

FAUSTO PRESUTTI

**JUEGOS DIDÁCTICOS
ISPEF**



El juego tiene una importante función en la sociedad, no solamente como momento de crecimiento de los niños y de socialización con los coetáneos, pero también como:

- a) actividad recreativa de los adultos que, con el progreso tecno-científico, se ha notablemente ampliado, dejando espacio a la creatividad y a los intereses personales;
- b) relación entre padres e hijos, para una eficaz y significativa relación afectiva y para un cambio de experiencias;
- c) actividad de conocimiento, con el utilizo de laboratorios escolares, de materiales didácticos, de centros de actividades instructivas o por lo menos de momentos educativos para aprender divirtiéndose.

Con respecto de la óptica adoptado, el juego tiene sentidos y funciones diferentes:

- 1) los biólogos y **la psicología del comportamiento estudian el juego en relación al desarrollo** de las funciones vitales como actividad de reacción a estímulos de crecimiento;
 - 2) los etólogos estudian **los modelos de comportamiento que parecen "inútiles y sin objetivo" del juego** ya que se actúan fuera de su contexto y sin alcanzar físicamente el objetivo previsto (por ejemplo: comer, luchar, actividades sexuales, etcétera.);
 - 3) los antropólogos, los sociólogos y los psicólogos sociales estudian el juego **como momento para aprender los roles sociales y como actividad para introducirse dentro de la jerarquía social;**
 - 4) la psicología cognitiva y la psicología gestáltica y pragmática estudian el juego como **actividad de exploración, de manipulación y de experimentación necesaria para la estructuración de capacidades perceptivas e intelectivas;**
 - 5) el psicoanálisis estudia el juego como **expresión del YO y de las actividades inconscientes del individuo;**
 - 6) la psicología relacional estudia el juego como **momento de socialización y relación con la realidad;**
 - 7) la pedagogía y la filosofía humanística estudian el juego como **forma de aprendizaje y desarrollo de las habilidades de los niños, en función de los aprendizajes y de las capacidades de representación mental de la realidad;**
- 2) la didáctica estudia como el juego:
- **fase inicial de desarrollo de experiencias educativas,**
 - **actividad de recreo de las energías físicas y psíquicas,**
 - **base de consolidación por los conocimientos y los conceptos adquiridos.**

¿Los niños mientras juegan saben que están jugando. El primer nivel del juego es la **imitación social**. Mientras que el niño imita adquiere las capacidades necesarias para jugar. Lo importante es que el niño se sienta implicado en la imitación que cumple y por lo tanto la imitación

se convierta en parte de él. Eso lleva a **interiorizar** el juego, poniéndolo en acto. Por lo tanto, para el niño la imitación no es un simple copiar, pero significa adquirir las condiciones indispensables para poder jugar con seguridad y para poder vivir el juego en armonía con la propia personalidad y con las propias capacidades.

Con base en las capacidades adquiridas por la imitación, el niño desarrolla estrategias y procedimientos conductuales que permiten de actuar o de modificar el juego a gusto.

Jugando, se aprende a jugar.

Es importante, al principio, dejar que los niños jueguen libremente. Luego a partir de esta actividad espontánea, hace falta estructurar progresivamente órdenes y reglas que devuelven cada vez más complejo el juego. Por eso es fundamental que el educador se acuerde de la Metodología del Juego:

- **Exploración**: actividad de investigación del entorno y experimentación del juego. Esta actividad es predominantemente senso-motora.
- **Representación simbólica**: la actividad animación y simbolismo emocional con la que entrar en la situación del juego, tomando parte en el juego. Esta actividad es principalmente psico-emocional.
- **Reglas de construcción**: actividades de adquisición, de abstracción y de generalización del juego, través de la construcción de estrategias intelectuales, representaciones mentales e hipótesis de proyecto. Esta actividad es fundamentalmente lógico-cognoscitiva.
- **La comunicación social**: actividad de codificación simbólicas, implementación operativa y expresión lingüística de las adquisiciones, descubrimientos y experiencias durante el juego. Esta actividad es principalmente comunicativo-relacional.
- **Recreación**: el momento de no actividades, útil para descargar las tensiones y recrear la atención y la energía que se necesita para re-empezar el mismo juego en un nivel más complejo o un juego diferente. Esta actividad es principalmente expresión libre.

La metodología del juego está basada en una estructura de aprendizajes evolutivos cíclicos, en los que un juego es la base para la adquisición del juego siguiente y es el refuerzo de los anteriores.

La metodología del juego está basada en las natural capacidad de aprendizaje de los niños y por eso está espontáneo y fácil de implementar en la experiencia educativa.

Con la realización de la metodología del juego, el educador debe convertirse en un animador que estimula, que debe estar capaz de observar, de estructurar un ambiente con muchas sensaciones y, a petición de los niños, capaces de planear actividades-juego estructuradas en orden progresivo con la imaginación y la creatividad personal.

Después serán los niños mismos a estructurar y reinventar el juego.

Pues, de un momento de juego libre, se llega a actividad de juego estructurada directamente o indirectamente por el educador, para llegar por fin a situaciones de juego estructurado o creado por los niños.

Es importante que el educador y los niños no tengan temor de equivocarse, pero que, analizando los errores, logren comprender y desarrollar las características del juego.

El análisis de las características del juego, el descubrimiento de los errores, las asociaciones libres y la consideración de objetos o elementos ausentes son actividades fundamentales para desarrollar la lógica y la creatividad, que, junto con una participación emotivo-social, devuelven el juego en un instrumento único e indispensable para la adquisición de capacidades intelectivas y para el desarrollo de la personalidad de los niños.

En conclusión, los diferentes tipos de juego que se llevan a cabo son:

- a) **Juegos senso-motores**, con base principalmente en la adquisición de habilidades, capacidades y conocimientos personales o de comportamiento;
- b) **Juegos de manipulación y de construcción**, con base principalmente en la percepción visual y auditiva y en la organización mnemónica, espacial, temporal o conceptual;
- c) **Juegos lógicos-de conocimiento**, con base principalmente en la adquisición y en el desarrollo de habilidades de información y estrategias de razonamiento y estructuración de la salud mental;
- a) **Juegos lógicos-creativos**, con base principalmente en el proyecto y en la expresión de la capacidad para el descubrimiento, la invención y la imaginación;
- b) **Juegos psico-afectivos**, con base principalmente en el desarrollo de la personalidad y de la expresión de sus estados emocionales;
- c) **Juegos socio-comunicativos**, con base principalmente en la promoción de habilidades de comunicación y de relaciones sociales.

Las potencialidades de un juego están determinadas por las posibilidades de pertenecer a diferentes tipologías de juego, estimulando el juego tanto en conjunto como por etapas.

Para tener más informaciones sobre Juegos Educativos ISPEF, ver el libro "El juego educativo" ISBN 978-88-96887-06-6, publicado en la serie INFANCIA del ISPEF y disponible en línea <http://eshop.ispef.info> o bien contactar el I.S.P.E.F. info@ispef.it