deambulación, carrera, salto, coordinación, equilibrio.

El juego es un elemento socializador

Yo voy siendo yo gracias al tú. El juego estimula la relación interpersonal, la cooperación, el respeto a las normas establecidas por el propio grupo. Facilita la expansión del lenguaje, la comunicación



de ideas. Mediante el desempeño de roles, el niño se identifica con los distintos hábitos y aprendizajes adultos.

¿Qué es el juego?

Hay diversas teorías explicativas:

Unos lo definen como una "actividad con finalidad en sí misma". Jugar por jugar. Otros como una manifestación primitiva de gozo al tener determinadas necesidades satisfechas.

Manjón diría que *el juego es la única asignatura del niño hasta los 5 años, la principal de los 6 a los 9, la indispensable de los 9 a los 14 y la más saludable e higiénica.*

Para Piaget el juego se podría definir como *el predominio de la asimilación sobre la acomodación.*

Para otros, el juego es una *actividad en la que el símbolo lúdico se apoya en la imitación.*

El juego es una forma particular de conducta o conjunto de acciones psicológicas, mentales, verbales y motrices, por

las cuales, un sujeto en lucha con un entorno, busca resolver las tensiones que le motivan realizar sus posibilidades.

¿Por qué juega el niño?

El niño es un ser en evolución, en expansión, y el adulto ha intentado construir una filosofía infantil que explique el motivo de ese impulso hacia la actividad lúdica de modo permanente.

Kemplein, Ajuriaguera y R. Marín dan esta explicación:

—El descanso y la diversión no constituyen el objetivo principal del juego en el niño.

—El niño juega para afianzar su conquista espacial. El juego no es sólo la satisfacción de un deseo, sino un triunfo, una conquista, un afianzamiento sobre el medio.

—El niño juega para conseguir un conocimiento de su mundo, de sí mismo y de los demás.

—Jugando y explorando conoce sus posibilidades, tendencias y gustos.

—Descubre y aprende ámbitos ignorados.

—Gracias al juego, el niño establece un aprendizaje de vida y se desarrolla.

—A través del juego descarga sus impulsos.

—El juego colma su fantasía y gracias a él realiza lúdicamente aquello que desea.

—Mediante el juego el niño consigue su autonomía, adquiere esquemas de conducta prácticos y mentales que le servirán más tarde para su trabajo y actividad intelectual.

—Al jugar, el niño se siente gratificado y aprende.

—El juego, por tanto, también es un aprendizaje.

Etapas evolutivas del juego infantil:

Juegos sensomotóricos

Las etapas del juego, son paralelas al desarrollo psicomotriz. Se superponen unas sobre otras

Piaget distingue tres etapas en el juego de los niños.

1. Juego sensomotórico funcional (0—2 años)
2. Juego simbólico (3—6 años)
3. Juegos reglados (5—7 años)

A) Juegos sensomotóricos:

(correspondientes al desarrollo de los sentidos)

—El período de este juego va de los 0 a los 2 años.

—El ejercicio motor es juego en sí mismo. El niño moviliza manos y pies, hace ruido, escucha, toca, aprieta, muerde, mira, examina, moviliza.

—Los primeros esbozos del juego surgen en la interacción con la madre: sonrisa.

—Se encadena posteriormente el nivel verbal: balbuceo. Autoescucha, reduplicaciones, lealeo, galluseo.

—La actividad es verdaderamente lúdica cuando aparece la intencionalidad, cuando el niño comienza a discriminar la situación, a descubrir el mundo de los objetos.

0—6 semanas: Juegos de atención: mirar, escuchar, reír.

4—6 meses: Juego de interacción "aparecer y desaparecer" del objeto: mamá, cacharrito que cae.

— *Juego acústico*: "con el sonajero: agarrar, movilizar y sonar..."

— *Juego experiencial*: "golpeteo entre sí de objetos.

— *Juegos exploratorios*: "mirar, chupar, manipular

— *Juego de fuerza*: " golpear, arrojar, observar desplazamiento

Segunda mitad del primer año: Presidida por juegos de acción

—Los dedos y la vista serán el elemento base de la actividad lúdica a lo largo de este período.

—Emergerán actividades de golpeteo entre los diversos objetos.

—El niño jugará con mucha frecuencia a meter y sacar, utilizando los agujeros de los objetos. Introducirá unos en otros.

—Emergen lentamente las actividades guturales y fonatorias significantes.

—El gateo permite satisfacer la curiosidad al niño, ampliando la bipedestación



y la marcha, la aprehensión del mundo exterior: descubrimiento de objetos nuevos, colores, sonidos, formas.

B) Juego simbólico

La forma de juego simbólico va de los 3 a los 6 años.

A los 3 años:

—A través del juego simbólico, el niño transforma la realidad de los objetos en objetos de deseo o en situaciones que él desea.

—Imita acciones cotidianas de tipo personal (peinarse, lavarse, secarse).

—Posteriormente, interiorizará los roles de los otros tú y los manifestará de forma imitativa: juego de oficios.

—Asimila e introyecta patrones anteriormente vistos, correspondientes a escenas de la vida real que intentará representar para ser vistos por otros (juegos de las mamás, la abuelita, la profesora, el médico, el mecánico, etc.)

—Gracias al juego simbólico, a la representación simbólica del mismo, el niño:

—Descarga sus tensiones.

—Resuelve sus conflictos personales.

—Interioriza los valores de la sociedad.

—Domina el miedo, al representar situaciones que le producen angustia (ir al médico, etc.)

A los 4 años:

—Surgirá, a esta edad, el juego de la propia representación corporal como fruto del progresivo conocimiento del esquema corporal.

—Habrá una proyección imaginativa y fantasmática de los juegos (Superman)

—Aparecerán las imágenes que le apaciguan e inquietan: (los miedos).

—El objeto que antes era lúdico se

convierte en totem bueno (da suerte), malo (no da buena suerte).

—Las imágenes que el niño percibe en la televisión, juegan un papel importante como estimulantes de miedos, angustias y terrores nocturnos.

—Los adultos pueden contribuir en el mantenimiento y fijación de esos miedos recurriendo a objetos, personas, acontecimientos o situaciones que generen angustia.

—En torno a los 5 años aparecen juegos de rol sexual: novios, casados, mamás, papás.

C) Juegos de Reglas

De los 5 a los 7 años:

—El niño descubre la alegría de jugar y compartir con otros su actividad motriz e imaginativa. *Pasa del egocentrismo a la relación cooperativa* con otros tú.

—*Los roles papeles se van diversificando lenta y progresivamente* entre niños y niñas.

—La aparición de las *reglas de juego pone freno a los caprichos* y surge uno de los primeros controles sociales, que supone la renuncia al criterio propio, la subordinación de lo personal a lo comunitario.

—En torno a *los 6 años surgen los juegos de conquista*, lucha, acción y misterio así como identificaciones claras con roles masculinos.

—Se evidencian claramente los roles femeninos: destrezas en el salto, modas, etc.

—Con los juegos de colegio surge una mayor socialización. Cada vez son más frecuentes en nuestra vida moderna, los juegos llamados de ordenador o consola.

—Las actividades lúdicas se tornan más competitivas e intelectuales, a medida que el niño progresa en edad: juegos de dominio físico, intelectual, motriz. Aquí desempeña un papel primordial el status personal, el prestigio, el liderazgo.

—Los juegos de control, destreza y pericia acompañarán a los niños hasta los 7 años.

A partir de los 7 años:

Se combinarán muchas y variadas formas de juego:

—Juegos de fuerza y eficacia: monopatin, patines, balón.

—Juegos lógicos de mesa y azar.

—Juegos de épocas: canicas, cromos,

—Juegos de colecciones.

—Juegos colectivos.

—Juegos intelectuales: damas, ajedrez, etc.

—Juegos tecnológicos: ordenador, etc.

Funciones del juguete

- Es un elemento de placer, alegría y diversión.
- Ayuda al niño a explorar, crear, inventar la realidad.
- Satisface las propias necesidades motrices del niño.
- Favorece la proyección y desplazamiento de su angustia y sentimientos.
- Ejercita las aptitudes físicas y mentales.
- Es un vehículo que estimula el interés por el aprendizaje.
- Permite desarrollar diversidad de actividades y enfrentarse a situaciones de la vida real.
- Estimula los diversos niveles sensoriales: Vista, Oído, Tacto, etc.
- Posibilita el crecimiento imaginativo, la creatividad.



Características físicas

- Todo juguete infantil, al menos el referido a los primeros estadios del desarrollo del niño, debería ser lavable.
- No tóxico.
- Irrompible.
- Que cubra las necesidades y demandas del momento evolutivo infantil.
- Que carezca de vértices y aristas peligrosos.
- Que los colores sean vivos, que impacten sensorialmente.
- Que sea el realmente adecuados a la edad y nivel madurativo del niño.

- Que el juguete sea potenciador de actividad.
- Que se preste a un fácil manejo y que permita la descarga de energía.
- Que posibilite experimentar más de una sensación.
- Que no sea ni excesivamente caro ni complejo.
- Que puedan ser lo suficientemente imperfectos para que den lugar a las mil formas creativas de la fantasía infantil.

Características pedagógicas

- Los juguetes deberán ser polivalentes en su actividad.
- Además de lúdicos, tendrán un claro objetivo educativo.
- Un mismo juguete deberá posibilitar formas de actividad y estimulación diversificadas: motriz, exploratoria, cognitiva.

- El juguete deberá provocar situaciones en las que el niño necesite ser ayudado por el adulto u otro compañero, para favorecer la interacción y sociabilidad.
- El juguete debe ser motivador, que refuerce y conduzca al niño al éxito.
- El juguete deberá tener un carácter de prioridades y progresión: colores, sonido, movimiento...
- No por ser electrónico, sofisticado y caro, el juguete es más útil y eficaz, educativamente hablando.
- Deberíamos huir de los juguetes bélicos o peligrosos que fomentan la agresividad.



Puestos a comprar juguetes

—A la hora de enfrentarnos a elegir juguetes es importante saber prescindir de los estereotipos impuestos desde los anuncios publicitarios y especialmente desde la televisión.

—Normalmente, cuanto más sofisticado es un juguete tanto más caro resulta y más fácilmente puede estropearse si se cae o es utilizado por el niño indebidamente.

—Tendremos que esforzarnos por no desclasificar a nuestros niños dejándonos dominar por las tendencias sociales imperantes y el consumo: el juguete más costoso, con más mecánica, no siempre suele ser el más adecuado para el niño.

—Compremos juguetes que no sean limitadores de las posibilidades infantiles, que permitan manipular, mover, poner en juego el mayor número de esquemas cognitivo—motores.

—Un juguete entregado tardía o prematuramente al niño no le hará feliz.

—Dado que la capacidad de juicio y criterio propio no están suficientemente desarrolladas en el niño como para protegerse de la propaganda y elegir acertadamente los juguetes, conservemos su ilusión, pero orientemos sus adquisiciones de forma razonable.

—Determinados instrumentos lúdicos, puede obstaculizar el desarrollo

del niño aumentando su apatía o realizando actividades meramente estereotipadas.

—Los padres debemos desprendernos un poco de nuestros prejuicios del pasado. No compremos al niño los juguetes que hubiésemos deseado tener, cuanto los que la edad del niño y su propia madurez requieren.

—El adulto, al ofrecer un juguete al niño, no sólo satisface un deseo infantil, sino que, cubre una necesidad. El juguete bien elegido es educativo.

—Comprar juegos simples estimula la creatividad infantil. En ocasiones es más recomendable animar a los niños a fabricar sus propios juguetes.

—La exagerada cantidad de juguetes dispersa la atención infantil, no disfrutando plenamente de cada uno.

—Los juguetes no tienen por qué tener un sexo predeterminado a ciertas edades. Un buen juguete lo es tanto para los niños como para las niñas.

—El papel del adulto debe ser el de sugerir y canalizar las demandas infantiles en materia lúdica, nunca imponer al niño los juguetes.

—Está claro que habrá que erradicar el juguete bélico, peligroso o que genere agresividad; pero también habrá que desterrar los estereotipos, actitudes y elementos de identificación bélicos que genera nuestro propio entorno y el sistema social.

Cómo elegir bien un juguete

A menudo, padres y profesores se preguntan cómo elegir bien un juguete. Y hacen muy bien: en realidad, ellos mismos se la juegan cada vez que llegan a un comercio y los niños, exaltados, ven el juguete que acaba de anunciarse en las pantallas de televisión. ¿Comprarlo o no comprarlo? Comprarlo, por ejemplo; pero, ¿qué pasa al cabo de unos días? ¿Funcionó tal como se anunciaba? E incluso, si funciona, ¿deja de funcionar al cabo de unos días porque deja de interesar a tan apasionados compradores? Otra alternativa es no comprarlo: ¿Son tolerables unas fiestas con el niño de morros porque no se lo compró el llamado juguete de su vida? Y, sin llegar a tanto extremo, ¿qué juguetes —se preguntan los más pacíficos— habrá que comprarle a un niño para que le resulte eso que suelen calificar con el intencional nombre de “pedagógico”? Y, si se quiere, en lenguaje más coloquial, ¿qué le sirva para algo y no sea una tontería o un tirar sin más el dinero?

1. ¿Te lo tomas “en serio”?

Aunque el juguete es siempre algo divertido, hay que tomárselo en serio. Quizá ninguna actividad voluntaria del niño es tan importante como eso de jugar. No se trata de pasar el tiempo: con ello el niño logra desarrollar la función “*motórica*” de sus manos, sus pies, su cuerpo entero; probar y experimentar sus “*emociones*”, su afectividad; aumentar su nivel de “*conocimientos*” de la realidad que le rodea; entrenarse socialmente en la “*relación*” con los demás; aprender a “*hablar*” y a expresarse debidamente.

2. ¿Desarrolla bien su “motricidad”?

Aunque la palabra suene un tanto a técnica, se entiende: el niño necesita desarrollar adecuadamente sus funciones motóricas, mover bien las manos, los dedos, los pies, la cabeza, el cuello, la espalda, el dominio y equilibrio del cuerpo entero. Todo ello debe ir a su ritmo; pero un buen desarrollo va ayudarlo a tener una más amplia seguridad en sí mismo. Y, por el contrario, los problemas o limitaciones físicas van a limitar su capacidad de aprendizaje en el futuro. ¿Vale un juguete para fomentar este desarrollo físico?

3. ¿Atiende a su mundo “emocional”?

El niño siente miedos y alegrías, entusiasmos y desánimos, necesidad de cariño y de independencia, ganas de imitar y ser como los demás, al mismo tiempo que la necesidad de hacer lo que de verdad le gusta. El juguete se convierte en algo suyo: sobre él descarga su agresividad o complementa la necesidad de ser querido. Odia al juguete y lo tira, o lo ama con ternura y no quiere desprenderse nunca de él. A través del juguete logra imaginarse su mundo mejor. ¿Ayuda tu juguete a cumplir estas funciones?

4. ¿Le ayuda a ser más “inteligente”?

No se sabe mucho de cómo se forma y mejora la inteligencia; pero lo que sí se conoce es que, en las primeras etapas de la vida, es necesario que el niño ejercite y perfeccione lo más posible sus seis sentidos básicos: la vista, el oído, el olfato, el gusto, el tacto, la kinestesia o sentido del movimiento. Gracias a ello podrá percibir mejor cuanto le rodea. Y esto le ayudará a aumentar su capacidad de entender las cosas, analizarlas, aplicar lo aprendido a otras situaciones, inventar cosas nuevas. ¿Desarrolla este juguete los sentidos del niño?

5. ¿Es un buen producto?

He aquí unos cuantos adjetivos que suelen aparecer en los códigos del buen consumidor: lavable, no frágil, no tóxico, colores interesantes, que fomente la actividad, que valga para muchas cosas, manejable, que no sea caro, no peligroso, que permita varias sensaciones en los diversos sentidos, que no sea sexista, que fomente la fantasía y la creatividad de producir cosas nuevas, que atienda a la edad y posibilidades del niño, que fomente la interacción social con los demás, que no fomente la agresividad. Sus consejos, todos ellos, fáciles de verificar antes de tomar la decisión definitiva de comprar un juguete concreto. Algunos juguetes recogen ya expresamente algunas de estas condiciones.

6. ¿Facilita el desarrollo del “lenguaje”?

Es una condición muy especial: el niño comienza utilizando el juguete con un lenguaje gestual: lo mira, lo mete en la boca, lo enseña; enseguida viene la comunicación a través de la sonrisa o el lloro, si se lo quitan; el balbuceo de las primeras palabras. Y, lo que es más importante, el buen juguete hace que el adulto hable con el niño, se acerque a él, le ponga un nombre, se ría y entusiasme con lo que se va produciendo en cada situación. Gracias al juego el niño aprende a hablar. ¿Fomenta el tuyo este aprendizaje de la lengua?

7. Fomenta la “relación con los demás”?

Hay quien afirma que las cosas no se aprenden para uno mismo sino para relacionarse mejor con los demás: esto es, para que cada cual tenga algo así como un puesto en la sociedad en que vive, se le considere, se le admita y sepa vivir relacionándose con todos lo mejor posible. El juguete cumple esa función social: casi siempre que llega un adulto o un compañero de su edad, intenta compartir, recoger, esconder, mostrar, alabar su juguete preferido. Mucho más, cuando el juguete lleva consigo una serie de reglas sociales para utilizarlo adecuadamente.

En positivo

- + LAVABLE
- + EN COLOR
- + ACTIVO
- + FUNCIONAL
- + CREATIVO
- + BARATO

En negativo

- NO FRAGIL
- NO TOXICO
- NO SEXISTA
- NO PELIGROSO
- NO BELICO
- NO AGRESIVO