



**Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación**

EL JUEGO COMO ELEMENTO FUNDAMENTAL PARA EL  
DESARROLLO EMOCIONAL E INTELECTUAL DEL NIÑO

**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

**Trabajo de Fin de Grado presentado por: Marta Hurtado Celaya  
Titulación: Grado de maestro infantil  
Directora: Dra. Sandra Garcet Rodriguez**

Ciudad: Bizkaia

Fecha:

Firmado por:

CATEGORÍAS TESAURO: Psicología de la educación

## **RESUMEN**

Este trabajo consta primeramente de un amplio recorrido por la historia del juego, sus características, la importancia del juego en edades tempranas y la relación entre el juego y el aprendizaje a modo de introducción y como punto de partida del trabajo.

A continuación refleja el seguimiento hecho durante meses a dos niños con necesidades específicas haciendo hincapié en cómo influye el juego en cada uno de ellos y las conductas de ambos niños en relación al juego y a los demás.

Posteriormente se describen los beneficios que por medio de los juegos y a través del constante seguimiento y la implicación se pueden obtener a todos los niveles: afectivo, social y académico. Al tiempo se especifican las características comunes a ambos niños, así como las pautas a seguir para la consecución de mejoras notables en todos los ámbitos de ambos niños.

**Palabras clave:** Juego, Autismo, Comportamiento, Actitud, Beneficios

# INDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	4
<b>1.1. Justificación .....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. Objetivos.....</b>	<b>5</b>
2. DESARROLLO .....	7
<b>2.1. Marco Teórico .....</b>	<b>7</b>
2.1.1. ¿Qué es el juego? .....	7
2.1.2. El juego a lo largo de la historia .....	9
2.1.3. Tipos de juego.....	11
2.1.4. Reflexiones de psicólogos y pedagogos .....	12
<b>2.2. El juego y el niño con dificultades específicas .....</b>	<b>14</b>
<b>2.3. La importancia del juego en la resolución de problemas .....</b>	<b>15</b>
<b>2.4. Material Y Métodos .....</b>	<b>16</b>
<b>2.5. Resultados.....</b>	<b>19</b>
3. CONCLUSIONES .....	23
4. PROSPECTIVA .....	25
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	26
BIBLIOGRAFÍA.....	27
ANEXOS.....	28

# 1. INTRODUCCIÓN

En este primer capítulo se justifican las razones por las cuales se decidió emprender la presente investigación, así como los objetivos de la misma y la importancia de las conclusiones a las cuales se podrá llegar una vez analizados los resultados.

## 1.1. Justificación

Durante muchos cursos he trabajado en colegios con niños de Educación Infantil, como cuidadora en los recreos, el comedor o el autobús y en verano como monitora de tiempo libre. Aunque actualmente ejerzo como profesora de primaria, guardo un bonito recuerdo de esa época de mi vida profesional, donde desde el primer día he sido consciente de la importancia que tiene el juego en el desarrollo físico, psíquico e intelectual del niño.

A menudo nos encontramos con niños que no saben jugar y que permanecen solos en su tiempo libre en el colegio o en cualquier otro ámbito. Me interesa enormemente la idea de investigar las posibles causas de este hecho y al mismo tiempo averiguar cómo influye en el niño dicho comportamiento, desde el punto de vista personal, social y académico. De ser posible, llegar a conclusiones válidas que nos permitan establecer las pautas adecuadas para brindar a estos niños la ayuda que necesitan.

Tras leer un artículo de la Revista digital de divulgación educativa, acerca de la "La importancia del juego en educación infantil" de Silvia Guzmán Rodríguez, he llegado a la conclusión de que el juego no es sólo un recurso educativo sino que además constituye la metodología básica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de educación infantil.

He investigado acerca de la importancia de las actividades lúdicas, basándome en dos autores muy importantes, Piaget y Vigotsky. Del artículo "Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana" de Diana Fernández Zalazar se deduce que para Piaget, el juego es una forma de adaptación inteligente del niño y la niña al medio, es un hecho espontáneo, no dirigido, de relación con su entorno, además de ser de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas. Por otra parte, Vigotsky asegura que el juego consigue poner al niño o la niña por encima de sus posibilidades,

este hecho favorece el desarrollo de conductas cognitivas y afectivas. Además, el juego les permite tomar consciencia de lo que realmente saben y lo que no saben hacer por sí mismos.

Geddes afirma que la falta de juego en los niños puede traer problemas en la vida adulta y asegura que “en la interacción libre con sus padres, los niños aprenden las habilidades necesarias para tener éxito al crecer y divertirse con otros chicos es clave para el desarrollo”. A su vez, sobre este artículo Sahovaler, opina que “Para el chico, jugar es aprender y una forma de entrenarse para el mundo adulto”.

En el caso de que ese juego sea insuficiente, influirá negativamente en el desarrollo del niño ya que el individuo no logra desarrollar su parte creativa y de mayor pueden manifestarse varias patologías.

Por otra parte y dado que en estas edades tempranas no es posible dar un diagnóstico concluyente de patologías como el autismo, y solo se trabaja sobre la base de la sospecha, el identificar pautas de comportamiento en el niño y por consiguiente, pautas de actuación por parte del profesor es fundamental, si se pretende abonar el terreno para conseguir los mejores resultados de integración, aprendizaje y bienestar psicofísico de los niños.

Teniendo en cuenta lo antes expuesto y la posibilidad que me brinda el hecho de trabajar en un colegio como profesora, no he querido dejar pasar la oportunidad de investigar acerca del juego y su relación con el desarrollo académico, social y afectivo de los niños.

## **1.2. Objetivos**

Este apartado, aun siendo el más breve de todo el trabajo es quizás el más importante, pues es alrededor de los objetivos que gira todo el proceder de esta investigación.

Todo cuanto en lo adelante será explicado, supone un paso más en la consecución de los objetivos que aquí se exponen.

Objetivo general:

1. Estudiar el comportamiento en niños con necesidades específicas durante las actividades lúdicas en el marco escolar

Objetivos específicos:

Para los niños con necesidades específicas:

1. Establecer las características comunes respecto a su comportamiento y sus sensaciones.
2. Analizar los patrones de comportamiento respecto al juego.
3. Investigar la repercusión que tiene dicho comportamiento en el ámbito académico.
4. Analizar las reacciones del entorno hacia su comportamiento.
5. Evidenciar los beneficios que les supone la participación en actividades lúdicas

Una vez establecidos los objetivos alrededor de los cuales girará este trabajo se da paso al núcleo fundamental del mismo, el desarrollo.

## **2. DESARROLLO**

En este segundo capítulo se concentra una parte muy importante del presente trabajo pues en el mismo se expone el marco teórico que sirve de base al posterior análisis. Se explica como el niño con dificultades específicas afronta el juego y el papel que él mismo puede jugar en la resolución de problemas. Una vez establecido el marco teórico se da paso a la investigación en sí misma, los casos de estudio, el tipo de análisis y los inevitables resultados de éste.

### **2.1. Marco Teórico**

En el marco teórico se comenzará a detallar qué es el juego, el juego a lo largo de la historia, los tipos de juego y las reflexiones de psicólogos y pedagogos respecto al juego en niños sin dificultades y en niños con dificultades específicas.

#### **2.1.1. ¿Qué es el juego?**

El juego es una actividad espontánea, de carácter universal, evoluciona según la edad de los jugadores, es voluntaria y libremente elegida. El niño ha de sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje o rol a representar y los medios con el que realizarlo. A pesar de que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad, presenta una paradoja, ya que el niño para jugar se tiene que ajustar a las pautas de acción del personaje. Por ejemplo, cuando representa a un médico su actitud con los demás ha de ser correcta, amable y manifestar respeto por el paciente. Además, el juego es una finalidad sin un fin. El niño juega sin preocuparse por el resultado de la actividad, no teme al fracaso ya que la actividad no tiene como fin la consecución de un objetivo concreto.

El juego ayuda a la creatividad, a la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social.

El juego es a su vez repetición, ya que el niño repite una y otra vez la misma estructura del juego sin llegar a cansarse. Por ejemplo, un niño con tres años repetía una y otra

vez con alegría y concentración, el lanzamiento al aire de un muñeco de peluche mientras viajaba en coche con su madre todos los días de camino del colegio a su casa. A pesar de dicha repetición, no había cansancio en él ya que disfrutaba intensamente por el placer que le causaba el ver lo que causaba a raíz de sus acciones: la atención de su madre.

Además el juego puede requerir un gran esfuerzo por parte del niño, incluso en ocasiones un juego puede exigir que se empleen más energía que otras tareas.

En numerosas ocasiones el niño juega con el fin de superar ciertas dificultades y realizar una serie de esfuerzos que supongan para él un reto añadido.

El juego es el primer lenguaje natural del niño, es la mejor forma de expresarse, mediante el cual expresa sus fantasías, conscientes e inconscientes, deseos, experiencias, preocupaciones, sentimientos y pensamientos. Es un lenguaje lleno de símbolos para externalizar su mundo interior y sus vivencias. Por un lado es la exteriorización por medio del juego de su mundo interior y por otro lado la representación del exterior que el niño se da a sí mismo.

No es sólo diversión sino también la mejor manera de aprender, a través de él, los niños aprenden a abordar ciertas situaciones que a lo largo de su vida adulta deberán enfrentar.

Mediante el video del video de Smartplanet, el instinto del juego (2007), podemos observar que el juego es un momento que proporciona placer sin ningún tipo de riesgo. Ponernos en situaciones imaginarias de nuestra realidad y nuestra rutina, es innato, un instinto que nos permite desarrollar la imaginación, compartir experiencias con los demás y adquirir una serie de habilidades que necesitaremos durante la vida adulta para vivir en sociedad. Es un espacio donde tenemos la capacidad de interactuar con nosotros mismos, con los que nos rodean y con nuestro entorno. Jugamos porque necesitamos aprender, conocer y entendernos. Jugamos porque necesitamos experimentar sensaciones que nos provoquen placer.

¿Quién no se ha disfrazado alguna vez de algo que le guste? ¿Cuántas veces hemos sido mamá, papá, profesores y hemos comprado carne y fruta en un mercado de ficción? Durante la infancia iniciamos un tipo de juego que será clave para nuestra vida



adulta, es el llamado juego simbólico, que explicaré más detalladamente más adelante. Se da a una edad en la que necesitamos dar simbología a los objetos, personas y situaciones, para entenderlos mejor. A través de los símbolos los niños consiguen reducir lo compleja que puede ser la realidad y la llevan a un territorio que pueden dominar y actuar sobre él. Gracias al juego comprendemos lo que somos y de lo que podemos llegar a hacer y ser, revivimos situaciones como si se tratase del un ensayo del mundo en el que vivimos. El juego simbólico nos permite además jugar con la realidad, estando seguros en todo momento, por lo tanto, podemos equivocarnos, experimentar, probar, sin ningún tipo de consecuencia. El juego es aprendizaje y placer, con estas virtudes es difícil imaginar una vida sin juego, de hecho no llega nunca a desaparecer de nuestras vidas. Aunque disminuya la acción de jugar, lo que no desaparece es nuestra capacidad para crearlo.

Además es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de uno mismo. el niño expresa su personalidad natural, a su vez experimenta un cúmulo de sensaciones autodescubriéndose, explorándose a él mismo y a los demás. Es un proceso de descubrimiento de la realidad exterior, a través de la cual va formando su concepto sobre el mundo.

Estas nueve características descriptivas del juego, podrían ser aceptadas por la mayor parte de los estudiosos de este fenómeno de la infancia. Sin embargo hay algunas observaciones en las que se presentan mayores discrepancias, pero que permiten ahondar en la caracterización de esta actividad.

### **2.1.2. El juego a lo largo de la historia**

El juego es una de las manifestaciones más comunes en el ser humano desde su nacimiento. El niño, desde sus primeros meses tiende a buscar juegos de su entorno que le producen bienestar, como tocar un peluche, el chupete, etc.

Comenzaremos el viaje de la evolución del juego partiendo de la tesis de Huizinga (1990) de que el juego es anterior a cualquier cultura, hay que remontarse a los primeros pobladores del planeta Tierra. Este autor señala que “ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte

integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”

En el paleolítico, la presencia del juego es clave ya que conlleva un beneficio psíquico, físico y cultural que se van reflejando poco a poco en la sociedad. También hay que tener en cuenta que el juego en esa época estaba muy relacionado con lo mágico y lo divino y con la supervivencia, ya que necesitaban estar en forma para poder cazar, huir del animal enemigo,..

“Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad “

En esta época destacan los juegos de pelota, aún sin reglas fijas, los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie, los saltos, levantamientos de rocas y troncos y otros muchos.

Al final de esta etapa, sobre el 4.000 a. C., surgen los primeros juegos cuyo objetivo principal es la estrategia con tableros, los juegos de pelota evolucionan notablemente, como los de los mayas prehistóricos, la jabalina mezcla el juego, el entrenamiento, el deporte y el trabajo, y la equitación que se asemeja al bádminton.

En Babilonia destaca un juego similar al actual boxeo y se establecen diversos juegos empleados para las fiestas populares. En esta época sobre todo el juego indicaba la economía del lugar y el poder para disuadir al contrario.

En Egipto, hacia el año 3.000 a. C comienzan a utilizar un juego que consiste en nueve bolos y los juegos de pelota. Se comienzan a utilizar espacios destinados a los juegos en vez de al aire libre, como utilizan diversas culturas.

La civilización cretense en relación al desarrollo del juego supone un paso hacia atrás, ya que prima más el profesionalismo en el deporte que el ocio y el entretenimiento.

En la India, hacia el año 2.000 a. C, tienen gran importancia los juegos de canicas, que más tarde se convertirán en juegos de reglas desconocidas que incluso llegarán a formar parte de la actualidad.

Hacia el año 1.000 a. C. es conveniente destacar los juegos de pelota con un con una gran especialización de otras civilizaciones como los mayas, los aztecas, los etruscos y los indios; cada uno de ellos poseían unas reglas y lugares de juego diferentes. Los investigadores poseen gran interés acerca de dichos juego, hasta el punto de que muchos de ellos creen que éstos son el origen del deporte que actualmente tenemos en nuestra sociedad.

Hay que destacar también la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma; En la Grecia antigua, el juego tenía una serie de funciones: promover el desarrollo físico, moral y estético de los ciudadanos y trabajar la creatividad y la competitividad.

De esta forma, y quizá de una forma involuntaria en una cultura que en sus principios estaba más enfocada al trabajo que al ocio, el elemento lúdico adquiere aquí su máximo importancia, tanto en los juegos comunes como en los juegos profesionales

Concluyendo se puede decir que el origen del juego, queda claramente establecido en épocas prehistóricas, aunque las pruebas son escasas ,pero teniendo en cuenta que hoy en día disponemos de métodos más modernos poco a poco podremos desenmascarar toda la serie de enigmas que aún perduran en cuanto al origen del juego.

### **2.1.3. Tipos de juego**

A lo largo de su desarrollo el niño va practicando diferentes juegos como bien propuso Piaget (1961):

Primero el juego sensoriomotor, que principalmente se basa en ejercicios motores como agarrar, soltar, meter, apilar, etc.

Luego, el juego simbólico que aparece hacia los dos años, es una representación que el niño hace de una situación cotidiana, comienza una etapa de juego social, en el que los niños juegan cada vez más entre sí y con los adultos, utilizando el lenguaje y estableciendo roles, haciendo como si fueran sus madres, sus profesores, etc. De esta

forma ayudarán a la construcción de sí mismos como seres sociales a través de la adquisición de la autonomía.

Todo esto conduce a un nivel superior del juego basado en reglas que implican juegos sociales y de cooperación con los demás.

#### **2.1.4. Reflexiones de psicólogos y pedagogos**

Tras leer varios artículos acerca del juego como desarrollo intelectual y emocional en el niño voy a centrarme en dos artículos que aportarán una gran ayuda en mi línea de investigación.

En primer lugar basándome en el artículo de Kaiser, quiero hacer hincapié en un tipo de juego llamado “el eco” que lo propone para aprender a relacionarse y comunicarse afectivamente con los demás. Ella lo aplica entre padres e hijos pero perfectamente es aplicable entre alumnos y profesores, de esta forma:

Los profesores explicamos al alumno que la relación con las personas funciona como un “eco”. ¿Cómo ocurre? Pues que no importa lo que uno le “diga”, es decir, no importa cómo actúe con la otra persona, ya que ésta lo tratará a uno de la misma forma. Si uno a otra persona la trata con amor, la otra persona no lo va a tratar a uno con odio. Si uno trata a otra persona sin respeto, la otra persona no lo va a tratar a uno con respeto. Al igual que ocurre con el eco, de la forma que tratemos a los demás, así seremos tratados.

Ahora bien, en el aula jugamos al “El Eco” de la siguiente forma: cada niño agarra una hoja en blanco y pinta tres columnas de diferentes colores. A la primera columna le ponemos el título “Nombre” y anotamos tres nombres de personas con las cuales queremos adaptar “El Eco”, por ejemplo: “algún compañero”, “mamá”, “la profesora”. La segunda columna la llamaremos “Relación” y anotamos a la misma altura de cada nombre escrito en la columna primera, qué tipo de relación queremos tener con esa persona, por ejemplo: “amor”, “respeto”, “confianza”. La tercera columna la titulamos “Dar” y vamos escribiendo lo que le vamos a dar a cada persona para crear la relación esperada, por ejemplo: “ser más detallista”, “dedicarle más tiempo. Es decir, no podemos esperar “recibir” si no ponemos de nuestra parte y “damos” a los demás.

Una vez que cada alumno de la clase tenga su tabla de "El Eco", durante las próximas tres semanas, cada mañana dedicaremos a que cada uno comparta en qué medida cumplió su lista de "Dar" de "El Eco" con cada persona. El resto de la clase complementa lo que cada uno va diciendo, resaltando acciones que cumplen "El Eco" que tal vez el integrante de la clase ni siquiera se dio cuenta que hizo e invitando a aprovechar más oportunidades para seguir cumpliendo "El Eco".

En el artículo de la psicopedagoga Canavesio titulado "¿para qué jugar?" obtenemos la idea clara de que el juego es una necesidad, tanto para el niño como para el adulto, aunque para cada uno tiene un objetivo diferente. Para el adulto implica descanso, distracción, un dejar a un lado las preocupaciones y ocupaciones; una "pérdida de tiempo" de sus obligaciones diarias para "obtener y ganar" placer y tranquilidad para la persona. Para el niño, en cambio, el juego es una de sus funciones principales, un hecho clave para desarrollar su sensibilidad, su motricidad, su inteligencia, su afectividad y su comunicación; no como una distracción o pérdida de tiempo como en el caso del adulto.

Puesto que el hecho de jugar posee dos funciones claves: función de aprendizaje y función terapéutica, es imprescindible que el niño juegue. Mediante el juego el niño aprende a conocer el mundo de los objetos, a sí mismo y a los demás. Al principio es individualista ya que juega solo con él y para él, pero poco a poco se transforma en aprendizaje de la convivencia y la sociabilidad, preparándolo para la vida de adulto relacionándose e interactuando con los demás. A través del juego el niño se pone a prueba a sí mismo, se desarrolla como persona y va siendo cada vez más autónomo.

Por medio del juego el niño expresa todo lo que siente en cada momento, descarga tensiones, nervios y tristeza que no son capaces de exteriorizar de otro modo; maneja y controla situaciones negativas y dolorosas que ha sufrido en silencio y sin poder defenderse, transformándose en sujeto activo de hechos que ha vivido pasivamente; metaboliza acontecimientos cotidianos difíciles de aceptar y asimilar; y elabora situaciones y experiencias traumáticas.

El niño necesita jugar para aprender. Pero así como aprende jugando, también tiene que aprender a jugar, y es el adulto quien debe hacérselo fácil. Al igual que hacerle que aprenda tanto a ganar como a perder en el juego, preparándose para aplicar este aprendizaje a la vida cotidiana. Es tan fácil encontrar

situaciones a las que a los padres les da pena que el niño pierda en algún juego siendo tan pequeño, pero no nos tenemos que preocupar porque ese hecho es bueno para su desarrollo posterior.

No caben dudas de que el juego es una actividad básica para el desarrollo del niño; por tanto, las actitudes y comportamientos de los padres y demás familiares ante el juego, los juguetes y el jugar del niño serán claves para su personalidad.

## **2.2. El juego y el niño con dificultades específicas**

Tomando como referencia el libro anteriormente citado, hay que tener en cuenta que la mayoría de los niños llegan a la escuela infantil muy bien adaptados para su edad y con escasos problemas, excepto el que se desarrolla en un mundo en perpetuo cambio. La escuela es el lugar familiar, donde se encuentran los adultos más atentos, un ambiente seguro en todos los sentidos y muchísimos compañeros, recursos y materiales, juegos a través de los cuales es posible explorarse a sí mismos. Sin embargo existen algunos niños cuyas necesidades les identifican como “necesidades especiales”, las cuales abarcan una amplia gama de taras mentales, físicas y posee connotaciones superiores a las intenciones presentes.

Estos niños poseen necesidades diferentes al resto de sus compañeros, por ello los profesores deben tener en cuenta en cada momento las necesidades individuales de la clase y esto crea dilemas y retos, como señala Brierley (1987) en el libro “consiste sencillamente en tratar de modo distinto a diferentes personas a fin de que cada una sea atendida de la mejor forma posible” ya que una de las funciones principales tanto de la escuela como del juego es la de la socialización, resulta natural y eficaz que coincidan. Puede resultar un reto ya que teniendo en cuenta el número de niños por cada aula en educación infantil, se hace difícil, por cuestión de tiempo, tratar a todos de manera diferente, teniendo en cuenta las posibilidades y necesidades en cada momento.

Mediante el juego se pueden identificar las necesidades propias de cada niño. Es importante no precipitarse a la hora de obtener conclusiones, pero así mismo es interesante observar el juego de los niños, ya que expresan las necesidades individuales de cualquier forma a la hora de jugar y estudiar una continuación para

comprobar si se trata de incidentes aislados o de un problema grave de desarrollo, de lenguaje, etc.

Por otro lado el juego puede impedir en ocasiones que surjan las dificultades de algunos niños, como en el caso del que interpreta una situación que le afecta, por ejemplo la pérdida de un abuelo, hasta que se logra una comprensión y un consuelo. Desde luego, el juego puede proporcionar una terapia al pequeño que sufre una alteración temporal. Según Wayne (1982) "son más pobres por la ausencia de semejante destreza y parece que los capaces de jugar pueden obtener enormes beneficios de dicha actividad".

Los niños que presentan dificultades suelen sufrir más de una, por ejemplo las dificultades en la socialización determinan frecuentemente una conducta agresiva hacia los demás niños, ya que no son capaces de relacionarse y la única vía que encuentran para ello es la agresión, de esta forma se hacen ver y notar por los demás. Los problemas de aprendizaje pueden conducir a problemas de conducta y viceversa. Estos niños, en particular, necesitan mucha comprensión, atención y afecto para poder evolucionar positivamente. Es clave identificar, analizar, interpretar y manejar las necesidades individuales lo más pronto posible, para conseguir que sean mínimos sus efectos en el niño a largo plazo, como fracasos escolares, malas conductas, desconfianza, falta de amistades y así conseguir que alcancen la felicidad, la confianza, la amistad, la seguridad que necesitan para vivir de la mejor forma posible.

### **2.3. La importancia del juego en la resolución de problemas**

El psicólogo e investigador Bruner estudió los efectos del juego en relación con la habilidad del niño para resolver problemas mediante un experimento en que niños de tres a cinco años realizaron la tarea de sacar un premio que se encontraba en una caja fuera de su alcance. La única forma posible era uniendo dos palitos con una grapa, construyendo así un palo más largo con el cual alcanzar el premio. Se dividió a los niños en cinco grupos. El primer grupo fue "enseñado" por un adulto que demostraba como unir los palitos con una grapa. El segundo grupo fue entrenado en el uso de la grapa. El tercer grupo observó al que hacía el experimento mientras realizaba la tarea de construir el palo y alcanzar el premio. El cuarto grupo no recibió ninguna

preparación, pues simplemente se les dio la oportunidad de jugar con los materiales. El quinto grupo fue el grupo de control y no recibió ninguna preparación previa.

Los resultados de este experimento fueron asombrosos. Los niños que solamente jugaron con los materiales pudieron resolver el problema tan bien como los que observaron la demostración y solución completa, y doblaron el porcentaje de logros comparados con los niños que fueron enseñados o los que fueron entrenados. Según el Dr. Bruner (1975) “la habilidad de los niños del grupo de juego que se clavó en la tarea. Aún cuando su primera estrategia fuera mal guiada, terminaron por solucionarlo ya que podían resistir la frustración y la tentación a desanimarse. Estaban jugando.”

Apoyándome en el libro J.R Moyles,(1920) el hecho de que los niños desde edades muy tempranas sean totalmente capaces de realizar muchas preguntas de “por qué” nos da a entender que con ayuda y estímulo serán capaces de dar respuestas a muchas de las preguntas por ellos mismos.

Hay numerosas características claves a la hora de plantear y resolver problemas en los niños pequeños. Como señala Curtis: “la resolución de problemas supone una mente inquisitiva y una curiosidad nata y ,en este aspecto, los niños se hallan naturalmente muy adecuados para ello”, a la hora de la resolución de problemas en el aula es necesario que los niños reconozcan dichos problemas, ya que son menos conscientes de las necesidades imprescindibles para la realización de una tarea. Este hecho supone la necesidad en la escuela de considerar a la clase como potencialmente llena de pequeños problemas que hay que resolver junto con los alumnos.

Con el fin de resolver problemas necesitamos de pequeños grupos en los cuales se trabaje la observación, para comprobar el problema y obtener una solución común.

## **2.4. Material Y Métodos**

Para la consecución de los objetivos propuestos, se estudiará el caso de dos niños del colegio concertado religioso que tienen problemas para relacionarse durante el recreo.

El colegio concertado en el que estudian ambos niños es un colegio religioso situado en el centro de Bilbao, cuyo claustro está conformado en su mayoría por profesorado no religioso, aunque dispone a su vez de 12 religiosas que se encargan de la dirección,



del secretariado, y algunas forman parte del profesorado. Aun siendo un colegio concertado dispone de numerosas ayudas a todas aquellas familias que no disponen de recursos suficientes para garantizar el pago mensual de las cuotas del colegio.

En primer lugar se solicitó a los padres de los niños que firmen la autorización para el manejo de información sobre sus hijos, garantizando la exclusión de datos personales y confidenciales, a los cuales solo tendrá acceso el investigador.

En lo adelante nos referiremos a estos niños como Caso 1 y Caso 2.

Para estudiar a los dos niños se ha observado a ambos durante las clases y las horas de recreo. Se han tenido en cuenta numerosos aspectos, si sigue las actividades espontáneas a lo largo del día, cómo conversa y se relaciona con los compañeros y con los profesores y adultos, cómo interactúa con los demás, qué vocabulario emplea, si le gusta jugar sólo o con sus compañeros, si juega más con niños que con niñas, si le gusta más jugar sólo o los juegos organizados, si es retraído, si le gustan más los juegos rápidos o lentos, su actitud cuando está solo, actitudes y reacciones de los otros niños hacia él.

Después de comer, los niños tienen una hora y media aproximadamente para estar en el recreo, es un patio muy grande con canastas, si llueve están en un pasillo muy grande con mesas, sillas y una televisión para que se relajen con películas infantiles, también se realizan juegos y se cantan canciones.

## **Caso 1**

Niño de 5 años, hijo único, de origen colombiano, nacido en Bilbao. Vive con su madre soltera y la hermana de ésta en un barrio a las afueras de Bilbao y estudia desde los 2 años en el colegio. Actualmente está en el aula de 5 años y posee apoyo escolar en matemáticas y lenguaje, en las demás asignaturas está con el resto del grupo y una vez por semana tiene sesión con el psicólogo del colegio. El psicólogo hace meses le diagnosticó autismo, a pesar de no ser la tendencia actual a diagnosticar el autismo antes de los 7 años, las Dras M.Cortez y M. Contreras afirman a posibilidad del diagnóstico precoz de los trastornos del autista en edad temprana a los 18-36 meses. Sin embargo según un estudio elaborado por investigadores de la Universidad de

Washington en St Luis es posible detectar rápidamente el autismo en niños a partir de los dos años de edad por medio de un nuevo dispositivo denominado Lenarbaby.

El aula en el que se encuentra consta de 22 niños ,12 niñas y 10 niños, un grupo muy dispuesto, alegre y con muchas ganas de trabajar, respecto a este niño, le ayudan mucho y están siempre muy pendientes de que se encuentre bien en cada momento del día.

El autismo es un trastorno caracterizado por graves déficits del desarrollo, permanentes y profundos. Afecta la socialización, la comunicación, la imaginación, la planificación y la reciprocidad emocional, y evidencia conductas repetitivas o inusuales.

## **Caso 2**

Niña de 5 años, tiene 2 hermanos, uno de 4 años y otra de 7 años. Es de origen chino, pero nació en Bilbao, donde vive cerca del colegio con su padre y su madre, estudia desde los 2 años en el colegio. Actualmente está en el aula de 5 años, posee apoyo escolar en todas las áreas, posee libros y cuadernos diferentes ya que va a un ritmo diferente que los de su clase, se intenta que esté en el aula, pero trabajando a otro nivel y con un profesor de apoyo, una vez por semana tiene sesión con el psicólogo del colegio con el cual se reúne en una sala pequeña y tranquila exclusiva para dichas reuniones, y los lunes y miércoles tiene extraescolar de dibujo en un aula del colegio con la profesora.

El aula en el que se encuentra consta de 23 niños, 12 niños y 11 niñas, un grupo muy trabajador, alegre y dinámico, en dicha aula hay 4 niños con un profesor de apoyo para las materias de matemáticas y lenguaje.

Una vez expuestas las circunstancias en las cuales va a transcurrir el estudio se dará paso a la descripción de los resultados obtenidos mediante el mismo.

## **2.5. Resultados**

En este capítulo se describe el resultado de la investigación a partir de las observaciones realizadas durante el recreo, así como las entrevistas efectuadas al profesor tutor, al profesor de apoyo y al psicólogo del colegio. De todo lo cual se ha obtenido la información acerca de la clase y sobre los resultados académicos de ambos niños.

### **CASO 1**

Este niño emplea siempre un tono de voz muy alto, repite frases a lo largo del día, fundamentalmente durante el horario de recreo donde posee más libertad de realizar actividades lúdicas y de psicomotricidad. Las frases que repite consisten en multiplicaciones como si fuera una calculadora, es probable que disponga en casa de una máquina para hacer operaciones, ya que muestra un tono propio de una máquina. Repite casi a diario tanto las estaciones del metro de Bilbao y el tranvía como las del metro de Madrid, en orden de paradas e incluso a veces pregunta qué parada es la siguiente de alguna de ellas, así como frases de películas o dibujos infantiles de Bob Esponja, Los Animaniacos, etc.

En los recreos presenta ciertas dificultades para relacionarse con los demás, en lo que lleva de curso ha jugado con dos niñas de su clase en momentos esporádicos. Las cuales poseen cierta afinidad con él y comparten gustos y momentos de juego. En cambio cabe destacar la gran capacidad para relacionarse con los adultos en la hora de juegos, por ejemplo suele traer de casa varios materiales de juegos, como una pelota, un muñeco o una cuerda, con los que se distrae y puede pasar horas jugando con ellos sin apenas distraerse con el ambiente propio del recreo.

Al principio apenas hablaba y no era posible jugar con él, ni un niño de su clase ni un adulto porque se limitaba a jugar solo o a correr por el patio. Actualmente después de mucho esfuerzo y dedicación día a día es capaz de mantener una conversación de unos minutos de manera coherente y de jugar un rato en el recreo. Le encanta que le persiga un adulto, aunque a veces cuando es atrapado se enfada. Aunque es muy tranquilo, ha llegado a pegar e insultar a un adulto por este hecho. Sin embargo en una ocasión estaba jugando con otra niña a tirar su saltamontes de juguete hacia arriba y cogerlo, cuando se rompió no pasó nada, ni siquiera se enfadó, en dicha reacción se

puede comprobar que es un niño tranquilo, capaz de compartir, de interactuar en ciertos momentos con niños y adultos que él mismo escoge por afinidad y totalmente capaz de afrontar un hecho concreto, en este caso la rotura de su juguete, por el mero hecho de manipularlo, sin crear en él ni frustración, ni rabia, ni ningún efecto negativo.

Los niños le miran en numerosas ocasiones y se preguntan entre ellos y a los adultos el por qué de dichas repeticiones, les llama la atención que pocas veces juega, que repite una y otra vez las sumas y las paradas. El hecho de estar siempre con los adultos les llama la atención ya que provoca envidia en cierto sentido al parecer especial y al ser tratado de diferente forma que los demás. Por ejemplo en la fila del comedor, situado en la sexta planta del colegio, siempre es el primero y va de la mano de la cuidadora, de esta forma está más controlado.

Cuando es animado a jugar con sus compañeros no responde nada y se va solo con el balón. En lo que lleva de curso solo ha jugado con dos personas, al balón y al pilla-pilla. Las demás veces se pasa las horas del recreo jugando solo con el material que trae de casa o hablando ó jugando con los adultos encargados de cuidar los recreos.

Paulatinamente se ha logrado una mayor confianza por su parte, pues incluso ha llegado a contar cosas de su vida y hablar de sus miedos, hecho que meses atrás era imposible de creer. Pero estos estados son muy frágiles. Un día estaba tranquilamente hablando de sus cosas con la cuidadora y de repente vió un globo volar, echó a correr y se escondió en el baño. Se puso nervioso y decía: “fuera los globos, fuera”. Tardó en calmarse pero luego se consiguió que explicara su miedo.

El profesor de gimnasia refiere que este niño tiene miedo al agua. Valiéndose de manguitos, un flotador y la socorrista que le agarra de la tripa y le hace sentirse seguro, está consiguiendo superarlo. En el corcho de su clase hay muchas fotos de él nadando en el agua, se siente orgulloso y motivado al verlas. Su tutor comenta que hasta hace poco los días que tenía piscina le encontraba nervioso, malhumorado, sin ganas de hacer nada. Actualmente está mucho mejor en ese sentido, protesta un poco antes de ir a la piscina, pero luego, una vez en el agua se aprecia que disfruta y está feliz y seguro en el agua.

Su profesor admite que está mejorando progresivamente y satisfactoriamente en todas las áreas gracias al apoyo y el trabajo diario de todos.

Después de tener una reunión con el psicólogo acerca de este caso se puede resumir que este niño posee autismo, un grado no muy elevado y dificultad de aprendizaje. A nivel académico está mejorando mucho en todas las áreas.

## **CASO 2**

A esta niña durante el recreo le gusta estar con las de su clase y correr y jugar al pilla-pilla, tiene dificultad en el lenguaje, por ello no se le entiende la mayoría de las veces lo que está diciendo o quiere decir. Ha llegado a pegar a las niñas con las que juega, lo cual puede deberse a la frustración que siente al no ser comprendida y por tanto excluida del juego, ya que no le entienden al hablar. Se relaciona perfectamente a la hora de jugar con cualquier niño o adulto en la hora del recreo.

Al principio de curso apenas hablaba nada, se valía de gestos y ruidos para expresarse y hoy en día se le puede entender lo que quiere decir, incluso sus compañeros de clase se han dado cuenta de ello y de esta forma han disminuido los momentos de agresividad por su parte. Hay que destacar que tiene mucha fuerza, por encima de lo habitual en su grupo de edad, y puede llegar a hacer daño sin ella quererlo. En varias ocasiones, al ser excluida de un juego por falta de entendimiento y haber hecho daño a una compañera se observa el arrepentimiento por su parte en la forma de mirar, de pedir perdón con un beso; Este hecho demuestra que a pesar de poseer cierta agresividad en momentos concretos, es capaz de arrepentirse, pedir perdón e incluso retomar el juego.

Juega mucho en el recreo con el niño del Caso 1, aunque cuando éste grita se pone muy nerviosa y le pega, últimamente se llevan bastante bien y son capaces de jugar sin que surja ningún conflicto entre ellos.

Sus compañeras de clase en el día a día en el aula le ayudan mucho siempre que lo requiere, están pendientes de ella y avisan al profesor siempre que ella necesita algo, son muy buenos compañeros. Llevan desde los dos años juntos y ya se conocen entre ellos y perciben la ayuda que ésta necesita y por esa razón están más pendientes que de cualquier otro compañero de la clase.

Poco a poco se va logrando más confianza por su parte, a la hora de obtener reacciones y de obtener respuestas al preguntarle cosas de su día a día. A nivel

académico está mejorando mucho, teniendo en cuenta el punto de partida, la mejoría es evidente. El psicólogo del colegio destaca su mejoría y se apoya en el diagnóstico de dificultad del habla y del lenguaje.

Su profesora, está de acuerdo con el psicólogo en la mejoría, aunque no es capaz de llegar a los objetivos propuestos, teniendo en cuenta de donde partía, la mejoría es considerable, esto ya lo has dicho antes ya que intenta hablar en el aula y con el profesor de apoyo y consigue expresar cómo se siente, lo que quiere y lo que necesita en cada momento.

Aún utiliza los gestos a la hora de expresarse en todos los ámbitos, pero consigue realizar frases sencillas para que le entiendan.

A continuación abordaremos las conclusiones extraídas a lo largo del Trabajo de Fin de Grado en relación con los objetivos fijados en el comienzo del trabajo.

### 3. CONCLUSIONES

1. Los niños que presentan síndromes identificados con un diagnóstico de autismo tienen un comportamiento específico, tales como la ausencia o desarrollo deficiente de las destrezas de comunicación verbal y no verbal, por lo tanto la incapacidad para expresar claramente sus pensamientos y necesidades, la falta de necesidad de interactuar con otros, el aislamiento social, la incapacidad o dificultad para hacer amigos, los movimientos corporales repetitivos y diversas anomalías en patrones del lenguaje
2. El autismo en los niños influye en las actividades lúdicas, ya que poseen ciertas dificultades de socialización y de relación con los demás, por lo tanto este hecho dificulta participar en un juego durante un largo periodo de tiempo y con los compañeros. A su vez también influye en el ámbito académico ya que tienden a perder la atención, la comunicación es deficiente y el vocabulario del que disponen es escasa.
3. Los niños con necesidades específicas, tales como la dificultad en el lenguaje, poseen las siguientes características: falta de comprensión del significado de diversas palabras del que le habla, por lo tanto, las respuestas no serán adecuadas en todas las ocasiones, carecen de vocabulario con el que expresarse y presentan dificultad para transmitir lo que quieren decir, lo que quieren expresar y sienten en cada momento.
4. Los niños con dificultades del lenguaje respecto al juego tienden a seguir a sus compañeros para entender el funcionamiento del juego, gritan y pegan por frustración por la incompreensión. El entorno puede responder a dicho comportamiento de dos maneras: percatándose del problema y ayudando en todo lo que se pueda para llegar a la socialización de dicho niño ó tratar dicho comportamiento desde la ignorancia y en vez de ayuda ofrecer distanciamiento. En ese momento es cuando tanto el profesorado como el trabajador no docente explica la situación a los demás con el fin de socializar y ofrecer ayuda desde su entorno a dicho niño.

5. Trabajando día a día con constancia y dedicación con niños que presentan necesidades específicas se puede llegar a conseguir que formen parte de la actividad lúdica y se relacionen como uno más del grupo y logren tener amigos.



## 4. PROSPECTIVA

Teniendo en cuenta el recorrido realizado durante la realización de este trabajo y el punto cúlmine del mismo, podrían plantearse varias cuestiones interesantes a desarrollar en un futuro y tomando como punto de partida los resultados aquí obtenidos:

1. Diseñar el estudio a una muestra amplia y heterogénea de individuos con un perfil similar a los casos expuestos en este trabajo, incluyendo una encuesta de recolección de datos familiares, clínicos, escolares y de comportamiento.
2. Con la información recopilada realizar un análisis estadístico de tipo inferencial que permitiera establecer relaciones y vínculos entre las variables que intervienen, así como identificar desde el punto de vista estadístico patrones y modelos de comportamiento.
3. Basándose en las intervenciones que se sugieren en este trabajo, ponerlas en práctica planificar un seguimiento a los casos de estudio durante todo el período escolar de infantil y primaria.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Bruner, J. (1975). *Psychology Today*.

Caillois. (1958). *Teoría de los juegos*. Ed. Seix Barral, S.A, Barcelona

Geddes. D y Sahoalder, J. (1990). *Homo Ludens*. Ed. Alba, Madrid.

*Ladeira*, S. (1961). *El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*, *Psicología del niño*, Madrid: Morata..

.J.R Moyles (1990). *El juego en la educación infantil y primaria* Ediciones Morata.

Smartplanet (2007). *El instinto del juego*.

Kaiser, S . *Psicopedagogías*. <http://psicopedagogias.blogspot.com>

Canavesio, M . *Para qué jugar*. [www.psicoactiva.com](http://www.psicoactiva.com)

Guzmán Rodríguez, S. *La importancia del juego en educación infantil*. *Revista digital de divulgación educativa* ; [www.papelesdeeducacion.es](http://www.papelesdeeducacion.es)

Fernández Zalazar, D. *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*. [www.psicogenetica.com](http://www.psicogenetica.com)

Piaget, J. Inhelder, B. *Psicología del niño*, Madrid, Ed. Morata, 1981.

Piaget, J. y colaboradores. *La representación del mundo en el niño*, Madrid, Ed. Morata, 1981.

## **BIBLIOGRAFÍA**

McCurdy, K. Aprendiendo naturalmente, la importancia del jugar en el aprendizaje natural. [www.familiaescolar.com](http://www.familiaescolar.com)

Tokuhamas-Espinosa, T., Ed. M Harvard University, (2004). La importancia del juego en el aprendizaje.

Augusto Campuzano, O. (2009). La importancia del juego en el aprendizaje.  
<http://www.slideshare.net/oscaracampuzano/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje>

UNIR, (2011). Apuntes de educación temprana y de autoconocimiento y autonomía en educación infantil. [www.unir.net](http://www.unir.net)

# ANEXOS

## ANEXO 1: ENTREVISTAS REALIZADAS A LOS PROFESORES

Nombre del niño/a

Edad

Nota característica del niño/a (calidades)

Dificultades de aprendizaje

Apoyo escolar

Relación con los adultos/ con los de clase

Psicólogo (valoración y diagnóstico)

Gustos y miedos

Actitud del alumno en el aula

Actitud hacia el/la alumno/alumna

Juegos y actitud hacia ellos

Amigos en el aula