

Universidad Pedagógica Nacional
Unidad 305

***ANALISIS COMPARATIVO DEL JUEGO DESDE,
LAS TEORIAS: CONSTRUCTIVISTA y
PSICOANALITICA***

**AUTOR:
IRMA OCHOA RUIZ**

**TESINA
ENSAYO PEDAGOGICO**

**EN OPCION AL TITULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA**

Coatzacoalcos, Ver,

Junio de 1999

DEDICATORIAS

Le dedico el presente trabajo
en primer lugar al Todo Poderoso
"Dios" que con su infinito Amor
me guió y me dio entendimiento
para poder comprender el conocimiento
que me llevó a concluir este trabajo.

A mis hijos

Arnulfo y Amairani que como niños
me dieron experiencias para poder
concretar mejor las ideas relacionadas
con el juego, y por los momentos
que no les pude dedicar cuando me
necesitaban pero que supieron
aguardar con paciencia y con amor.

A mis Padres y Familia

Quienes me apoyaron en todos los
Sentidos para poder iniciar mi
educación y llegar a formarme como
lo que soy, "Educatora".

A todos los **maestros** y a mis **asesores**
de la U .P .N. con gran cariño respeto
y admiración por los valiosos
conocimientos que poseen.

INDICE

INTRODUCCION.

CAPITULO I

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA

- 1.1. Por que juega el niño
- 1.2. Lo didáctico del juego.
- 1.3. El juego en la óptica de los constructivistas y los psicoanalistas.

CAPITULO II

JUGAR Y ENSEÑAR: UNA APORTACION DIDACTICA

- 2.1. Teoría constructivista
- 2.2. El juego y su importancia pedagógica.
- 2.3. Valor didáctico del juego.

CAPITULO III

INTERPRETACIONES SOBRE EL JUEGO.

- 3.1. Teoría psicoanalítica
- 3.2. El juego en el jardín de niños.

CONCLUSIONES.

BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCION

Este trabajo de investigación trata del juego analizado desde dos teorías la constructivista y la psicoanalítica; para retomar lo mas importante de cada una de ellas y favorecer el desarrollo integral del niño, para que la labor docente sea mas amena e interesante en el educando.

Consta de tres capítulos; en el primero se aborda el planteamiento del problema, ¿Por qué juega el niño? Se considera necesario abordar este apartado por que como padres de familia o maestros en alguna ocasión se han planteado esta pregunta, pero que no hace eco por que no se cuenta quizás con algún fundamento teórico.

Es importante conocer si el juego contiene alguna orientación didáctica o si solamente los niños pierden el tiempo jugando.

De los teóricos constructivistas y los psicoanalistas la opinión que tienen respecto al juego, si es importante conocer sus teorías y que aportaciones hacen para que el juego se le considere como favorecedor del desarrollo del ser humano.

En el capítulo dos se hace un análisis mas profundo de los constructivistas (Piaget, Vygostki y Brunner) cuáles son sus opiniones y que recomendaciones hacen para que se le considere al juego importante y si se le puede emplear como una estrategia prioritaria para promover diversos aprendizajes y cuál es su valor didáctico.

En el tercer y último capítulo se realiza una descripción de la teoría psicoanalítica y de sus máximos exponentes como son Sigmud Freud , Anna Freud, Winnicott y Rüssel; que aportaciones dieron para conocer mas ampliamente como se va formando el ser humano; cómo se va desarrollando y la característica de su pensamiento; así como sus intereses lúdicos y el considerar al juego como un medio terapéutico.

Se hace una revisión de cómo la educadora utiliza el juego en el Jardín de Niños, si lo emplea con algún propósito o lo propicia sin ninguna intención.

Esperando que con este análisis realizado se emplee el juego, promoviéndolo en la labor docente; por su riqueza en el desarrollo de la vida del niño.

CAPITULO I

EL JUEGO y SU IMPORTANCIA

En el presente capítulo se va a presentar o tratar de responder a la interrogante que algunas personas ya sean padres de familia, maestros, etc., se realizan con respecto al juego ¿por qué juega el niño?; el juego "ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales ya otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales"¹

De esta manera se expone que el niño no juega solo por jugar, ya que por medio de él va a expresar sus ideas, sus emociones, un conocimiento acerca de su mundo social y material que no puede decir verbalmente o demostrar de otra manera.

Para comprender mejor la importancia del juego en el desarrollo del niño es recomendable analizar las investigaciones de algunos teóricos constructivistas y psicoanalistas, los cuales lo exponen desde diferente perspectiva y que también se aborda en este capítulo.

1.1POR QUE JUEGA EL NIÑO.

"Desde hace por lo menos medio siglo se ha estudiado el juego y su importancia en el desarrollo del niño, pero cabe hacer esta interrogante ¿por qué juega el niño? por lo que tal vez se respondería, juega por placer o quizás por divertirse ".²

Siendo esta una respuesta muy vaga y sin fundamentación teórica desconociendo parcial o totalmente la influencia que el juego tiene en el desarrollo del ser humano.

¹ CATHERINE, Garvey. **El juego infantil**, Ed. Morata, Madrid, 1985, p. 13

² JANET R. Moyles, **El juego en la educación infantil y primaria**. Ed. Morata, Madrid, 1990, p. 20

Pero tampoco representa una simple diversión, es mucho mas; por ejemplo; el niño que juega al médico se toma muy en serio su papel que no admite burlas; y se notará en su rostro que entrega su espíritu al asunto de que se trata.

A ello se debe que el niño pueda llegar, en sus primeros años sobre todo a absorberse en su papel tan bien que se identifica momentáneamente con el personaje que el representa.

Evidenciando como dice Winnicott la relación objetal, la transicional y los fenómenos transicionales exponiendo que" Con el correr del tiempo, sobreviene un estado en que el bebé se siente confiado en que habrá de encontrar el objeto de su deseo, lo cuál significa que va tolerando gradualmente la ausencia del objeto".³

Así se inicia su concepto de la realidad externa, lugar desde el cual aparecen los objetos y en el cuál desaparecen; puede decirse que a través de la magia del deseo del bebé tiene la ilusión de disponer de un poder creativo mágico, y la omnipotencia se vuelve un hecho por la adaptación sensible de la madre.

Y esto se ve reflejado en los juegos donde el niño hace uso de la ilusión sin perder la seriedad del juego, observándose una desvinculación del ambiente real.

El juego constituye así un mundo aparte, un mundo que ya no tiene más su lugar en el mundo de los adultos; es un universo distinto, donde el niño reconoce que está en el juego, que no está en el mundo de los adultos y que él en ese momento puede ser lo que sea; papá, astronauta, chofer, campesino, maestro, etc.

³ D. W. Winnicott. **La naturaleza humana**. Ed. Paidós, Argentina, 1996, p.152.

También representa una evasión del dominio en el cual se encuentra; se comprende en este sentido que el juego pueda ser por evasión y compensación; por medio del él se pueden hacer proyectos por ejemplo el jugar a la mamá ya la hija, es ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura.

Por el juego el niño conquista la autonomía, la personalidad y algunos esquemas prácticos que necesitarán en la actividad adulta, el juego en el niño representa un rodeo por lo abstracto ejemplificándolo de la siguiente manera; cuando una hija juega a la cocinera utilizando diversos materiales; piedritas, hojas, semillas, etc. En esta forma se conduce la futura cocinera.

Además el niño tiende a representar el papel adulto en su mundo lúdico; copiando al adulto; así pues el juego se mueve entre la pura ficción del sueño a la realidad del trabajo, o mas bien participa de las dos a la vez ya veces sucede que sea a la vez trabajando y sueños como en el caso de la niña que cocina seriamente.

La seriedad del juego no se revela pues solamente en los juegos que recurren a una existencia real (bicicletas, amigos, etc.) se le encuentra también en los juegos de ficción.

Otros juegos que se practican son los llamados ascéticos, son juegos de proeza, batallas, cuando juegan luchitas, se pellizcan, se golpean, no con la finalidad de agredirse solo para afirmar su yo, su dignidad y su orgullo humano; en este caso el goce del juego no es un goce sensorial, es propiamente un goce moral.

Si el goce es serio y puede llegar hasta el ascetismo se debe por consiguiente a que compromete a todo el ser, a que es una manifestación de la personalidad entera. Dicho de otro modo; el juego ante todo es una prueba; y por que es una prueba el niño busca un público y se gloria ante todos sus aciertos.

El juego desempeña en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto; por ejemplo si el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos.

El niño puesto al margen de los trabajos reales y sociales, encuentra ese sustituto en el juego, de ahí la importancia primordial del juego de los niños. Un niño que no quiere jugar, es un niño cuya personalidad se afirma se contenta con ser pequeño y débil, un ser sin orgullo, un ser sin porvenir; y por más que se le motive no accede a participar.

Es por eso que los adultos principalmente los maestros, deben de estimular al niño para que juegue, siendo de suma importancia conocer algunas teorías al respecto al juego para que, éste se realice con fundamentación, persiguiendo un fin; ya sea inclinándose por la teoría de los constructivistas o los psicoanalistas; donde los teóricos exponen sus investigaciones que va a servir para que adquiera un concepto claro acerca del juego y de que manera se puede aprovechar en la educación y desarrollo del niño.

1.2 LO DIDACTICO DEL JUEGO.

Desde siempre ha existido el interés del docente por saber y conocer más acerca del juego, aprender a valorarlo y rescatarlo para favorecer el desarrollo del niño, pero existen variadas teorías al respecto, y esto hace que no se tenga una idea clara, precisa, de todo lo que se puede lograr por medio de el; cuáles son sus valores y que apoyo brinda a los docentes principalmente a los de preescolar para favorecer su labor educativa.

Existen educadores que creen saber manejar el uso del juego y dejan que sus niños se pasen el mayor tiempo de una jornada de trabajo practicando el juego libre sin ninguna intención, dándole excesiva importancia, solo porque no se sabe como atender los requerimientos lúdicos del niño y prestar atención a sus necesidades de un modo mejor.

De la concepción que se tenga del juego va a ser la función que el docente le dará, pero, para tener un concepto más amplio es necesario realizar una investigación y consultar fuentes bibliográficas para hacer un balance y sopesar la información que más se apege a la realidad ya las exigencias del programa.

Para algunos teóricos, el juego es un medio muy importante para educar y desarrollar a los preescolares. Pero esto tiene lugar cuando se incluye en el proceso pedagógico de forma orientada y dirigida. El desarrollo y el proceso de creación del juego tienen lugar, en gran medida, precisamente cuando se utiliza como un medio de educación.

Otras teorías afirman que el concepto de "juego" se maneja como sinónimo de "trabajo" el cual influye en la práctica, y les parece errónea esa separación entre el juego y el trabajo y que uno de los objetivos del jardín de niños es hacer actividades lúdicamente.

Y esto no ha de lograrse haciendo de lo uno medio y del otro fin, sino que el niño se vaya desarrollando integralmente participando en actividades que más que un trabajo parezca un juego; para que no pierda el interés y se le haga hasta cierto punto pesado y aburrido.

1.3 EL JUEGO EN LA OPTICA DE LOS CONSTRUCTIVISTAS y LOS PSICOANALISTAS.

Antes de iniciar con el contenido de este subcapítulo, es necesario exponer en torno a que gira el presente trabajo de investigación, para esto es necesario formularse las siguientes interrogantes:

¿Existe alguna relación pedagógica entre la teoría constructivista y la psicoanalítica al respecto del juego? ¿Qué opinan los psicoanalistas acerca del juego del niño? ¿y las teorías constructivistas como visualizan el juego?

Las teorías constructivistas con respecto al juego han dado grandes aportaciones a la pedagogía por medio de sus investigaciones realizadas; tratan de explicar la importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño, la evolución del pensamiento y el lenguaje.

Vigotski, afirma que conforme el juego va desarrollándose se ve un avance hacia la realidad consciente de un propósito y para él es erróneo pensar que el juego es una actividad sin objetivos, y además de que no se confunda el término desarrollo del niño con el desarrollo únicamente de las funciones intelectuales las cuales van a permitir situarlo de un estadio a otro, según el grado de conocimiento que posea; pero se ignoran de esta manera las necesidades, así como los incentivos que lo mueven a actuar como lo es el juego.

Piaget, expone que "El desarrollo intelectual es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del individuo con el ambiente; y que el conocimiento se construye como consecuencia de dos procesos fundamentales y que son la asimilación y la acomodación".⁴

Donde el proceso de asimilación se refiere a incorporar las cosas y las personas a la actitud propia del sujeto; o sea incorporar el mundo exterior a las estructuras ya construidas; en la idea de que la asimilación es el acto de captación de los estímulos e informaciones del mundo externo; donde el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño, pues el juego es fundamentalmente asimilación, y que tiene su primacía sobre la acomodación.

Bruner, dice que el mundo exterior será transformado por medio del juego de acuerdo con los deseos, y que es importante para el desarrollo del ser humano, y representa un medio para poder mejorar la inteligencia; por lo que aconseja que se deje al niño libre,

⁴ JEAN, Piaget. Estudios de psicología genética. Emece Editore, Argentina, 1997, p.85

en un medio honesto y rico en materiales, con buenos modelos culturales a los que se pueden imitar, y por el contrario que no se le forcé a adquirir una determinada conducta que los adultos consideran adecuadas en un momento dado.

Argumentando que un juego más elaborado, más rico y más prolongado da lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que se desarrollan en medio de un juego empobrecido, cambiante y aburrido.

El juego va cambiando conforme se va desarrollando el ser humano así vemos que el niño practica los juegos de ejercicios, los juegos simbólicos y los juegos reglados.

Ubicándonos en los niños de edad preescolar practican más ya los juegos simbólicos que es donde el niño es capaz de evocar objetos ausentes, transformando las cosas de acuerdo con las necesidades, de tal manera que una caja puede convertirse en un carro y un palo en un caballo.

Desde el punto de vista del desarrollo, el hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un medio de desarrollar el pensamiento abstracto.

Rüssel argumenta que "Lo que crea la posibilidad de atribuir un papel o de asumirlo, no en el acompletamiento a cargo de la fantasía que le añadiría las cualidades que faltan, sino la concentración en las cualidades que son esenciales para el niño en un momento dado; como diafragmada para no ver más que lo interesante- para el juego, prescindiendo de lo restante".⁵

Porque si quiere jugar al caballo lo más importante ~s tener el "caballo" o el objeto que servirá de caballo.

⁵ ARNULF Rüssel, El juego de los niños, Ed. Herder, Barcelona, 1985, p.131.

El juego de desarrollo con reglas comienza al final del período preescolar, concluyendo que el juego que comporta una situación imaginaria es, de hecho, el juego provisto de reglas.

Por ejemplo: una niña imagina que es su mamá y una muñeca su hija, en consecuencia está obligada a observar las reglas de conducta materna, haciendo coincidir la situación lúdica con la realidad; porque en el juego se retoma el rol, es decir se personifica en la realidad, confundiendo incluso la fantasía y la realidad propiamente dicha.

La concepción del juego y su comportamiento en la personalidad del individuo aparece por primera vez como objeto de análisis terapéutico en las observaciones realizadas por el padre del psicoanálisis, Sigmund Freud, quién sostuvo que "un niño juega no sólo para repetir situaciones placenteras sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas y traumáticas".⁶

Freud propuso dos interpretaciones acerca del juego; una donde expone que los niños repetían en su juego todo aquello que en la vida les ha causado una gran impresión, ante lo cual pueden hacerse dueños de la situación; y la otra en donde todo juego se encuentra influido por el deseo dominante que consiste en ser grande y poder hacer lo que los mayores hacen.

Las dos interpretaciones planteadas pueden ejemplificarse de la siguiente manera:

Cuando una madre reprende fuertemente a su hija por haber orinado su ropa, la niña experimentará el rechazo del castigo que impone la madre; dado el carácter dramático de la vivencia, ésta se convertirá en contenido de juego haciéndose así del dominio de la situación al adoptar la niña el papel de mamá y reprender a su muñeca por mojarse los calzones, al mismo tiempo ya través de ese suceso, ella toma el papel del adulto para conducirse como lo hacen éstos.

⁶ JOSE LUIS, Díaz Vega, **El juego y el juguete en el desarrollo del niño**. Ed. Trillas, México, 1997, p.126

El aporte psicoanalítico siempre significativo para la psicología, ha encontrado en el caso del juego buenas razones para continuar su labor. Se destaca la opinión acerca de los mecanismos establecidos a través de las fantasías como medio de regulación, es decir, el hecho de que el niño, de manera disfrazada, represente con insistencia preocupaciones, temores o escenas desagradables previamente vividas y las rehagan con desenlaces o finales desfavorables, nos habla del manejo de la experiencia y de intentos para resolver los conflictos o tensiones que de otra manera no podría disminuir.

En otras palabras, al jugar, el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos, dominándolos mediante la acción. Repite en el juego todas las situaciones excesivas para su yo débil y esto le permite, por su dominio sobre los objetos externos ya su alcance, hacer activo lo que sufrió pasivamente, cambia un final que le fue penoso, tolerar papeles y situaciones que en la vida real le serían prohibidos desde dentro y desde fuera, y también repetir a voluntad situaciones placenteras.

Los psicoanalistas, reconocen al juego como una necesidad cuyo propósito es el restablecimiento del equilibrio, por lo que esta situación es indispensable para el concepto de la salud.

Moore, es otro de los exponentes del juego desde la perspectiva psicoanalítica, y parte de la observación de que al adulto no le resulta fácil comprender el juego infantil, por lo que el mismo ha hecho del juego, hay un abismo entre el juego del jugador adulto y el juego de los niños.

Para el adulto es un intento de regresar al paraíso infantil, cuando lo que necesita es un contenido de vida maduro. Desde aquí se propone interpretar el juego ya hacer consideraciones sobre los aspectos que tienen en común la pedagogía del juego y la terapia del juego.

En el juego hay una cosa muy importante, su multitud de vivencias y la meta especial que se persigue, es que esta vivencia no desaparezca, sino que de ella nazca lo que necesita la vida de los hombres adultos si no quiere convertirse en un ser vacío.

La plenitud es la característica del estado de estimulación, afectiva siempre que este estado sea considerado como componente de la actitud interna. Cuando se pierde esta plenitud de vivencias sentimentales, la vida se convierte en simple energía, ya no conoce la satisfacción, ni la pasión y, por esto, ya no es capaz de entusiasmarse ya penas es capaz de un anhelo, por tanto no puede llegar a ser feliz, y juntamente con el valor, pierde también la posibilidad de libertad.

Algunos autores han argumentado de que el juego infantil no puede conservar esta plenitud de vivencias en el transcurso de su desarrollo y que el adulto no está ya en condiciones de poder conseguirla en su juego. Por encima del juego la plenitud de vivencias pueda abarcar también la unión, y por encima de la unión el amor, amor que en la ternura vuelve a encontrar el camino que le lleva aun juego parecido al del niño.

CAPITULO III

JUGAR y ENSEÑAR: UNA APORTACION DIDACTICA

En este segundo capítulo jugar y enseñar: una aportación didáctica; se va a exponer como es que el maestro puede hacer del juego una estrategia prioritaria para el desarrollo del niño; tomando en cuenta las aportaciones de algunos teóricos constructivistas como Piaget, Brunner y Vygotski; quienes consideran al juego como una de las funciones constitutas del ser humano, lo cuál permite que el individuo obtenga experiencias afectivas, sociales, físicas e intelectuales y que a través de él el ser humano descubre, investiga, construye su conocimiento, adquiere habilidades, etc. En sí le permite prepararse para la vida.

Se analiza la importancia pedagógica y el valor didáctico que tiene el juego cuando se utiliza de forma orientada y dirigida, considerándolo como medio de educación.

2.1 TEORIA CONSTRUCTIVISTA.

Los niños necesitan jugar y en ciertas fases de su evolución el juego constituye el contenido principal de su vida, considerando a la primera infancia como la edad del juego; por lo tanto, es preciso dedicar una atención muy especial al juego de los niños en edad preescolar.

Se exponen las ideas más relevantes que los autores partidarios de la Teoría constructivista; tienen respecto al juego y su implicación pedagógica haciendo mención de Piaget, Brunner y Vygostki.

En lo que respecta al desarrollo del niño, Vygostki afirma que a menudo se describe el desarrollo como el desarrollo de las funciones intelectuales, donde se presenta al niño como un teórico que caracterizado por un nivel más alto o más bajo desarrollo intelectual pasa de un estadio a otro, por lo que da a entender es que se tiene una idea inconclusa de lo

que significa el desarrollo del niño porque desde el momento en que se enuncia inmediatamente se piensa en el desarrollo intelectual y de acuerdo al conocimiento que posee es como va pasando de un estadio a otro sin considerar otros aspectos del desarrollo.

Pero si se ignora las necesidades del niño, así como los incentivos que lo mueven a actuar, nunca se llegará a comprender su progreso de un estadio evolutivo a otro, porque todo avance está relacionado con un profundo cambio respecto a las inclinaciones e incentivos.

Piaget, expone que el desarrollo intelectual es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del individuo con el ambiente y que el conocimiento se construye como consecuencia de dos procesos fundamentales que son la asimilación y la acomodación.

Donde el proceso de asimilación se refiere a incorporar las cosas y las personas a la actitud propia del sujeto; o sea incorpora el mundo exterior a las estructuras ya constituidas; en la idea en que la asimilación es el acto de captación de los estímulos e informaciones del mundo externo, donde el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño.

Es importante poseer un concepto de juego porque a partir de ahí va a depender la utilidad que se le de cómo apoyo a la práctica docente, ya sea considerándolo como un recurso didáctico o como un medio terapéutico.

Vygostki, opina que no basta con definir el juego como una actividad placentera para el niño por dos razones.

- Porque existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, por ejemplo el succionar un chupete aunque ello no lo sacie.

- Porque hay juegos en los que la actividad no es placentera en si misma por ejemplo, juegos que únicamente producen placer si el niño encuentra interesante el resultado.

Dice Brunner que el juego proporciona placer incluso con los obstáculos que, con frecuencia se establece en el juego y proporciona un gran placer cuando se logra superar, a veces los obstáculos resultan necesarios pues sin ellos el niño se aburre enseguida.

Estas observaciones se realizan en el Jardín de niños y se llega a la conclusión de que el juego que más se practica es el simbólico, según la clasificación que hace Piaget, que se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación, el niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades.

Los símbolos adquieren su significado en la actividad, por ejemplo; unos pedazos de papel se convierten en billetes al jugar a la tiendita, una caja de cartón en un tren, etc.

Al establecer criterios para distinguir el juego infantil de otras formas de actividad, es que en el juego se crea una situación imaginaria; en este sentido el juego con reglas contiene en sí ciertas reglas de conducta.

Por ejemplo una niña imagina ser su mamá y la muñeca su hija; está obligada a observar la conducta materna. Por eso se dice que el juego no sucede al azar o por casualidad, al contrario, se desarrolla mas bien en función de algo que se ha denominado escenario; siendo este una forma de idealización de vida.

La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines. No es que los niños no perciban los fines, ni que dejen de utilizar los medios para llegar a ellos, sino que muy a menudo cambian estos fines para que encajen con medios que acaban de descubrir o modificar estos medios para que se adopten afines nuevos.

Una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados. Los niños modifican aquellos que están tratando de lograr y permiten a sus fantasías que sustituyan esos objetivos; si estas modificaciones no son posibles, el niño se aburre enseguida con la actividad, por ejemplo cuando un niño juega con bloques de ensamblar los puede jugar de diversas formas, de esta manera utiliza los mismos objetos pero los emplea diferente, lo hace variado.

Bruner argumenta que el juego es una proyección del mundo interior y se contraponen el aprendizaje, en el que se interioriza el mundo exterior hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo. En el juego se transforma el mundo exterior de acuerdo con los deseos, mientras que en el aprendizaje se transforma el ser humano para que se llegue a conformar mejor a la estructura de ese mundo externo.

La primera divergencia entre los campos del significado y la visión suele darse en edad preescolar; en el juego el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas.

Al respecto Vygostki menciona que “la esencia del juego es la nueva relación que se crea entre el campo del significado y el campo visual; esto es entre las situaciones imaginarias, que sólo existen en el pensamiento y situaciones reales”.⁷

Así tenemos que un palo por ejemplo puede convertirse en un caballo, argumentando que la acción, de acuerdo con las reglas está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismos.

⁷ LEV. S. Vygostki. **El desarrollo de los procesos psicológicos superiores**, Ed. Grijalvo, Barcelona, p. 158.

De esta manera el juego proporciona un estadio transicional en esta dirección cuando un objeto por ejemplo un (palo) se convierte en el punto de partida para la separación del significado de la palabra caballo del caballo real; para que el niño pueda imaginarse el caballo, tiene que definir su acción mediante el uso del caballo en el palo como punto de partida; pero no por esto el juego deja de ser algo serio e importante, porque permite determinar el curso de sus cambios y su papel en el desarrollo.

2.2 EL JUEGO y SU IMPORTANCIA PEDAGOGICA.

En la época en que vivimos y con los grandes cambios que en la sociedad se origina, una de las tareas más importantes es la educación, que se va a desarrollar con diferentes medios y uno de los medios más importantes para la educación en particular preescolar, es en primer orden el juego, por consiguiente al plantearnos estas interrogantes de qué juega el niño, cómo juega y que se le enseña a jugar es de gran importancia; ala actividad lúdica en este caso no se le está considerando como un objetivo, sino como un medio de educación, que puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño; y que por medio de ella el niño ejercita su agilidad física, sus representaciones y su pensamiento, también adquiere experiencias de las cosas que manipula y del medio en que juega, aprende a coordinarse ya cooperar con sus semejantes.

Es necesario considerar los siguientes aspectos al utilizar el juego como medio del trabajo educativo:

1. Analizar aquellas condiciones pedagógicas que contribuyen a poner de manifiesto las causas que motivan el juego en el propio proceso de educación.
2. Seleccionar el contenido típico característico de los juegos que respondan a las demandas cognoscitivas de los niños de una edad determinada, que proporcione un fundamento real para educar los intereses y los sentimientos morales.

3. Estudiar las vías y formas de vinculación de las cualidades del colectivismo, buscar los métodos para desarrollar en el niño la capacidad de jugar solo, con otro y conjuntamente con muchos niños.

4. Vincular las particularidades de la conformación del proceso pedagógico en las diferentes etapas evolutivas, de los procedimientos y formas de dirección, que creen la base para la formación óptima de los intereses lúdicos de los niños.

5. Analizar la especificidad de la dirección de la educación mediante el juego.

El factor esencial que determina el desarrollo de un buen juego es su contenido, es decir, aquello a lo largo que juegan los niños, y qué sentimientos sociales e intereses se forman en ellos, se ha planteado el concepto de que el hombre es el centro moral del juego que conforma el objeto de imitación, incluso en los juegos con argumentos de los niños de dos y tres años.

Una vez planteada la tarea de poner de manifiesto la naturaleza del surgimiento del deseo de jugar prolongadamente, después de establecer que este fenómeno se puede observar con preferencia en los buenos juegos.

Se puede suponer que los criterios de un buen juego son: la presencia en él de un contenido moral e intelectual a desarrollar; el desarrollo de la imaginación y la creación; la capacidad de las interrelaciones personales; y la satisfacción que produce el tener conciencia de las propias fuerzas.

Se considera que es buen juego aquel en el que los niños reflejan de modo independiente las relaciones humanas entre las personas, reproducen los fenómenos positivos de la contemporaneidad, se comunican entre sí amistosamente y manifiestan iniciativa.

Otros juegos caracterizados como buenos son aquellos con argumentos de los niños de dos a cuatro años en los que se reflejan los fenómenos positivos de la vida familiar (el cuidado de los hijos, el amor por los padres, etc.). En estos juegos se crea una situación imaginaria, se perfecciona toda una serie de acciones consecutivas, y se destaca la capacidad de jugar en parejas.

Los juegos de los niños de cinco años poseen una variedad de temas considerablemente más amplia, En ellos están presentados los argumentos extraídos de la vida de la familia, del círculo infantil, de la calle, etc. Los niños se trazan objetivos similares, adjudicándole los roles de los adultos (de papá, de chofer, de mamá, etc.). En estos juegos se forman los sentimientos sociales.

Que se puede manifestar como lo describe Anna Freud, argumentado que:

“El niño considera a los otros niños como socios y objetos con derecho propio a quienes él puede admirar, temer, o competir con ellos, a los cuales ama u odia, con cuyos sentimientos se identifica, cuyos deseos reconoce ya menudo respeta, y con quienes puede compartir posesiones sobre la base de igualdad”.⁸

En los juegos de la edad preescolar, los niños actúan en los papeles en el sentido formativo de los mismos, en los que se satisfacen las necesidades espirituales de los mismos. En estos juegos, los niños tienen la posibilidad de cantar, dibujar, ver láminas, narrar, decir poesías. Los juegos de la biblioteca despiertan el interés por el libro y las ilustraciones.

En la edad preescolar se observa claramente el interés por los juegos de construcción donde cada cual puede desplegar su iniciativa, y ser el organizador del juego.

⁸ ANNA, Freud. **Normalidad y patología en la niñez**. Ed. Paidós, Argentina, 1991,p.67

El juego es un medio educativo; ¿Cuál es la causa de su surgimiento? Pues bien, el juego surge por el afán de independencia, de satisfacer los diversos intereses artísticos y cognoscitivos, por querer comunicarse. Por el deseo de hacer conciencia de sus posibilidades; el niño comienza a jugar porque trata de imitar, de realizar acciones independientes, de conocer lo nuevo del mundo circundante y de participar en la vida de los adultos.

Diversas investigaciones han demostrado que si a los niños no se les da la oportunidad de ser independientes en su juegos, su actividad comienza a manifestarse por medio de riñas, acciones destructoras (tirar el material, derrumbar sus torres, etc.)

En la etapa preescolar el niño muestra alegría por la construcción, que se convierte en la causa que estimula el juego, es el resultado de la enseñanza en cuyo proceso se dan ejemplos de cómo construir con que objetivo, que materiales se pueden utilizar, etc. Conforme se va practicando el juego de construcción la imitación va decayendo y se vuelven un poco más creativos y decidir qué es que va a construir, ya con un objetivo determinado del juego.

Otra de las causas que estimulan el juego es la aspiración por obtener un resultado de sus acciones.

En algunas situaciones, esto se manifiesta en el deseo de complementar bien el rol asumido; en otras, en el afán de hacer una construcción estable y elaborar juguetes mejores, etc. La satisfacción por el resultado obtenido y la alegría de la creación varían en correspondencia con la edad de los niños, con las formas en que se les enseñe a jugar, con la valoración mutua.

Se ha establecido que el interés por el resultado del juego se despierta cuando todos los niños hacen los esfuerzos (intelectuales, físicos, estéticos) para alcanzar los objetivos. Al principio cuando las construcciones todavía no son perfectas, los niños con frecuencia la rompen.

El paso de transición de los niños de una actitud indiferente ante los resultados de su trabajo, a una actitud interesada se perfecciona fundamentalmente en dependencia de cómo varía la propia calidad de las construcciones creadas por ellos.

El deseo del niño de jugar aumenta el placer de la comunicación: la comunicación en el juego se sustenta sobre la base de la amistad alegida; constituye el móvil del juego como resultado de las relaciones amistosas bien organizadas por las educadora, sobre la base de una comunicación de intereses y vivencias y de la asimilación de las reglas del juego.

La comunicación organizada previamente engendra la orientación hacia un objetivo y el deseo de jugar de modo independiente; se hace mención de los medios pedagógicos para organizar la comunicación:

El acercamiento de los niños por simpatía; el sugerir de modo indirecto el contenido del rol, la dirección de la imaginación para el desarrollo del argumento, donde existe una situación de comunicación; la valoración positiva de las relaciones entre los niños; y la creación premeditada por parte de la educadora de una situación lúdica que contribuye a acercar a los niños.

Entre los factores que despiertan en el niño el deseo de jugar, tenemos la alegría que experimenta al tener conciencia de que confía en sus propias fuerzas, de que puede ser bueno, audaz, listo. Gracias a esto él domina aquellas habilidades que antes no poseía aprende a realizar bien los juegos de movimientos y se los enseña a realizar a otros niños; conoce lo nuevo del medio circundante, y estos conocimientos los puede transmitir a otro en una forma lúdica; aprende a cantar, a decir poesías. etc.

Los niños manifiestan diferentes formas de practicar los juegos infantiles, una de ellas es cuando al producir un fenómeno cualquiera, asume el rol del objeto que a él le interesa o de la persona que actúa con ese objeto; de esta manera el niño es chofer, locomotora, campesino, avión, etc.

En la imitación de roles del niño con el adulto; el niño refleja la imagen del hombre y desarrolla el argumento. El juego es el que el niño desempeña un rol determinado, está basado en la percepción figurada de la acción, de los movimientos característicos del hombre.

El niño reproduce imágenes materiales en el modelado, en la construcción y en ocasiones en los dibujos. Esta forma de juego, con frecuencia aparece en condiciones en las que a los niños se les enseña a modelar, a construir, a emplear de forma creadora sus habilidades.

En el juego; trabajo lo característico aquí principalmente en los de edad preescolar, es que al jugar con ellos, con frecuencia trabajan, por ejemplo al elaborar juguetes o el material necesario para los juegos de construcción, etc.

Los juegos de construcción se realizan con un fin determinado, por ejemplo al hacer la casa para las muñecas, etc. con el deseo de jugar y construir, sus construcciones van creciendo y aprenden a jugar por sí solos.

La individualidad del niño y sus primeros intereses y capacidades se manifiestan en las diversas formas de juego, por eso es necesario el desarrollo sistemático de estos. La desigualdad del contenido y de las formas de los juegos está condicionada por la organización especial del proceso pedagógico.

La estructura del proceso pedagógico del nivel preescolar está caracterizada por la relación de la enseñanza y del juego; que llamaremos juego -actividad, el juego de actividad programada de determinado contenido educativo e instructivo activa a los niños y sirve para la transmisión de determinados conocimientos, de habilidades, hábitos, etc. En forma sencilla y accesible.

2.3 VALOR DIDACTICO DEL JUEGO.

El juego además de las actividades programadas, es un medio muy importante para educar y desarrollar a los preescolares. Pero esto tiene lugar cuando se incluye en el proceso pedagógico de forma orientada y dirigida. El desarrollo y el proceso de creación del juego tienen lugar, en gran medida, cuando se utiliza como un medio de educación.

La educadora se orienta por el programa de educación preescolar para saber que objetivo va a lograr y planifica los juegos y actividades, basándose en el libro de bloques de juegos y actividades del nivel preescolar, para seleccionar y planificar el contenido programático que debe ser asimilado por los niños en el juego, determina con precisión las tareas lúdicas y didácticas, las acciones y las reglas, el resultado propuesto. Ella proyecta todo el resultado del juego sin alterar su originalidad y su carácter creador.

Cuando incluye el juego en el proceso pedagógico, la educación enseña a los niños a jugar, a crear; para considerar al juego como bueno, debe tener las siguientes características y cualidades: la valoración educativa y cognitiva del contenido, totalidad y corrección de las ideas reflejadas, utilidad, actividad, organización y carácter creador de las acciones lúdicas; subordinación a las reglas y capacidades para dirigirse por ellas en el juego, teniendo en cuenta los intereses de algunos niños y de todos los jugadores.

La educadora, cuando dirige el juego, influye en todos los aspectos de la personalidad infantil: es sus sentimientos, voluntad, comportamiento; lo utiliza con fines de educación intelectual, moral estética y física.

En el proceso del juego se precisan y profundizan los conocimientos y las ideas sobre el trabajo de las personas sobre las acciones concretas y las interrelaciones, son insuficientes y surge la necesidad de enriquecerlas. La necesidad de nuevos conocimientos se manifiesta en las preguntas de los niños.

La educadora responde a ellas, escucha las conversaciones durante el juego, ayuda a los niños que juegan a que comprendan, a que se pongan de acuerdo.

Por consiguiente, el juego no solamente consolida los conocimientos y las ideas que ya tienen los niños, sino que es también una forma variada de la actividad cognoscitiva en cuyo proceso ellos adquieren, bajo la dirección de la educadora, nuevos conocimientos.

Los mejores medios de que dispone el niño para aprender es hacer contacto con hechos y adquirir conceptos; los datos concretos y los conceptos se comprenden y se retienen mejor cuando se utiliza; por ejemplo si se le muestra a un niño cómo se riegan las flores con una regadera, al cabo de hacerlo durante cierto tiempo, el niño aprende que cantidad de agua debe proporcionar sin empaparlas por completo.

Además de que el niño adquiere nuevos conocimientos por medio del juego también posee un valor didáctico que la educadora debe tener presente para que su labor gire en torno al juego pero con una fundamentación clara y precisa del porqué recurrir al juego como un recurso didáctico.

Dentro de los valores del juego encontramos que promueve el desarrollo físico, proporciona una sensación de poder, estimula la resolución de problemas, fortalece el desarrollo emocional, ofrece una oportunidad de adquirir conceptos, brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la autoexpresión .

Por medio del juego los niños aprenden a discriminar, a formular juicios, a analizar, a sintetizar ya resolver problemas; los niños son capaces de buscarlas estrategias necesarias para solucionar el problema que en ese momento se les presenta, aquí tienen la oportunidad de explorar y experimentar con lo que tienen a sus alrededor.

El juego proporciona a los niños una forma de manejarse con sus emociones, el miedo, la ansiedad, la alegría y la esperanza pueden ser recreados por igual en las experiencias de juego; es el espacio donde un niño puede ventilar sus frustraciones y así es posible incluso de reducir experiencias desagradables a dimensiones susceptibles de control.

La autoactividad y la experimentación por cuenta propia son los mejores medios de que dispone el niño para aprender, los datos concretos y los conceptos se aprenden y se retienen cuando se utilizan.

En su mundo de juego, el niño suele estar libre de interferencias por parte del adulto, puede imaginarse e interpretar cualquier personaje adulto o animal, cualquier cosa o situación real o imaginaria; el juego y el fantaseo son para los niños una necesidad vital, para cuya satisfacción es preciso proporcionar oportunidades.

CAPITULO III

INTERPRETACIONES SOBRE EL JUEGO

En el tercer capítulo se abordará el tema del juego desde la perspectiva psicoanalítica; como conciben al juego y la influencia que tiene en el desarrollo y formación de la personalidad en el ser humano; se va a describir como es que se va formando el cuerpo (soma) y la mente (psique), analizándose la teoría de Hartmann y la teoría de René Spitz.

Se muestra también el juego en el jardín de niños; que significa para la educadora y de que manera se puede incluir en el proceso pedagógico y utilizarlo para favorecer la educación intelectual, moral, estética y física.

3.1 TEORIA PSICOANALITICA

Un ser humano es la muestra cronológica de la naturaleza humana, la personalidad es física si se le ve desde cierto ángulo y psicológica desde otro ángulo; existe el soma y la sigue; existe también una compleja evolución de la interrelación de ambos y una organización de tal relación provienen de lo que se llama la mente. El funcionamiento intelectual, como la psique, tiene su base somática en ciertas partes del cerebro.

Winnicott expone lo siguiente para discernir lo que es el cuerpo, la psique y el funcionamiento mental.

"No caeremos en la trampa que nos tiende el uso común de los términos 'mental' y 'físico'. Estos términos no describen fenómenos opuestos; lo opuesto son el soma y la psique; la mente es de un orden especial que le es propio, y debe considerársele un caso especial del funcionamiento de psique soma."⁹

⁹ D.W. Winnicott. **La naturaleza inhumana**, Ed. Paidós, Argentina, 1996, p.29

Debe señalarse que es posible considerar la naturaleza humana de la tres funciones indicadas, y estudiar las causas de la división de intereses.

Sería interesante hacer un análisis de lo que se debe de entender como salud somática, salud de la psique y salud del intelecto.

La salud del cuerpo (somática) implica una herencia suficientemente estable y una crianza favorable; en la salud el cuerpo funciona al nivel correcto para su edad. Se hace frente a los accidentes ya las fallas ambientales, de tal modo que con el tiempo el desarrollo avanza poco a poco y el bebé se convierte en un hombre o en una mujer y en su debido momento llega a la mediana edad, con nuevos cambios apropiados para ella, y por lo consiguiente se llega a la vejez la cual refrena las diversas funciones, hasta que sobreviene la muerte natural como sello final de la Salud.

De modo análogo la salud de la psique debe evaluarse en función del Crecimiento emocional, y es una cuestión de madurez. El ser humano sano es emocionalmente maduro según la edad que tenga en cada momento; la madurez involucra gradualmente al individuo con un ambiente y lo vuelve responsable de éste.

El desarrollo intelectual no es comparable al de la psique y el soma. La expresión de salud intelectual no tiene sentido. El intelecto como la psique, depende del funcionamiento de un particular órgano del cuerpo, el cerebro; por lo tanto la base del intelecto sólo puede describirse en términos cuantitativos al menos que el cerebro esté deformado o distorsionado por una enfermedad física.

Desde el punto de vista del desarrollo, el intelecto no puede estar enfermo, si bien puede ser explotado por una psique enferma. La psique en cambio, puede estar enferma en sí misma, o sea distorsionada por fallas en el desarrollo emocional, pese a que exista como base de su funcionamiento un cerebro sano.

Para el tratamiento de las fallas en el desarrollo emocional los psicoanalistas se basan en la teoría psicoanalítica cuyo objetivo consiste en curar la personalidad patológica (principalmente neurótica), elevando a la luz de la conciencia esos conflictos y trastornos inconscientes.

El psicoanálisis se fundamenta en una concepción instintiva y dinámica del comportamiento humano, para Freud, la raíz dinámica del comportamiento humano es de carácter biosíquico, instintivo y por añadidura inconsciente.

Cuando esas poderosas fuerzas instintivas que se originan en el inconsciente no se integran adecuadamente en la estructura superior de la personalidad; ésta sufre trastornos patológicos de mayor o menor gravedad. Justamente a la curación se encamina el psicoanálisis por la vía de la explicación o concienciación del inconsciente reprimido.

De forma estructural para Freud, la personalidad humana se constituye por la integración de yo, el ello y el super -yo. De su aparato psíquico presentado en 1920 como la segunda tópica del aparato psíquico mencionando tres instancias psíquicas, el yo, el ello y el super yo.

Sin tener que abordar todo lo relacionado a estas instancias se define al yo como la parte más organizada del ser humano capaz de conciencia y al servicio de la realidad con funciones como el análisis y la síntesis; al ello como las pulsiones, la libido y la agresión principalmente como una energía propia y al super -yo como el mediador de esta pulsión con un carácter de censor- censura, es decir adquirido a través de la moral y la disciplina.

Sin embargo el yo actúa conforme al principio de la realidad, cuida de la conservación del organismo a largo plazo, teniendo en cuenta no sólo las posibilidades y exigencias objetivas de la realidad exterior; sino también los imperativos que le llegan desde el super -yo o yo ideal que ha inferiorizado y hecho suya la moral aprendida de los padres en la niñez.

El yo se ve obligado a conciliar adaptativamente las presiones contradictorias de la moral, el instinto y la realidad; presiones que para mayor dificultad se ejercen y se desarrollan en el ámbito de lo inconsciente.

Cuando semejantes presiones son excesivas, el yo puede verse desbordado por los procesos inconscientes, y la conducta se hace patológica.

Hartmann, expone en su teoría analítica que "los aspectos madurativos de la personalidad humana no se basan únicamente en la psicología de los instintos".¹⁰

En virtud de la igual significación que desde su perspectiva tiene el ello, el yo y el super yó; lo profundo y lo superficial, debe extenderse libremente por la totalidad de la teoría analítica, tal como lo hace Hartmann. Esta semejanza crea vínculos específicos entre su obra y el análisis de niños que a continuación se exponen:

La esfera libre de conflictos del yo; lo cual se aplicó para evaluar el desarrollo de un niño en general, o su psicopatología en particular. Siguiendo la orientación del perfil, la atención del diagnosticador está dirigida en igual medida, por una parte hacia el crecimiento autónomo y libre de conflictos del yo, y las irregularidades o fallas en la constitución de los mecanismos y funciones yoicas, y por la otra hacia la organización defensiva del yo y las vicisitudes del desarrollo instintivo.

Los conflictos intrasistémicos tuvieron siempre un lugar destacado en la teoría psicoanalítica; por o que ocurre dentro del ello son solo potenciales ya que los opuestos instintivos tales como la pasividad -actividad, feminidad masculinidad, amor- odio; conviven sin contradicción mientras permanecen inconscientes y sólo se convierten en conflicto cuando surgen a la superficie y se aproximan al nivel consciente del yo.

¹⁰ ANNA Freud. **Estudios Psicoanalíticos**, Ed. Paidós, Argentina, 1991, p.144.

Otros aspectos intasistémicos; se considera en este aspecto al concepto de las líneas madurativas que contemplan tanto el desarrollo del yo; dichas llevan desde el estado de inmadurez infantil asta el gradual establecimiento de la personalidad madura y son en realidad el resultado de la interacción, de la maduración, la adaptación y la estructuración.

La función del signo o señal en la conducta; son los estudios de las evaluaciones del desarrollo que llevará sin duda al creciente reconocimiento de la función de signo o señal de la conducta como indicadores de procesos esenciales desde el punto de vista estructural y en partes inconscientes.

Los problemas de la neurosis infantil; Hartmann afirma que no es fácil decir a que se le llama neurosis infantil; habla de problemas neuróticos que en los niños se limitan aun único trastorno funcional y de la distancia entre el conflicto y el sistema que en las neurosis infantiles suele ser mas breve que en los adultos.

El concepto de salud; se está de acuerdo en no concebir la salud psíquica como opuesto de la neurosis. Los fenómenos como el conflicto, las defensas y las formaciones transaccionales son necesarios para ambas, y su diferencia en el individuo mentalmente enfermo y el mentalmente sano es simplemente cuantitativa y no cualitativa.

La teoría de René Spitz; es una fuente importante para comprender mejor la formación del ser humano, en la psicología psicoanalítica se considera al postulado básico del principio de placer -dolor "como factor que regula la vida del bebé".¹¹

Ya sea una modalidad específica de conducta, o un aspecto de su experiencia o desarrollo; desde un ángulo único como, por ejemplo, desde el punto de vista del desarrollo de los impulsos, del desarrollo del yo o de las relaciones objetales.

¹¹ ANNA Freud. **Estudios Psicoanalíticos**. Ed. Paidós, Argentina, 1991, p.153.

Spitz demostró la función del objeto analítico para la fusión inicial de amor y odio u la orientación de éstos en dirección del mundo externo, y describió las consecuencias patológicas de su ausencia cuando la agresión y odio permanecen dentro de sí mismo de la persona; afirmando que "los bebés sin amor terminarán por convertirse en adultos llenos de odio".¹²

En la etapa de las relaciones analíticas es durante las cuáles el bebé percibe, reconoce y catectiza a la madre. Spitz considera a esta relación como la fuente primordial de las funciones, afectos y actitudes más importantes; en una forma más simple como la fuente primordial a partir de la cual el individuo se convierte en ser humano.

Rüssel es otro partidario de la teoría psicoanalítica pero mas enfocado hacia el juego; antes de entrar de lleno a lo que es el juego, se expondrá primero los diversos estados del yo que Rüssel implantó.

Dominó al yo formado a partir del nosotros como yo del nosotros; el cual es portador de los sentimientos de simpatía y antipatía que al principio se desarrollan indudablemente en la relación interhumana, con otros seres vivos y con cosas.

El yo estado desarrollado a partir de la relación con el medio ambiente material y por lo consiguiente se puede llamar yo de la acción, en el yo de la acción se reúnen el impulso al movimiento, al afán de experimentación, el placer de la relación con el medio ambiente y de ser causa, al aumentar el individuo en edad se añade la acción propiamente dicha, la formación de planes y el trabajo.

Dentro del yo de la acción se encuentra el juego, donde los psicoanalistas exponen que el juego tiene teorías funcionales, que no se orientan a las intenciones del juego, sino a los efectos, según las aportaciones de Hartmann, el juego tienen tres funciones, en primer lugar, sirve para la satisfacción alternativa de los instintos mediante derivación motora sublimación y compensación.

¹² Ibidem, p.157

Las necesidades que hallan satisfacción en el juego no son originariamente necesidades de juego porque estas necesidades de juego son excitadas por los instintos cuya satisfacción alternativa proporciona el juego.

La defensa contra la ansiedad es, en la concepción psicoanalítica, la segunda función del juego, presentando Freud tres modos de descarga de la ansiedad; 1) la realización simbólica del deseo, 2) el cambio de pasividad en actividad, y 3) la exteriorización agresiva de la angustia.

La tercera función del juego es la de su utilidad en la síntesis del yo; es la función formadora del juego. Este modo de considerar el juego no es típicamente psicoanalítico y ha surgido posteriormente. En este aspecto, aparece en primer término la cuestión de la identificación. En los juegos de personajes se realiza una preparación para los papeles sexuales y sociales, pero basta considerar el modo unilateral con que se adoptan los modelos en el juego de personajes para comprender que la utilidad de esta preparación ha ser muy limitada.

No se encuentra en el psicoanálisis un yo ordenado al juego ni cabría esperarlos pues para el psicoanálisis, lo que importa en el juego es la satisfacción de los instintos contra el miedo, en lo que intervienen mecanismos ajenos al juego.

Definición descriptiva del juego:

"El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo y espacio ateniéndose a reglas libremente aceptadas pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí misma y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría y una conciencia de ser diferente de cómo se es en la vida corriente".¹³

¹³ ARNULF, Rüssel, **El juego de los niños**. Ed. Herder, Barcelona, 1985, p.259.

El juego infantil sería, entre otras cosas, un ejercicio preparatorio en el sentido de que se adoptan en él papeles sociales, por lo que el juego, en cuanto forma de vivir especial tendría una significación secundaria.

Los acontecimientos que recuerda el niño cuando presenta por primera vez la imitación tienen por lo general una fuerte carga afectiva; en la forma de referirlos se aprecia claramente la intensa participación emocional en la vivencia, a menudo el lenguaje y la mímica y los gestos asociados presentan el carácter de una descarga, en acción.

El psicoanálisis afirma " que el juego de personaje junto a la satisfacción directa o indirecta de impulsos eróticos infantiles, sirve principalmente para la defensa contra el miedo y la angustia".¹⁴

El estado de asunción de un papel social, de un personaje. Del que procede este tipo de juego, se halla generalmente exento de sentimientos exaltadores, pero tampoco consiste en un mero sentimiento de representación de un papel. Más exactamente: domina en el niño un modo de ser y de actuar que embarga su ánimo y por consiguiente a dar forma y expresión a este modo de ser y de actuar. En este dar forma y expresión existe verdaderamente un cierto grado de representación de un papel, pero no se acompaña de una clara conciencia de que la actividad propia es representativa, de que simboliza un determinado modelo.

Se puede deducir que el niño descubre la posibilidad de practicar al juego de personajes en modos de conducta a los que está especialmente acostumbrado. El niño se sumerge en una situación que le es bien conocida aunque no se presente con todos sus componentes. El impulso a comportarse de acuerdo con la situación indicada en el juego es tan vivo, que la ausencia de características esenciales de la situación real es completamente superada.

¹⁴ ERIKSON, H.E. Teorías psicoanalíticas, **El juego**, (antología). UPN, México. 1994, p. 81

3.2 EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

El juego, además de las actividades programadas, es un medio muy importante para educar y desarrollar a los preescolares. Pero esto tiene lugar, en gran medida, precisamente cuando se utiliza como un medio de educación.

La educadora se orienta por el programa de educación en el círculo infantil para seleccionar y planificar el contenido programático que debe ser asimilado por los niños en el juego, determina con precisión las tareas lúdicas y didácticas, las acciones y las reglas, el resultado propuesto; la educadora proyecta todo el desarrollo del juego sin alterar su originalidad y su carácter creador.

Cuando se incluye el juego en el proceso pedagógico, la educación enseña a los niños a jugar, a crear aspectos importantes dentro de la educación preescolar.

Para cualquier juego son características importantes las siguientes cualidades; la valoración educativa y cognoscitiva del contenido, totalidad y corrección de las ideas reflejadas, utilidad, actividad, organización y carácter creador de las acciones lúdicas, subordinación a las reglas y capacidad para dirigirse por ellas en el juego, teniendo en cuenta los intereses de algunos niños y de todos los jugadores; utilización orientada de los juguetes y de los materiales utilizados y buen estado de ánimo de los niños.

El juego influye en todos los aspectos de la personalidad infantil; en su conciencia, sentimientos, voluntad, comportamiento y se utiliza con fines de educación intelectual, moral, estética y física.

En el proceso del juego se precisan y profundizan los conocimientos e ideas de los niños. Para interpretar en el juego uno u otro papel, el niño debe llevar su idea a acciones lúdicas; a veces los conocimientos y las ideas sobre el trabajo de las personas sobre las acciones concretas y las interrelaciones, son insuficientes y surge la necesidad de enriquecerlas.

Hildegard argumenta que " los niños pequeños muestran especialmente ante las tareas enfocadas como juego, una creciente comprensión y disposición para rendir".¹⁵ El comportamiento orientado hacia el rendimiento se puede fomentar por medio de las actividades lúdicas encaradas como tareas que los niños se proponen o aceptan porque adecuan a sus necesidades.

Por consiguiente el juego no solamente consolida los conocimientos y las ideas que ya tienen los niños, sino que es también una forma variada de la actividad cognoscitiva en cuyo proceso adquieren, bajo la dirección de la educadora, nuevos conocimientos.

En el juego y mediante el juego, la educadora desarrolla en los preescolares cualidades como la valentía, la honestidad, la iniciativa, la firmeza.

A veces cuando el juego no tiene una buena dirección desde el punto de vista pedagógico, en los niños se puede ejercer una influencia negativa; porque hay juegos que desarrollan rasgos negativos de la conducta, como la grosería, excesiva severidad, que actúa desfavorablemente sobre el sistema nervioso, lo alteran, despiertan la vanidad. y hay juegos que tienen un enorme valor educativo; la educadora por medio del juego, les explica a los niños el significado de uno u otros hechos positivos, los evalúa, despierta en ellos el deseo de imitarlos y de esta forma establece la relación de los niños con lo que se representa en el juego.

La educadora utiliza el juego en la educación física; la mayoría de los juegos exigen movimientos activos que aumentan la circulación sanguínea, contribuyen al metabolismo más completo; la actividad motriz contribuye también a la formación de una postura correcta, al desarrollo de la coordinación de los movimientos, a su belleza.

¹⁵ HILDEGARD, Hetzer. **El juego y los juguetes**, Ed. Kapelusz, Argentina, 1978,p.19

Por medio del juego se aumenta la afectividad del desarrollo físico de los preescolares, utilizando un sistema preciso de juegos, que se desarrolla gradualmente, creando en los niños un estado de ánimo alegre, positivo, esto garantiza un completo desarrollo físico y neuropsíquico del niño, y al mismo tiempo los educa con un carácter alegre y bondadoso.

El juego se utiliza también como un medio de educación estética, porque los niños representan en los roles, el mundo circundante. La imaginación tiene gran significado en el juego, crea personajes sobre la base de impresiones recibidas anteriormente. En el contenido de muchos de los juegos se incluyen canciones, bailes, poesías, rondas; todo esto permite a la educadora profundizar las vivencias estéticas de los niños.

Con frecuencia ellos adornan los juegos con sus construcciones, utilizan disfraces, todo esto contribuye a la educación del gusto artístico. De esta forma, el juego es un medio de educación y de desarrollo multifacético de los niños.

CONCLUSIONES

Después de haber analizado las dos teorías respecto al juego constructivista y psicoanalítica, se llegó a las siguientes conclusiones.

El juego es el elemento que pone al educador en contacto con la naturaleza infantil; le ofrece la plena oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, las reacciones más íntimas de esta etapa de la vida humana.

Durante el juego se pueden observar procesos conscientes e inconscientes del pensamiento; además no sólo refleja diversas facetas de la personalidad, sino también aspectos variados de la formación cultural del niño.

El juego sirve como medio para la educación moral, intelectual, estética y física de los niños y condiciona el desarrollo integral de los mismos.

Contienen valores y propósitos porque promueve el desarrollo físico, propone una sensación de poder, estimula la resolución de problemas, fortalece el desarrollo emocional, brinda la oportunidad de adquirir conceptos, es un medio para el desempeño de roles y estimula la autoexpresión .

Los conflictos y las tensiones se resuelven gracias a las fantasías ya la vida imaginaria que el niño proyecta en los juegos; de una manera consigue dominar los hechos que le perturban, ganando ascendiente sobre ellos. Su necesidad de agresividad y de violencia resulta en la misma medida, disminuida.

Al jugar, el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos dominándolos mediante la acción.

Repite en el juego todas las situaciones excesivas para su yo débil y esto le permite, por su dominio sobre objetos externos ya su alcance, hacer activo lo que sufrió pasivamente, cambiar un final que le fue penoso, tolerar papeles y situaciones que en la vida real le serían prohibidos desde dentro y desde fuera, y también repetir a voluntad situaciones placenteras.

Tanto los teóricos constructivistas como los psicoanalistas coinciden en hacer el juego un medio para conocer mejor el desarrollo del niño, pero en donde no coinciden es en que se emplee como una estrategia didáctica, para apoyar la labor docente.

Las dos teorías son importantes y es necesario retomar lo que argumentan una (psicoanalista) para percatarse si el niño tiene algún problema y entender mejor su comportamiento y la otra (constructivista) para que las actividades en el Jardín de Niños sean más interesantes y los infantes estén más motivados, respetando sus intereses; porque en esta etapa del desarrollo lo más importante para ellos es jugar, jugar y jugar.

Con el análisis de las dos teorías relacionadas con el juego, se descubrió que tiene un lugar importante en el desarrollo del niño, y se le emplea de manera incorrecta debido a que se desconocen muchas cosas; pero gracias a la investigación se espera que en el juego se involucre al niño, ya que no solo promueve el desarrollo sino que fortalece su personalidad.

BIBLIOGRAFIA

1. DIAZ Vega, José Luis. **El juego y el juguete en el desarrollo del niño**. Trillas, México, 1997, 232 pp.
2. FREUD, Anna. **Estudios psicoanalíticos**. Paidós, Buenos Aires, 1991, 167pp.
3. FREUD, Anna. **Normalidad y patología en la niñez**. Paidós, Buenos Aires, 1993, 183 pp.
4. GARVEY, Catherine. **El juego infantil**. Morata, Madrid, 1985, 199 pp.
5. HETZER, Hildegard. **El juego y los juguetes**. Kapelusz, Buenos Aires, 1978, 111pp.
6. MOYLES, Janet R. **El juego en la educación infantil y primaria**. Morata, Madrid, 1990, 210 pp.
7. PIAGET, Jean. **Estudios de psicología genética**. Emece, Buenos Aires, 1997, 153pp.
8. RÜSSEL, Arnulf. **El juego de los niños**. Herder, 2a. Ed. Barcelona, 1985, 286 pp.
9. UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. **El juego** (antología), México, 1994, 233 pp.
10. VYGOTSKI, Lev Semionovitch. **El derecho de los procesos psicológicos superiores**. Grijalbo, Barcelona, 226 pp.
11. WINNICOTT, Donald W. **La naturaleza humana**. Paidós, Buenos Aires, 1996, 270 pp.