

MATERIAL DOCENTE

**DIDÁCTICA DE LA
EDUCACIÓN
INFANTIL**

UNIVERSIDAD DE GRANADA

ENSEÑAR A PENSAR Y APRENDER: LA CREATIVIDAD Y EL JUEGO EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Juan Carlos de la Cruz Campos

María Moya García

Facultad de Ciencias de la Educación y del Deporte de Melilla, 2021

ENSEÑAR A PENSAR Y APRENDER: LA CREATIVIDAD Y EL JUEGO EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

1. Concepto de creatividad	4
2. La creatividad en el contexto educativo.....	6
3. Creatividad en educación infantil.....	7
4. Aspectos que ayudan al niño a desarrollar la creatividad.....	8
5. Clima creativo en el aula de educación infantil	10
6. Concepto de juego.....	12
7. Funciones del juego	12
8. Condiciones materiales y psíquicas para el juego.....	18
9. Rol de la persona adulta.....	19
10. Diferentes tipos de juegos.....	21
El juego motor.....	21
El juego exploratorio y de experimentación.....	23
El juego simbólico o de representación.....	24
El juego cooperativo	25
11. Referencias bibliográficas	26
12. Bibliografía complementaria	27

En este trabajo hemos evitado utilizar el género femenino y masculino en aquellas palabras que admitan las dos opciones para agilizar su lectura.

1. CONCEPTO DE CREATIVIDAD

Las distintas definiciones que han aportado los teóricos subrayan la complejidad y amplitud del concepto y señalan la relación de la creatividad con los procesos cognitivos del ser humano, con su afectividad y motivaciones, con su personalidad y con su entorno.

La creatividad es la capacidad de una persona de buscar o crear nuevos productos a los que darle distintos fines. Se trata de una habilidad que puede estar presente en cualquier actividad humana, por más cotidiana y simple que pueda parecer.

Gardner (1995) define al individuo creativo como *“una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto”*.

En cuanto a las características de una persona creativa, Guilford (1991) y Torrance (1977) destacaron ocho características clave:

- **Sensibilidad:** el individuo creativo es sensible a los problemas, necesidades, actividades y sentimientos de los otros; además percibe todo lo extraño, inusual o prometedor que poseen las personas, materiales o situaciones con las que trabaja.
- **Fluidez:** capacidad de sacar ventaja de la situación que se está desarrollando y utilizar cada paso de un proceso como una nueva situación que permita evaluar el problema antes de seguir adelante.
- **Flexibilidad:** capacidad de adaptación a las situaciones nuevas y a los cambios. Producción de gran variedad de ideas. Alude a la facilidad con que la persona puede pasar de una categoría de respuesta a otra, es decir, usar un mismo estímulo o una misma respuesta para diferentes propósitos.
- **Originalidad:** respuestas no comunes que pueden darse en determinada situación, así como el número y diversidad de soluciones aportadas. Se refiere también a la infrecuencia de una respuesta en un grupo de personas; implica el uso de ideas que no son obvias o que son estadísticamente infrecuentes.

- **Redefinición:** capacidad para reacomodar ideas, conceptos, personas y cosas para trasponer las funciones de los objetos y estímulos de maneras novedosas; a la habilidad para definir o percibir los objetos o las situaciones de manera distinta a la usual, y se refleja por la improvisación.
- **Análisis:** capacidad de abstraer los componentes de un proyecto, de comprender las relaciones entre sus componentes. Extraer detalles de la totalidad.
- **Síntesis:** habilidad de combinar varios componentes para llegar a una totalidad.
- **Coherencia de organización:** capacidad de organizar un proyecto, expresar una idea o crear un diseño de modo que nada sea superfluo.

Todas estas características no son innatas, pueden ser aprendidas y sirven de base para desarrollar y educar la creatividad.

Sir Ken Robinson (2006) reflexiona sobre cómo se trata hoy en día la creatividad en las aulas y cómo se debe dar un cambio a esta situación.

Para este autor todos los seres humanos somos creativos, el problema es que no trabajamos esta cualidad de la misma forma en que trabajamos lengua o matemáticas, por lo tanto, esta va desapareciendo a lo largo del tiempo.

Hay tres cosas que no debemos olvidar sobre la inteligencia:

- Es diversa, por lo que pensamos en el mundo de todas las formas en las que lo experimentamos (visual, auditiva...)
- Es dinámica, el cerebro no está compartimentado.
- Es diferenciada, cada persona tiene un talento diferente.

Por esta razón, es muy importante trabajar la creatividad desde muy pronto ya que los niños tienen una extraordinaria capacidad para innovar, pero en la mayoría de las ocasiones no los dejamos que la desarrollen como es debido.

Los niños no tienen miedo a equivocarse y se arriesgan, aunque no sepan, el problema está en que en el aula no siempre encuentran la respuesta adecuada para que sus talentos se sigan desarrollando.

He aquí algunas de las respuestas más frecuentes en el aula que ayudan poco a poco a disminuir esta capacidad de creación:

- Avergonzar al alumno cuando comete un error o da una respuesta fuera de lo común.
- Controlar excesiva y permanentemente la actividad en base a instrucciones rígidas y sin posibilidad de variación.
- La supervisión constante del trabajo del niño (pareciera que estamos esperando en qué momento lo hace mal para demostrarle cómo se hace).
- Usar el temor al castigo o la asignación de un peso en la calificación a las actividades como forma de motivar a los alumnos.
- Evitar “perder el tiempo” con temas que están “fuera de programa”. Por lo que existe poca oportunidad de trabajar ideas originales de los alumnos o sobre inquietudes que les surgen al estudiar algún tema.

2. CREATIVIDAD EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

Existen algunas concepciones erróneas acerca de la creatividad, como por ejemplo aquellas que postulan que para ser creativo hay que poseer un “don” innato o tener un excepcional nivel cultural.

Vygotski (1995), en su obra *Pensamiento y lenguaje*, defiende la idea de que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos y que, por lo tanto, lo único que hay que hacer es desarrollarla. A partir de él, otras investigaciones más recientes han insistido en esta idea y han concluido, en consecuencia, que la creatividad se puede enseñar y aprender.

Nickerson (1999) propone una serie de sugerencias para desarrollar la creatividad en los niños. Entre ellas están:

- El trabajo continuo.

- La construcción de habilidades básicas (como las habilidades del lenguaje, las habilidades matemáticas y el uso de la imaginación, la solución de problemas, la capacidad de autodirección, etc.).
- La adquisición de conocimientos e información específica.
- La estimulación de la curiosidad (fomentar un cierto inconformismo y el desarrollo de la conducta lúdica).
- La motivación intrínseca o interna de los alumnos.
- La autoconfianza.
- La disposición al riesgo, necesarios para evitar que el pensamiento creativo se bloquee.

3. CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL

Cuando el niño entra por primera vez a un centro de Educación Infantil, lo hace con unas características propias y no todos tienen las mismas capacidades.

Algunas le vienen dadas por sus características innatas (madurez, inteligencia), pero también hay una parte aprendida en el hogar.

Una familia rígida y poco motivadora no permitirá desarrollar la creatividad; un ambiente relajado, flexible y motivador mostrará un niño más creativo y seguro de sí mismo.

¿Qué hace que un niño sea más creativo?

Podemos observar variables externas como la familia (situación socioeconómica, número de hermanos, lugar que ocupa entre ellos, ambiente cultural, años de escolaridad) como características propias del niño (sexo, inteligencia, capacidad de observación y de relación) (Barcia, 2006).

La creatividad es una característica inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno, familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear.

Según Dacey (1989), el niño de Educación Infantil se encuentra en un período crítico en el que se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano. Si en este período existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece.

El niño de Educación Infantil es un niño deseoso de resolver los problemas por sí mismo, se enfrenta a situaciones nuevas y busca soluciones a veces inesperadas por nosotros los adultos. Se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad. Todavía no está atado a esquemas, lo que le permite dar respuestas creativas ante cualquier situación que se le plantee. Si desde un primer momento conseguimos mantener esa libertad, esa naturalidad, dándole seguridad en sí mismo podemos conseguir que ese desarrollo no disminuya.

¿Qué sucede cuando la solución que da el niño no es la que nosotros esperábamos?

El adulto puede partir de lo que el niño ha resuelto y ayudarlo desde ese punto de partida a avanzar y mejorar o, rechazar lo creado por el niño y mostrarle lo que nosotros esperamos de él. Si nos decidimos por esta última solución, el niño, de manera inteligente dejará de crear y simplemente esperará a que el adulto le de las claves del éxito. Así no fallará y no tendrá que repetir la tarea dos veces para satisfacer a su educador.

Si, por el contrario, nos decidimos por dejar al niño tomar sus propias decisiones, conservará ese potencial creativo y obtendremos unos adultos con mayor capacidad creativa y de resolver situaciones problemáticas.

“La imaginación creadora, que es la actividad asimiladora en estado de espontaneidad, no se debilita con la edad, sino que, gracias a los progresos correlativos de la acomodación se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual se amplía en la misma proporción.” (Piaget 1978).

4. ASPECTOS QUE AYUDAN AL NIÑO A DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

El juego es la base del desarrollo de su aprendizaje. El niño observa su entorno, lo va asimilando según sus capacidades, y a través del juego va interpretando y acomodando lo observado.

Pero no basta con dejarle jugar o proporcionarle cantidades de juegos. Es necesario crear un ambiente que estimule al niño a investigar, imaginar y manipular, que le permita dar sus propias respuestas, donde el adulto le oriente teniendo en cuenta las ideas del niño (por lo que debe ser capaz de cambiar su propio criterio ajustándose a las necesidades del grupo o de un individuo, debe ser flexible y no autoritario, ser conocedor de la información necesaria, no para transmitirla de modo unilateral sino para ayudar al niño a obtener el material necesario para mayor rendimiento en su investigación).

Cuando hablamos de libertad en las aulas, los profesores nos asustamos y lo traducimos en caos, falta de respeto o rebeldía cuando debe ser todo lo contrario. Para tener libertad, el niño debe conocer las reglas que rigen la clase y sus límites. De este modo el niño se sentirá más seguro, y será capaz de crear sin temor a ser reprendido. Dejando elegir al niño su propia vía, evitamos muchas frustraciones y fracasos, que frecuentemente abocan en indisciplina y falta de respeto hacia el profesor y los propios compañeros.

En un proceso creativo se unen procesos intelectuales, motores, emocionales y perceptivos.

El aula debe considerarse como un espacio abierto a la creatividad. La distribución de espacios, agrupamiento de los alumnos, variedad de materiales bien organizados y accesibles al alumno (distribución por rincones), actividades realizadas por talleres, uso de distintos espacios del centro educativo, colaboraciones de miembros de la comunidad educativa, alumnos de otros niveles, otros profesores, invitados ocasionales (padres, profesionales de otros campos, cuentacuentos...).

Todo ello ayuda al niño a obtener información desde varios campos por lo que siempre será más variada, escuchará un lenguaje diferente según el profesional con el que

contemos y conocerá materiales diferentes si trabajamos con un cocinero o entrevistamos a un médico.

La relación entre niños del mismo nivel o diferentes edades son muy interesantes. Los niños pequeños admiran a los mayores y estos les proporcionan juegos diferentes, sus dibujos, un vocabulario a veces más cercano que el del profesor.

Si queremos educar niños creativos y desarrollar su pensamiento divergente, debemos buscar una enseñanza que favorezca la autonomía del niño, un ambiente democrático que permita al niño dar sus opiniones y respetar a los demás; donde se tenga en cuenta la individualidad de cada uno, permitiéndoles desarrollar sus propias capacidades y fomentando sus intereses personales.

5. CLIMA CREATIVO EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Debemos ser capaces de crear un clima adecuado para trabajar la creatividad en nuestras aulas, entendiendo por clima todas las conductas, actitudes y sentimientos que se presentan de manera cotidiana en un grupo u organización.

Podemos identificar nueve dimensiones, con el fin de crear un clima favorable que fomente la creatividad dentro de nuestras aulas:

1. **Desafío y compromiso:** crear actividades que no sean demasiado difíciles para el alumnado, pero tampoco muy fáciles. Deben estar dentro de sus posibilidades y deben causar un desafío a superar (Adivinanzas, refranes, trabalenguas..., pero no solo contarlos sino trabajar con ellos, inventar otros nuevos, crear historias a partir de estos...).
2. **Libertad:** dar al alumnado la posibilidad de elegir, teniendo en cuenta su nivel, materiales o formas de realizar el trabajo, de manera que se trabaje la toma de decisiones de forma consensuada.
3. **Confianza y apertura:** promover la comunicación y el respeto entre los alumnos. Ofrecerles la oportunidad de que expresen sus inquietudes de forma pacífica y promover el respeto a las diferencias; haciendo especial hincapié, en que cada individuo tiene fortalezas y debilidades, talentos

únicos, lo que enriquece la vida en sociedad

4. **Tiempo para idear:** la cantidad de tiempo que pueden utilizar las personas para generar nuevas ideas. Debemos respetar los tiempos y ritmos de trabajo de los estudiantes, para que esto les permita involucrarse de forma total en la actividad que están realizando.
5. **Juego y sentido del humor:** la espontaneidad y soltura que expresan las personas en el grupo. Este es un ingrediente importantísimo para fomentar la creatividad en el aula, de forma que se permita en clase el entusiasmo, la alegría y la posibilidad de jugar y bromear con las ideas. De esta forma se desarrolla la fantasía (utilizar en clase metáforas, analogías y cuentos, donde el alumnado sea el encargado de trabajar con ellos).
6. **Conflicto:** aunque negativo, está presente en cualquier ambiente social. Para trabajar este aspecto en el aula es necesario crear formas constructivas para resolver posibles problemas que surjan, debido a que cada individuo es diferente y percibe la realidad de forma distinta.
7. **Apoyo a las ideas:** es muy importante que el profesorado escuche las inquietudes y propuestas del alumnado, y dar facilidades para llevarlas a cabo; sin hacer juicios y evaluaciones prematuras, que puedan anular la propuesta del alumnado.
8. **Discusión o debate:** la presentación de desacuerdos entre diferentes puntos de vista, ideas, experiencias y conocimientos. Potenciar la posibilidad de que nuestro alumnado pueda expresar sus ideas y pensamiento sin miedo a ser criticado; de esta forma, el alumnado mejora su autoconfianza, y sentirá que su opinión es valiosa, aunque difiera de la del resto de sus compañeros.
9. **Toma de riesgos:** de la tolerancia a la incertidumbre y a la ambigüedad experimentada en el grupo. Es necesario realizar actividades en las que no sepamos cuáles van a ser los resultados, de manera que el alumnado aprenda a desenvolverse en un ambiente que le permita probar cosas nuevas, sin sentirse presionados por los resultados que deben obtener.

Para concluir hay que destacar la vital importancia que hoy en día tiene la creatividad en nuestras aulas, ya que es necesario permitir que el alumnado se sienta valorado y participe en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de modo que mejore su motivación y autoconcepto, y de esta forma también mejorarán sus resultados

académicos.

Para ello es necesario un cambio de mentalidad en el ámbito educativo y especialmente en el profesorado, de forma que éstos se conciencien de que la creatividad es una capacidad muy importante en la vida actual y futura; y esta se consigue a base de esfuerzo y perseverancia.

6. CONCEPTO DE JUEGO

El juego forma parte de la condición humana, ya que es una conducta que realizan los niños y niñas de todos los tiempos, de forma espontánea, sea cual sea su lugar de origen.

Entendemos el juego como una conducta espontánea que mueve a los pequeños a interactuar con las personas y los objetos por curiosidad innata y por el simple placer de hacerlo. Jugar es la peculiar manera que tienen los niños y las niñas de aprender y conocer.

Es una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego. Los niños y las niñas juegan por jugar, porque quieren, por una motivación interna, y ellos son quienes ponen y aceptan metas y reglas que muchas veces les suponen grandes o pequeños esfuerzos y la superación de retos personales que los ponen a prueba, los satisfacen y afirman su autoestima.

7. FUNCIONES DEL JUEGO

Durante los primeros años de vida, la ocupación básica de los niños y las niñas se centra en el desarrollo de sus capacidades y en el aprendizaje (que se dan juntos en las primeras edades).

La motivación de la interacción con las personas (adultos y otros niños), con los objetos y los espacios es fundamentalmente lúdica en estas primeras edades; de tal manera que el niño que no juega o que juega poco puede ver hipotecado, o incluso bloqueado, su proceso de desarrollo. El juego es, en sí mismo, un factor vital en el desarrollo, por las diferentes funciones que abarca en el proceso de formación de la persona, ayudando al desarrollo de las capacidades, el aprendizaje y la formación del niño.

Función biológica / madurativa.

Las ganas de jugar ponen en acción a los pequeños. Cuando se pone delante de los bebés un estímulo sonoro, visual o táctil, vemos cómo empiezan de inmediato a mover los brazos y las piernas, fijan la mirada, empiezan a producir sonidos y ponen todo el cuerpo en tensión para intentar coger o tocar el objeto. A medida que van adquiriendo capacidades, esta acción pasa a ser una acción más diferenciada y voluntaria. Se mueven, agarran, tiran, corren, saltan, andan, trepan..., se comunican, piensan, imaginan...

Toda la actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje.

Función lúdica.

Mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos. El niño, mientras juega, domina y controla las cosas, domina y controla el cuerpo y la mente. El juego proporciona placer y bienestar. Las personas, mayores o pequeñas, juegan para divertirse. El placer es una fuente de bienestar y una base para el equilibrio emocional.

Sentirse bien es una condición para crecer de forma saludable, e indispensable, o por lo menos, favorecedora del aprendizaje. El malestar físico o psíquico disminuye la capacidad de atención y de esfuerzo, imprescindibles para aprender.

Función de adaptación cognitiva y social.

Mientras juega el niño incide sobre su entorno, experimenta y descubre la interacción con las personas y los objetos, lo que le permite ir adquiriendo conocimientos de toda clase: físicos, químicos, biológicos, psicológicos, lógico -matemáticos...

El juego le permite adquirir y ejercitar habilidades motrices, sociales e intelectuales, como, por ejemplo:

- Abrir, cerrar, manipular, desplazarse.
- Comunicarse, hablar, escuchar, acariciar, cuidar.
- Observar, clasificar, simbolizar, relacionar causa-efecto.
- Así como aptitudes para relacionarse: ceder, negociar, mandar o dirigir.

Al tiempo que descubre y adquiere conocimientos, el niño va interiorizando maneras de actuar, actitudes como la perseverancia, constancia, atención, esfuerzo, iniciativa..., tan importantes para la vida y para la realización de cualquier aprendizaje.

Hay pocas actividades, fuera del juego, en las que el niño esté tan motivado para perseverar y esforzarse, para ser constante en el intento. El juego permite que los niños y las niñas tengan vivencias positivas del esfuerzo, lo que les pone en condiciones inmejorables para aprender.

El niño mientras juega:

- Adquiere conocimientos de todo tipo (físico, químico, biológico y psicológico).
- Adquiere habilidades motrices, sociales e intelectuales (abrir, manipular, comunicarse, observar,...).
- Ejercita actitudes.
- Desarrolla aptitudes para relacionarse.
- Interioriza valores y normas sociales de forma práctica, no abstracta, como la solidaridad o el respeto.
- Pone en práctica sus conocimientos y habilidades.

Función de adaptación afectivo-emocional.

La infancia es una etapa de la vida llena de ansiedades, conflictos e inseguridades que los pequeños han de ir superando y resolviendo. Conflictos fruto del proceso

evolutivo (angustia de separación, afirmación de la propia identidad...); dificultades provocadas por relaciones o vivencias conflictivas (comer, dormir, control de esfínteres...), por acontecimientos que cambian su vida (nacimiento de un hermano, separación de los padres...); por situaciones nuevas, desconocidas (empezar el colegio, ir al médico...). Los niños pequeños están constantemente experimentando sentimientos y emociones que no entienden, que no reconocen y que los desequilibran y los hacen estar ansiosos y sentirse inseguros.

Los pequeños no tienen ni el conocimiento ni la experiencia que les permita soportar y elaborar esta clase de conflictos. Aún no dominan el lenguaje, pero los sentimientos están ahí. Para ellos, el juego es un medio a través del cual pueden expresar y exteriorizar sus conflictos y sus deseos; los representan, se familiarizan con las situaciones que deben vivir o han vivido, y así poco a poco las van entendiendo, van entendiendo el rol de los otros, y se adaptan a ellos. El juego actúa en ellos como equilibrador de emociones y liberador de tensiones, es su diálogo consigo mismo.

El pequeño juega, repite la acción y representa la situación tantas veces como le parezca necesario, al ritmo que quiere y haciendo todos los papeles: de mayor, de pequeño, de médico, de enfermo, de malo, de poderoso, de maestro...

El juego, especialmente el de representación o simbólico, funciona de equilibrador de emociones y liberador de tensiones:

- Rebaja la ansiedad producida por los conflictos evolutivos y facilita su superación.
- Permite familiarizarse con las situaciones nuevas.
- Facilita la comprensión de los diferentes roles.
- Favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno.

Cuando un niño o una niña no puede jugar, se queda sin recursos para elaborar sus conflictos y con pocas oportunidades de encontrar un equilibrio emocional que le haga posible recuperar, en un tiempo razonable, el bienestar tantas veces perdido. El juego es el diálogo del niño consigo mismo.

Función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje.

El juego presenta unas características y unas condiciones que le hacen ser una situación privilegiada para el aprendizaje:

- Hay motivación, el niño pone todo su interés y atención en lo que hace.
- Los aprendizajes son significativos para el niño porque son funcionales, los aplica al juego inmediato y porque jugando aprende desde la capacidad, aplica sus conocimientos previos y sus habilidades.
- Puede ir a su ritmo y puede repetir el juego tantas veces como sea necesario, sin sentimiento de castigo o de aburrimiento, haciendo su propio camino; permite un aprendizaje personalizado siguiendo su propio proceso.
- El niño, cuando juega, se permite equivocarse, intentar una y otra vez. Para él es importante hacer bien las cosas, pero la posibilidad de no poder o no saber no lo bloquea, no tiene miedo al fracaso. Por el contrario, el miedo al fracaso puede aparecer con la demanda del adulto, ya que éste pone un objetivo concreto a la acción del niño, objetivo que el niño no puede cambiar; señala la importancia de un resultado; introduce un juicio externo, la posibilidad de no satisfacer la voluntad del adulto, aspectos que pueden paralizar su acción y, en consecuencia, impedir el aprendizaje. «No sé, no puedo, no quiero» son expresiones de este miedo a fracasar.

Todos estos elementos hacen del juego un campo de ensayo donde el pequeño ensaya acciones, formas de comunicarse, habilidades que después generaliza y aplica en otras situaciones.

Cuando se analiza el juego de los niños, puede verse cómo promueve su:

- Desarrollo intelectual, porque cuando juega el niño observa, comprueba, combina, analiza, relaciona, experimenta, descubre, simboliza...
- Desarrollo motor, porque le impulsa a moverse, manipular, correr, saltar, trepar, balancearse..., acciones que favorecen el control progresivo del cuerpo, los movimientos, el equilibrio, la fuerza...
- Creatividad, porque el juego le permite expresar sus fantasías, imaginar, construir, inventar, representar...

- Sociabilidad, porque favorece el intercambio, la comunicación con los otros niños y adultos, y permite aprender a relacionarse y a situarse entre las personas, a establecer y expresar afectos...
- Equilibrio emocional, porque el juego permite sacar hacia fuera conflictos, miedos, deseos..., todo tipo de emociones.
- Adquisición y desarrollo del lenguaje, porque impulsa al niño a hablar consigo mismo y con los demás.
- Adquisición de actitudes y valores, normas y pautas de conducta.

El juego, al ser la actividad característica de la infancia y factor esencial para la adaptación afectiva y social de niños y niñas, así como elemento básico para su equilibrio emocional y su desarrollo y aprendizaje, debería ser uno de los ejes básicos de la actividad en la escuela infantil.

En primer lugar, porque es la actividad preferida de los alumnos de esta etapa escolar y pieza clave para poder asegurar una evolución satisfactoria y, en segundo lugar, porque reúne tales condiciones para el aprendizaje que lo convierten en una de las actividades fundamentales para que las niñas y los niños aprendan y desarrollen todo aquello que necesitan y les interesa saber para adaptarse a su entorno social y vivir con plenitud.

Tabla 1. *Aspectos que mejora el juego.*

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación de los sentidos - Coordinación oculo-motriz. - Capacidad de imitación. - Coordinación motora 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p><i>Juegos simbólicos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación de la moralidad. <p><i>Juegos cooperativos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

Fuente: López-Chamorro (2010).

8. CONDICIONES MATERIALES Y PSÍQUICAS PARA EL JUEGO

Para que el juego sea posible y sea fuente de desarrollo, hacen falta unas condiciones materiales y psíquicas que hay que tener en consideración.

En primer lugar, se requiere disponer de tiempo, espacio y materiales.

El tiempo es imprescindible para efectuar cualquier actividad y necesario para poder “jugar”. Observar, manipular, escoger, comprobar, experimentar, imaginar, recrear, inventar... son acciones que forman parte del proceso del juego, que, para que puedan darse, requieren un tiempo amplio, carente de prisas. Las prisas son enemigas del aprendizaje y bloquean la posibilidad de adentrarse en el juego.

Así pues, el tiempo dedicado al juego debe ocupar un lugar privilegiado en la distribución horaria de los niños y niñas de la etapa infantil. Intervalo de tiempo que les permita, si así lo creen necesario, mantener las propuestas de juego más de un día y vivir de manera relajada el desarrollo de su actividad.

El espacio debe estar organizado en función de las características psíquicas y físicas de los niños y las niñas de cada edad, contemplando dentro de esta organización un lugar que permita desarrollar los diferentes tipos de juegos que vayan surgiendo.

Otras condiciones, tanto más necesarias cuanto menores sean los niños, son:

- La seguridad afectiva, que requiere la presencia cercana y estable del adulto.
- La seguridad física.
- El bienestar que produce tener cubiertas las necesidades básicas.

9. ROL DE LA PERSONA ADULTA

A menudo los maestros y adultos en general, al plantearnos cuál ha de ser nuestra actitud en los juegos de los niños y niñas, tendemos a organizar, a actuar, a motivar, a dirigir la actividad, o bien a desentendernos y aprovechar su “estar entretenidos jugando” para preparar o realizar otras tareas.

Sin embargo, si se valora el juego en su justa medida y se pretende que surja del interior de los niños y niñas y les permita manifestarse tal y como quieran y necesiten, hace falta que el adulto esté atento al juego y que su rol no sea enseñar, sino acompañarlos en el juego.

Esto implicará estar presente, ser respetuoso, saber entender, saber escuchar, captar las inquietudes de los que juegan y, para ello, observar, estar al alcance y disponible, facilitar, participar y proponer.

- Observar qué pasa durante una situación de juego, los movimientos de los alumnos, las agrupaciones, las historias, la distribución de roles, de material, la duración del juego y las interacciones que se producen entre los participantes, los conflictos y las dificultades que surgen... para intervenir o no, para conocer mejor a cada niño y para poder planificar la siguiente propuesta de juego, que enlace con la actual.
- Participar siempre que se le solicite, incorporándose como adulto en el papel que se le asigne y aportando una visión más amplia de la situación de la que tienen los niños y niñas. No se trata de enseñar a jugar; de hecho, cuando el adulto se pone de modelo, a menudo provoca sin querer un bloqueo en el interés del niño por jugar.
- Proponer, sugerir, realizar intervenciones para favorecer la evolución del juego que llevan a cabo los niños y niñas, para hacerlo más complejo y, en consecuencia, más rico. Una pequeña sugerencia puede ser suficiente para alentar la imaginación e ir más allá en la simbolización.

Sin el adulto, el juego del niño no es posible. Para jugar, el niño requiere de *“alguien que esté cerca, que le asegure un ambiente estable y que, al mismo tiempo, le dé una seguridad y una información en el momento en que la necesita. Un adulto que, si interviene excesivamente y le “roba” la iniciativa al niño, el juego se torna aburrido”* (Bruner, 1984).

La presencia del adulto es un factor decisivo para que se produzca un juego rico y elaborado.

Desde el punto de vista ambiental para proporcionar:

- Seguridad afectiva, que en las primeras edades requiere incluso contacto físico o mucha proximidad.
- Seguridad física: eliminación de riesgos, posición estable...
- Bienestar, es decir, que las necesidades básicas estén cubiertas.

Y desde el punto de vista de la intervención para:

- Escoger y poner al alcance los materiales, y organizar el espacio, el tiempo y el número de niños.
- Procurar bienestar y seguridad, y mantener las condiciones para poder continuar jugando (ordenar, eliminar interferencias...).
- Dar la ayuda necesaria (controlando el instinto de sobreprotección o de evitar el esfuerzo del pequeño), material o psicológica.
- Acompañar y escuchar el juego del niño, esto es, mostrar interés, empatía, estar al alcance, hacer de espejo.
- Intervenir para hacer posible la continuación del juego: ayudar a mantener las pautas del juego, introducir elementos para enriquecerlo, ayudar a resolver los conflictos, no tanto a hacer justicia.
- Seguir el juego del niño, entrar en su simulación para ir más allá.
- Conceder el tiempo necesario para que pueda producirse un proceso: poder repetir, no interrumpir, no forzar...
- Aportar modelos, evitando que estén alejados de las posibilidades de los niños y niñas, y no darlos si no es necesario.

El adulto siempre es el referente afectivo e intelectual del niño. De él depende su vida y su progreso. También su juego.

10. DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS

Si observamos a un niño de meses y a otro de dos o tres años, veremos de inmediato que el tipo de juego que practican uno y otro es muy distinto. La actividad que realizan ambos está estrechamente relacionada con el nivel de desarrollo y de conocimientos previos de cada uno. Hay una evolución en la forma de jugar que acompaña y estimula el proceso de desarrollo: el aumento de capacidades, la ampliación de intereses, la definición de aficiones personales... Incluso entre los niños y las niñas de la misma edad aparecen diversos tipos de juego, según sus características personales y gustos.

A continuación, se clasifican según el tipo de actividad que promocionan de forma prioritaria:

- Juego motor.
- Juego exploratorio y de experimentación.
- Juego simbólico.
- Juego cooperativo (reflexión sobre su función educativa).

EL JUEGO MOTOR

La evolución psicomotora del niño depende de tres parámetros, la acción, el placer del juego en sí mismo y la relación con el otro.

El juego motor se establece a partir de la relación del niño y la niña con el entorno, y se manifiesta a través de la acción (toda acción implica movimiento) y responde a una emoción, la acción ligada al placer y al afecto del adulto, favoreciendo un proceso evolutivo armónico. El niño se relaciona y se comunica con el entorno a través de su cuerpo.

Funciones

- Favorece la acción del niño.

- Ayuda a desarrollar patrones de habilidades motoras (marcha, carrera,...).
- Sostiene la comunicación.
- Facilita la identificación: el niño se compara y se conoce así mismo.
- Favorece la adquisición de conocimientos.
- Acompaña el proceso de simbolización y representación: traspasa sus vivencias al pensamiento.
- Ayuda a desarrollar la creatividad.

Materiales

- Telas, cojines, cajas, cartones, objetos sonoros, etc.

Existen actividades motrices que no requieren material: juegos de cuna y regazo, intervención de expresión musical, el masaje y todos los juegos que conlleven presiones o caricias correspondientes a esta pedagogía.

Los materiales deben de ser seguros variados y estéticos

Espacios

- Realizar un circuito donde ofrecer todas las posibilidades para el movimiento.

Rol de la persona adulta en el juego motor

- Debe conocer el momento evolutivo de los niños con quienes va a participar en el juego.
- Reflexionar sobre el papel en el juego y el tipo de intervención
- Reconocer los propios estados anímicos y darse cuenta del grado de mecanización con que aborda los contactos.
- Alternar entre el juego espontáneo y el juego libre.
- Redactar un informe de lo acontecido en la actividad de manera literal y objetiva plasmando a parte las impresiones (emociones, sensaciones) que nos han causado.

EL JUEGO EXPLORATORIO Y DE EXPERIMENTACIÓN

Surge por iniciativa del niño con objetos inespecíficos del entorno. El juego se desarrolla paulatinamente sin que el inicio de otra fase signifique la superación de otra anterior

Funciones

- Ofrece información acerca de cómo son las cosas a partir de una aproximación sensorial y perceptiva.
- El niño puede explorar y experimentar libremente y es agente de su propio conocimiento.
- Contribuye a desarrollar las capacidades de observación de atención y concentración.
- Es una situación privilegiada para favorecer el conocimiento del entorno.

Materiales

- Variados, ricos sensorialmente, combinables entre sí, han de ser colocados en un lugar accesible, deben organizarse con flexibilidad y renovarse.
- Exploración sensorial: diferencias, comparar texturas, sonidos.
- Exploración y experimentación con alimentos: manipulan harina, lentejas, arroz, etc.
- Exploración plástica: pintura sobre papel, cartón, plástico, etc.
- Exploración con materiales adhesivos: cajas, telas, cartón, etc.

Espacio y tiempo

Es necesario la creación de un ambiente propicio para que los niños tengan ganas de explorar. Y que puedan realizar la actividad sin interferencias.

Se ha de reservar una parte del horario para las actividades y concederles el tiempo suficiente para que puedan progresar.

Rol de la persona adulta en el juego exploratorio y de experimentación

Durante la actividad se ha de observar atentamente las necesidades e intereses de los niños, la forma de utilizar material, las interacciones que se producen, las experiencias acontecidas y la comprensión de los fenómenos que tienen lugar para después evaluar su efectividad y progreso.

El educador puede estimular de manera explícita o implícita la interacción entre los miembros del grupo, es un facilitador activo.

Debe diseñar las modificaciones de las actividades que se crea conveniente introducir para facilitar el progreso del todo el grupo.

EL JUEGO SIMBÓLICO O DE REPRESENTACIÓN

Entendemos por juego de representación o simbólico aquel que se da dentro de un escenario de actividad simbólica. Se crean nuevos contextos, situándose a medio camino entre la realidad y la fantasía (diferente a la vida real). Se utilizan signos y símbolos para crear nuevos contextos, interpretar la realidad desde distintos puntos de vista, anticipar situaciones y planificar la acción.

Funciones

Cognitivas:

- Capacidad de pensar: el niño es capaz de pensar.
- Pensamiento hipotético: desarrollo de la capacidad de pensar.
- Lenguaje (Pensamiento Narrativo): los niños juegan usando un lenguaje refinado, el narrativo.

Sociales

- Descentramiento: asumir roles, hacer ver que son otra persona
- Capacidad de negociación: necesitan un juego solidario, pasando por el paralelo y el de pareja, hasta el juego del grupo.

Afectivas

- El juego de ficción es paradójico, permite controlar la emoción, reprender las emociones, los deseos. Representa las emociones, deseos, lo que quieren en realidad. Permite afrontar sus miedos.

Propuestas Organizativas del juego simbólico

- El juego debe ser una actividad central e importante dentro de la actividad diaria de la escuela.
- Se debería reservar un espacio y un tiempo para que se pueda jugar.
- Realizar con grupos reducidos para poder simplificar los juegos y que resulten más enriquecedores.
- El adulto ayuda a los niños jugar entre ellos.
- Yes mediador ante los problemas (de lenguaje o relación).

Rol de la persona adulta en el juego

Para que la intervención del adulto sea positiva es importante que se implique, que sea cómplice, se divierta, sea agradable, esté disponible y sus intervenciones sean respetuosas.

EL JUEGO COOPERATIVO

El juego cooperativo como una herramienta para aprender habilidades sociales y optimizar el aprendizaje de valores morales.

Funciones

- Se aprende a valorar positivamente al otro porque necesitan de él.
- Permiten un mayor desarrollo cognitivo. Este juego le solicita al niño poder coordinarse en el grupo, plantear mejor los conflictos y encontrar diversas alternativas para solucionarlos.
- Se incrementan las estrategias cognitivas de interacción social indirectas.
- Se da la oportunidad de conocer y vivenciar valores que son desconocidos.
- Disminuyen las conductas pasivas y agresivas.

- Facilitan la aceptación de la diversidad de compañeros, porque hay una construcción en común.

Material

Pueden ser diversos, Deben crear una dinámica de movimiento. Se han fabricado materiales que facilitan la colaboración y cooperación. Paracaídas, pelotas gigantes, telas, cuerdas,... Suelen tener carácter competitivo.

Rol de la persona adulta en el juego

En el juego cooperativo el educador pasa de tener una relación vertical a una horizontal, aunque en el juego sea uno más de los participantes, nunca debe perder su rol educador y por tanto de influenciar con su actitud en todo momento. Puede promover situaciones de ayuda al verbalizar necesidades. Igualmente, el educador descubrirá en su observación muchísimas actitudes en cada uno de sus alumnos.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Este material escrito ha sido extraído y parafraseado de los autores referenciados:

Barcia, M. (2006). La creatividad en los alumnos de educación infantil: Incidencia del contexto familiar. *Creatividad y Sociedad*, 9, 43-52.

Bernabéu, N. y Goldstein, A. (2014). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea Ediciones.

Cemades-Ramírez, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y sociedad*, 20 (12), 7-20.

Jiménez, L. y Muñoz, M. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic journal of research in educational psychology*, 10(3), 1099-1122.

López-Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

Thió, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. y Masnou, F. (2005). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje. En Antón, M. (Ed.). *Planificar la etapa 0-6 años. Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana* (pp. 127-161). Barcelona, Graó.

12. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid. Alianza.

Dacey, J.S. (1989). *Fundamentals of creative thinking*. Lexington Books/DC Heath and Com.

Gardner, H. (1995). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de S. Freud, A. Einstein, P. Picasso, I. Stravinsky, TS Elliot, M. Graham, M. Gandhi*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Guilford, J.P. (1991) La Creatividad: pasado, presente y futuro. En R.D. Strom (Ed.), *Creatividad y educación* (pp. 9-23). (2da ed). Barcelona: Paidós.

Nickerson, R. S. (1999). Enhancing creativity. En R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 392-430). New York, N.Y.: Cambridge University Press.

Piaget, J., Lorenz, K. y Erikson, E.H. (1982). *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.

Robinson, K. (2006) Do schools kill creativity?
https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity.

Consultado el 17 de febrero, 2021.

Torrance, E. P. (1977) Educación y capacidad creativa. Madrid, España: Ediciones Marova.

Torrance, E.P., Ball, O.E. y Safter, H.T. (1992). *Torrance Test of Creative Thinking. Streamlined Scoring Guide Figural A and B*. Bensenville. Il.: Scholastic Testing Service, Inc.

Vygotski, L., Kozulin, A. y Abadía, P. (1995). *Pensamiento y lenguaje* (pp. 97-115). Barcelona: Paidós.