

LOS JUEGOS DE REGLAS COMO BASE METODOLOGICA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Concreción presentada en el Congreso de Córdoba Diciembre-97 por:
Enma Pérez Madorran

I. INTRODUCCIÓN

Hablar de **juego** en Educación Infantil es hablar de un concepto, un procedimiento, una actividad y en definitiva de una metodología de trabajo intrínseca a los términos de Educación Infantil.

El hilo conductor de toda propuesta educativa en la etapa de 0 a 6 años es sin duda el **juego**.

El juego en sí mismo es motivante y en él se unen:

- Motivación para que los niños y niñas establezcan relaciones que permitan un aprendizaje significativo.
- Motivación del profesorado para organizar diferentes contenidos y actividades curriculares.

En Educación Infantil debemos evitar la oposición entre juego y trabajo escolar, pues el juego para los niños entre 0 y 6 años, es una actividad que les prepara para integrarse en el mundo de los adultos y del trabajo.

En esta etapa de grandes adquisiciones y de máximo desarrollo neuronal, el juego estimula unas funciones esenciales para el posterior desarrollo del niño. Estas son:

Función Formativa: El juego favorece la maduración intelectual y los procesos de adaptación y adquisición. Igualmente el juego permite anticipar e imitar a los adultos, lo cual favorece el proceso de socialización.

Función Afectiva: El niño a través del juego proyecta su vida interior. Encuentra en el juego el desahogo de su frustración en su relación con lo real, creando situaciones imaginarias que le ayuden a superar el ansia de situaciones vitales concretas.

Función Psicodiagnóstica y Psicoterapéutica: El juego es un área de actuación privilegiada, pues expresa el mundo más real y auténtico del niño.

El niño, desde su nacimiento, vive multitud de experiencias en su búsqueda innata del principio de placer. Por ello podemos encontrar diferentes **clasificaciones de juegos**, atendiendo a la edad en que aparecen.

Nos centraremos en la descripción que hace **Piaget**, para llegar al concepto de juego de reglas:

- Juegos sensoriomotores.
- Juegos de pensamiento.

- Juegos manipulativos.
- Juegos simbólicos.
- Juegos de reglas.

II. DEFINICIÓN

Los juegos de reglas aúnan actividades sensoriomotoras y simbólicas a la vez que introducen un elemento nuevo, la existencia de unas normas necesarias para conseguir el placer que mueve al juego.

Para que un juego sea considerado juego de reglas, es necesario que cumpla las dos condiciones siguientes:

- Fijar las reglas que permitan dicha actividad.
- Concreción en las reglas, las cuales determinarán claramente, la salida, avance, capturas, bloqueos, desbloqueos y finalización.

III. CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS.

1. Permiten desarrollar diferentes estrategias para prever el punto de vista del otro.

Beneficios:

- Salida del período Egocéntrico.
- Desarrollo de los primeros elementos de razonamiento lógico.

2. Potenciar la aceptación y cumplimiento de las normas, implícitas o explícitas en todo juego de reglas. **Beneficio:**

- Desarrolla el sentido de la responsabilidad.

3. Posibilitan la comunicación con su grupo de iguales, lo que potencia la aparición de diferentes “roles” dentro de la estructura de grupo. **Beneficio:**

- Crea una situación de observación de las relaciones interpersonales.

4. La aceptación y creación de juegos de reglas favorece el descubrimiento de las leyes que rigen la convivencia. **Beneficio:**

- Descubrimiento paulatino de las normas sociales.

5. Proporcionan la posibilidad de elaborar sus propios juegos a partir de otros tradicionales. **Beneficio:**

- Potenciar la creatividad.

6. Favorecer las actividades de seriación, clasificación y ordenación entre otras. **Beneficio:**

- Adquisición de nociones prenuméricas, correspondientes con el pensamiento matemático.

7. Permiten la aplicación sucesiva de las normas de juego y la exploración del espacio.
Beneficio:

- Adquisición de las nociones de tiempo y espacio.

8. Favorecen un tipo de actividad reiterativa, dado el carácter lúdico que les caracteriza. **Beneficio:**

- Desarrollo de la memoria comprensiva.

9. Permiten explicar y discutir la propia actividad, en definitiva, evaluarla en función de objetivos concretos. **Beneficios:**

- Aumentar la capacidad expresiva y comunicativa.
- Desarrollar la capacidad de razonamiento.

10. Posibilita el cambio de papeles, en distintas situaciones, dentro del mismo juego.
Beneficio:

- Potenciar el fortalecimiento de las relaciones personales.

IV: FUNCIONES DEL EDUCADOR/A INFANTIL EN LOS JUEGOS DE REGLAS.

1. Observador de la actitud y actividad de cada alumno, ante la propuesta de juego y durante la ejecución de éste.

2. Facilita el juego, a través de la organización del material y la estructuración del tiempo y el espacio.

3. Evaluador de las deficiencias y aportaciones descubiertas en cada sesión de juego.

4. Favorece la creatividad, al fomentar la introducción de variantes a los juegos tradicionales.

5. Potencia la capacidad de crítica, presentándoles las alternativas nuevas y permitiéndoles que las valoren a través del ensayo-error.

6. Dinamiza la actividad de los jugadores dependiendo del tipo de juego propuesto.

7. Desdramatizar el hecho de perder y lo presenta como una experiencia enriquecedora, “lo importante es participar”.

8. Ayuda a la fijación de las reglas necesarias para ejecutar la actividad correctamente.

9. Analiza, junto con los alumnos, la posibilidad de ganar o perder en cada uno de los juegos.

10. Determina los momentos considerados más óptimos, para practicar cada tipo de juego.

11. Crea espacios adecuados que permitan ejecutar la actividad.

V. CONCLUSIÓN

Volviendo a nuestro punto de partida podemos afirmar que los juegos de reglas se consideran como base metodológica en Educación Infantil porque apoyan:

1. La maduración del proceso psicoevolutivo de nuestros alumnos/as.

2. Desarrollan capacidades tan significativas en Educación Infantil como:

- Identidad y autonomía personal.
- Comunicación y representación.
- Aproximación al medio físico y social.

3. Favorecen el descubrimiento de los siguientes valores:

- Amistad.
- Autoestima.
- Compañerismo.
- Justicia.
- Respeto.
- Responsabilidad.

En los objetivos de Ciclo y de Etapa señalados en la propuesta curricular para Educación Infantil se pueden recoger los datos aportados anteriormente.

VI. ENUMERACIÓN DE JUEGOS DE REGLAS.

1. Juegos tradicionales:

- El Cataplún.
- Dominó.
- Boliche.
- Loto con figuras.
- Juego de la Memoria.
- El trencito.
- La barra.
- El parchís.
- La piojosa.
- La batalla.
- El ajedrez (se expondrá a continuación con más detalle).
- Las damas.
- El solitario por parejas.

2. Juegos de temas:

- El traje de remiendos.

- Carrera de caracoles.
- El fútbolín con fichas.
- La batalla de los coches.
- La oca de las princesas.

3. Creaciones individuales

- Adivina el color.
- La torres.
- Carrera de coches.
- Juego de los barcos.
- Indios y Vaqueros.
- Juego de la banca.
- Los animales salvajes.
- El puzzle de la suerte.

4. Juegos didácticos:

- Los saquitos.
- Juegos de encajes.
- Cartas de tela.
- El laberinto.
- El gallinero.
- Dados y formas.
- Memoria de cartas.
- Loto de letras.
- Trabalenguas.
- El teléfono.

Esta enumeración de juegos, pertenece al libro “Juegos de Reglas” de Denise Chauvel y Viviane Michel de la Ed. Narcea. En el podrán encontrar los objetivos que se desean conseguir a través de cada juego así como los materiales necesarios, el número de jugadores recomendados, la finalidad del juego y el desarrollo del mismo.

VII. ANÁLISIS DEL JUEGO DE REGLAS REY: EL AJEDREZ.

“La influencia del ajedrez no se limita al desarrollo intelectual, sino que afecta al desarrollo de la personalidad, sobre todo en la esfera de las emociones”. “Dianne Horgen (psicóloga norteamericana).

1. Historia del Ajedrez.

- En la India jugaban al Chaturanga.
- En el año 651 los árabes lo introducen en España.
- En el siglo XI aparece la primera obra escrita “Sobre Ajedrez, Damas y Dados” de Alfonso X “El Sabio”.
- En 1925 se introduce en Rusia como asignatura.

2. El Ajedrez en España.

Somos un país tradicionalmente ajedrecístico, aunque no nos caractericemos por los logros a nivel competitivo. Son de destacar la organización de numerosos torneos en Cataluña y muy especialmente en Gran Canaria y el creciente interés despertado en Galicia.

Los resultados del equipo juvenil español mejoran cada año y por acercarnos más a la etapa educativa que nos ocupa diremos en palabras de nuestro ajedrecista más internacional G. M. Miguel Illescas: “Si deseamos buenos resultados hay que empezar el entrenamiento en serio en edad temprana”.

3. El ajedrez en la Escuela Infantil.

El objetivo fundamental de nuestra experiencia, no es hacer campeones sino dotar de una educación ajedrecista a los niños, con todas la ventajas que hemos enumerado anteriormente, al ser un juego reglado.

I. Los ejes fundamentales de esta experiencia son:

- El ajedrez es una herramienta de trabajo, para ayudar al niño en su camino de aprendizaje y socialización.
- A través de este juego son más fácilmente asimilables contenidos del Curriculum de Educación Infantil como: Estructuración del espacio, Dominio de la lateralidad, Adquisición de direccionalidad, Desarrollo de la motricidad fina y gruesa, Alineación, etc.

II. Metodología.

La eficacia de los aprendizajes logrados y por lo tanto la consecución de los objetivos está en relación directa con la calidad de los procedimientos y técnicas de enseñanza que se apliquen. Los procedimientos han sido seleccionados en función de los siguientes principios básicos en educación:

- Es necesario que los alumnos aprendan por experiencia propia, o sea jugando.
- Debemos ofrecer metas diversificadas para que cada alumno avance atendiendo a logros individuales.
- Utilizar situaciones próximas a la vida de un niño, para después pasar a las abstracciones.
- Debemos hacerle comprender la necesidad de las normas del juego.
- Tenemos que alentar su colaboración y responsabilidad.

- Expresamente hemos evitado, en la fase inicial, las competiciones individuales.
- Uno de los aspectos más importantes es insistir sobre lo aprendido, a nivel práctico.

III. Materiales.

Para que se lleven a cabo las actividades con el máximo provecho, éstas deben estar programadas, pues los niños van más rápido que nosotros. Por lo tanto, la selección y organización de los medios es fundamental para ejecutar con éxito a actividad. Necesitamos:

- Tablero humano.
- Gorros de papel.
- Colgantes con cada una de las piezas.
- Tableros de mesa.
- Manuales de ajedrez.

IV: Objetivos:

- Conocimiento básico y general del juego, para captar el interés de los niños.
- Formación de habilidades, que permitan jugar la partida hasta su fin.

V: Contenidos.

- Historia breve del ajedrez.
- Tablero y colocación de sus piezas.
- Movimientos básicos de piezas y sus valores.
- Juegos con reglas simplificadas.
- Jaque y Mate.
- Realización de mates elementales.
- Principios de desarrollo de la partida.

VI: Beneficios.

- Desarrolla la concentración y la disciplina mental.
- Favorece las habilidades de planificación y de evaluación de las acciones.
- Se potencia con la memoria ajedrecística, la memoria significativa.
- Los niños utilizan más intuición, lo que acelera el proceso de respuesta.
- Con entrenamiento, los niños memorizan más rápido que los adultos.
- Potencia la autoestima, si el profesor respeta el impulso de rapidez infantil.

VII. Conclusiones.

- El contenido del ajedrez, no se limita al terreno intelectual, sino que aborda también el de las emociones.
- Solamente los métodos que establecen puentes entre el ajedrez y otras actividades del niño tendrán éxito.
- Únicamente alguien con amor a los niños, conocimiento del ajedrez y creatividad pedagógica logrará que los niños se aficionen al ajedrez y que éste potencie todas las habilidades que hemos enumerado.

AMEI

<http://www.waece.com>

info@waece.com