



SEE

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 162**

“EL JUEGO EN PREESCOLAR”

MA. DEL ROCÍO AGUILAR RAMÍREZ

ZAMORA, MICH. OCTUBRE DE 2007.



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 162**

“EL JUEGO EN PREESCOLAR”

TESINA

Modalidad ensayo

QUE PRESENTA

MA. DEL ROCÍO AGUILAR RAMÍREZ

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PRIMARIA PARA EL MEDIO INDIGÉNA**

ZAMORA, MICH. OCTUBRE DE 2007

DEDICATORIAS

A mis padres, con todo mi amor.

Por el apoyo incondicional en
mí superación profesional.

A mi esposo e hijos:

Por su apoyo permanente.

A mis maestros:

Por la dicha de conocerlos y aprender de ellos.

Gracias!!!

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	07
1. EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS.....	10
1.1. Definición de juego.....	10
1.2 Los juegos.....	15
1.3 Características del juego.....	17
1.4 La educación y el juego.....	18
1.5 El juego como actividad idónea.....	20
1.6 Desarrollo de la voluntad a través del juego.....	21
2 TEORÍAS PSICOLÓGICAS SOBRE EL JUEGO.....	23
3. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO INFANTIL.....	27
3.1 Juegos con regla y juegos creadores.....	27
3.2 Concepción del juego de acuerdo a:.....	28
3.2.1 Piaget.....	28
3.2.2 J. Chateau.....	30
3.2.3 R. Caillois.....	30
3.2.4 O. Decroly.....	31
3.2.5 Froebel.....	32
3.2.6 W. Stern.....	33
3.2.7 Camarasa.....	33
3.2.8 Garvey.....	34
4. EL JUEGO DE ROLES COMO ACTIVIDAD FUNDAMENTAL DEL DESARROLLO EN LA EDAD PREESCOLAR.....	35
4.1 Las acciones lúdicas.....	39
4.2 Componentes psicológicos del juego.....	40

4.3	Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles.....	41
4.4	Los objetos en el juego de roles.....	42
5.	LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN PREESCOLAR.....	50
5.1	Para el desarrollo físico.....	51
5.2	Para el desarrollo mental.....	51
5.3	Para la formación del carácter.....	52
5.4	Para el cultivo de los sentimientos sociales.....	52
5.5	El aprendizaje escolar y la naturaleza cognitiva del juego.....	53
	CONCLUSIONES.....	57
	BIBLIOGRAFÍA.....	59

INTRODUCCIÓN

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención

Desde una perspectiva pedagógica, el juego contribuye de manera importante y específica a la formación integral de los niños en el jardín de niños. La vigorización de la mente y el conocimiento de su cuerpo mediante el movimiento, la relación y la convivencia con sus pares, la identificación y la puesta en acción de su potencialidad física, brindan al alumno de preescolar una mayor conciencia de su personalidad. Dicho de otro modo: cuando un niño se mueve, actúa como un ser total capaz de manifestar los conocimientos, los afectos, las emociones, las motivaciones, las actitudes y los valores que ha adquirido a lo largo de su vida en

los contextos familiar, social y cultural, y particularmente en la educación recibida durante los años que ha permanecido en la escuela.

El sentido formativo del juego consiste en interrelacionar todos estos aspectos para conferirle a la motricidad de los niños un carácter intencional, consciente, que implica un razonamiento continuo sobre las realizaciones, acciones motrices y lúdicas, a la vez se pretende acercar a los niños a experiencias y actividades que los lleven al conocimiento de sí mismos y a la construcción de su identidad.

Durante la actividad del juego, los niños de preescolar deben cumplir reglas porque sin ellas difícilmente podría efectuar la acción, ejecutarla en un contexto y regular su participación, sino también porque en las actividades del juego establecen un vínculo activo con los demás y lo hacen mediante acciones con su cuerpo en movimiento, lo cual les exige pensar en los otros, actuar junto a ellos, respetarlos, apreciarlos, tolerarlos, tomar partido por todos, por algunos o por alguien en particular, solidarizarse o apoyarse conjuntamente. De esta manera el niño practica los valores y reflexiona en torno de ellos, y a la relación cordial y respetuosa con los compañeros.

Además, cuando un niño juega emplea capacidades sensoriales y perceptivas que le permiten obtener información, resolver problemas y situaciones durante la acción, ubicarse en el tiempo y el espacio (en un momento o contexto determinados), y coordinarse con otros mediante su propio cuerpo, tomando en cuenta en dónde se hallan y quiénes son los demás compañeros.

Simultáneamente, necesita controlar su cuerpo para tener un dominio de él, y expresar actitudes positivas para la convivencia porque también los otros están en actitud de acción.

El enfoque pedagógico actual del programa de preescolar plantea tomar en cuenta las características, las necesidades y los intereses de los niños, reconocer sus propias potencialidades como individuos y brindarles confianza para que sean capaces de acrecentar sus diversas capacidades. A través del juego puede fortalecer conocimientos, desarrollar competencias y comportamientos mediante la acción de los sujetos, a fin de que continúen su formación escolarizada y sigan aprendiendo a lo largo de su vida.

1. EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS.

“Es un hecho bien confirmado por la experiencia que allí donde los niños juegan con entusiasmo, estudian también con empeño y sin detrimento alguno de la salud; y al contrario, donde los juegos faltan las horas de descanso se convierten en ratos de ocioso fastidio que indisponen cada día más para el estudio y desarrollan con espíritu violento los gérmenes de muchos vicios”

González Alcantud, 1993: 228.

1.1 Definición de juego.

... El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. En el mundo de los juguetes, el niño ‘dramatiza’ el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos”¹

Los valores del juego son muchos, ya no persiste la controversia entre si se reconocía el juego como un medio para promover el desarrollo infantil y el aprendizaje, o simplemente era una actividad que solo se valía en sí misma. Hoy los autores hablan de las bondades que el juego ofrece para mejorar el trabajo docente, afirman que promueve el desarrollo físico, emocional y permite

¹ ERIKSON, E. Juego y actualidad. En Piaget, J., Lorenz, K. Juego y desarrollo. Grijalbo. Barcelona, 1972: p. 94-95

el conocimiento de la vida social, también aseguran que el juego estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas.

Huizinga acota que:

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”² Luego, si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan importante? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario.

En ese mismo sentido Winnicott dice: “El jugar tiene un lugar y un tiempo(...) No se encuentra adentro (...) Tampoco está afuera (...) Jugar es hacer (...) Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia (...) En él, quizás sólo el niño o el adulto están en libertad de ser creadores”³

Consideró el juego como una actividad central de estos procesos, procesos que llevan a la construcción del ser humano.

Para Wallon, “... Los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico. Sustituciones plásticas comparables con las del simulacro ritual, constituyen preludios de formas más

² CAÑEQUE, H. Juego y vida. El Ateneo. Buenos Aires, 1993. p. 3

³ WINNICOTT, D.W. Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa, 1997.p. 12

elaboradas como el símbolo y el signo y posibilitan el paso de la inteligencia de las situaciones a la representativa. La función simbólica desempeña en esta transición un papel capital ...”⁴ Esa etapa representativa, con o sin juguetes - objetos- le permite al niño repetir las acciones agradables -o desagradables- ejercidas por los adultos.

Y Vigotsky señala que “... Del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria... El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que atan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción.”⁵

En palabras de Cañeque, para Piaget, “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón”⁶

Para Vigotsky, los educadores necesitan poseer una sólida fundamentación de los valores y propósitos del juego para defender su posición en el sentido de que en esta edad las actividades de juego son necesarias e importantes.

⁴ WALLON, H. La evolución psicológica del niño, Grijalbo. Barcelona, 1984 p. 75.

⁵ VIGOTSKY, L. S. El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. ed. Grijalbo. Barcelona, 1966. p. 146.

⁶ Ob. Cit. Juego y vida. p. 6

Para el autor, el juego:

“Promueve el desarrollo físico: mediante éste, los niños aprenden el control corporal. Ellos necesitan correr, saltar, trepar y deslizarse, entre otras acciones motoras. Los juegos de este tipo promueven el desarrollo de los músculos grandes y pequeños.

Proporciona una sensación de poder. A medida que experimentan el éxito por medio del juego, su confianza, su sensación del poder y su iniciativa se fortalecen. Se sostiene que según adquieren buenas destrezas físicas, parece mejorar su confianza en sí mismos

Estimula la solución de problemas. Por medio del juego, aprenden a discriminar, a formular juicios, a analizar, sintetizar y a valorar problemas.

Fortalece el desarrollo emocional. El juego proporciona la posibilidad de recrear el miedo, la alegría, la ansiedad y la esperanza. Al proyectar lo que ha ocurrido, ellos pueden así, resolver sus frustraciones.

Ofrece una oportunidad de adquirir conceptos. La autoactividad y la experimentación por cuenta propia, son todavía, a los 5 años, los mejores medios de que disponen para aprender, ponerse en contacto con los hechos y adquirir conceptos.

Brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la autoexpresión porque en su mundo de juegos suelen estar libres de la interferencia del adulto, pueden imaginarse e interpretar cualquier personaje adulto o animal, cualquier cosa o situación real o imaginada. El juego y el fantasear son para ellos una

necesidad vital, para cuya satisfacción es preciso proporcionar oportunidades”⁷.

Sin duda, el juego es una actividad fundamental para los niños que produce cambios cualitativos en su desarrollo psíquico y social, lo que puede explicarse con algunas consideraciones al respecto: toda actividad desarrolla lo que es necesario para su realización. Siguiendo ese principio, el juego, en su forma desarrollada y especialmente el juego conjunto, exige en primer lugar la acción en el plano imaginario, interno; en segundo lugar, una determinada orientación en el sistema de las relaciones humanas; y en tercer lugar, por su carácter prioritariamente conjunto, requiere de la coordinación de acciones entre los participantes.

A estas consideraciones, algunos investigadores unen la necesidad de actuar de manera independiente que exige este tipo de actividad. Además, pueden sumarse las habilidades y capacidades específicas que se precisan para la realización de tipos determinados de juegos y que, por tanto, se desarrollan en estos.

En el juego aparece por primera vez la posibilidad de que los niños vean en un objeto las cualidades que en la realidad no tiene, por eso pueden utilizarlo en sustitución de otro, al que le atribuyen el significado que ellos le designan de manera convencional. Igualmente, cuando asumen un rol, se atribuyen a sí mismos las cualidades de la persona que simulan ser, todo en una situación imaginaria. Esto hace que uno de los principales valores de estos juegos sea la posibilidad que ofrecen para el desarrollo de la imaginación y del pensamiento.

⁷ Ob. Cit. El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. p. 148-149..

Estas particularidades determinan su significación tanto para el desarrollo intelectual como para el social y físico. En relación con la esfera intelectual, se ha demostrado que el juego no es producto de la imaginación y del pensamiento (como afirmaron Piaget y otros), sino que ambos procesos se forman en el juego, porque la utilización de objetos sustitutos, y la adopción de un rol que aparece por primera vez durante este tipo de actividad actúan como una forma material diferente de reflejo de la realidad que conduce a la acción en el plano interno, a la posibilidad de que los educandos puedan operar con imágenes. Asimismo, la capacidad de ver en el objeto cualidades inexistentes es una de las particularidades de la capacidad creadora infantil.

No puede ignorarse que en todo ese proceso está presente la palabra, cuya función tiene gran significado en la creación de imágenes. Muchos estudios e investigaciones han demostrado que entre el lenguaje y el juego existe una relación dialéctica: el lenguaje se desarrolla en el juego y, al mismo tiempo, este eleva su nivel bajo la influencia del desarrollo del lenguaje. En tal sentido hay que valorar también que el desarrollo de la comunicación, en especial con los contemporáneos, es un proceso que en la edad preescolar se desarrolla fundamentalmente en el juego.

1.2 Los juegos

Para no detenernos aquí, sólo basta con decirles que con los juegos pasa algo similar a los juguetes; existen hoy un conjunto de juegos que posibilitan a las niñas el encuentro con los otros y por ello facilitan la vida social de éstos, al igual que su vida afectiva y por otro lado, han surgido en el mercado un conjunto de juguetes modernos que facilitan el juego de personas

solas y que pueden en un momento determinado dificultar el acceso de los pequeños en el concierto social, contrario a juguetes y juegos que lo facilita.

Hacia dónde podremos llevar los juegos desde una perspectiva educativa.

De entrada, podremos decir que los sistemas educativos, se han caracterizado por su rigidez, por transmitir el conocimiento desde la óptica de lo serio, como una herencia quizás del cristianismo medieval. Vale la pena destacar que esta propuesta fue válida y que obviamente no es condenable, pero que hoy es necesario reevaluarla y convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un modelo de encuentro con el saber un poco más dinámico, más participativo y quizás menos agresivo con el educando.

“Los juguetes y los juegos por su versatilidad pueden ser utilizados en propuestas del conocimiento, siempre que se tenga en cuenta que es lo que se quiere transmitir. Nada más satisfactorio que evaluar un niño con propuestas que le faciliten encontrarse con los elementos ofrecidos por sus docentes sin tensiones y de manera agradable”⁸.

Desde el punto de vista recreativo, los juegos son herramientas que deben ser utilizadas y no fines en si mismos que no permiten más que alienar a los que participen, así no sé a este el fin que persiguen.

Así como utilizamos juegos para romper el hielo, podremos utilizarlos para brindar a los niños un tema específico de literatura, de ciencias, de

⁸ BATLLORI, J. M. Cómo educar jugando. Ediciones Palabra. Madrid, 1993. p. 36.

aritmética etc. De igual forma se puede evaluar en preescolar una actividad desde una propuesta lúdica, permitiéndoles a los participantes una forma menos tensa de entregar los conocimientos adquiridos.

En los juegos colectivos, los docentes tienen la posibilidad de evaluar u observar en los niños, su proceso de socialización, sus posibilidades motrices tanto finas como gruesas.

1.3 Características del juego

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.

Mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia..El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

1.4 La educación y el juego

La importancia del juego en la educación preescolar es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social

del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual de los niños. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

“Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía

infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar”⁹.

1.5 El juego como actividad idónea.

El juego es la actividad idónea para la formación de relaciones entre los niños de edad preescolar porque constituye el primer escalón en la comunicación independiente de unos con otros.

Se reconoce unánimemente la influencia del juego en el desarrollo social en la etapa infantil, y son múltiples las investigaciones que lo evidencian. Esta valoración adquiere su máxima expresión al considerar el juego como una actividad social por su naturaleza y por su contenido.

“Los niños deben establecer relaciones entre sí y, por ello, el juego es esencialmente una actividad conjunta, lo que implica que deben coordinar sus acciones con los compañeros y ponerse de acuerdo con estos”¹⁰. Además, tienen que plantear sus opiniones y tomar en cuenta las de los otros, respetarlos, ofrecerles ayuda o pedírsela cuando sea necesario, dirigirlos o subordinarse a ellos.

En esas situaciones se van formando cualidades tales como el respeto, la ayuda mutua y el colectivismo. Hay que valorar también lo que brinda el juego en las primeras etapas de la formación del colectivismo. Así, la

⁹ CASCON, F. y MARTÍN BERISTAIN, C. La alternativa del juego. ed. Cyan. Madrid, 1995. p. 71.

¹⁰ Ibidem. p. 73

necesidad de organizarse y cumplir las tareas que ellos mismos establecen va conformando una sociedad muy peculiar que lleva en sí múltiples oportunidades de comunicación y de formación de normas necesarias de conducta social. Esto hace que el juego sea también una fuente para el desarrollo moral del niño o la niña.

1.6 Desarrollo de la voluntad a través del juego

Igualmente, el juego contribuye al desarrollo de la voluntad, porque el deseo de los niños de actuar conforme a las normas inherentes es tan fuerte que los lleva a realizar con satisfacción las acciones, aun aquellas que en la vida real resultan poco atractivas o las que generalmente no les gusta hacer.

Para que surja y se desarrolle un juego, deben reproducir de manera independiente las acciones y las relaciones, deben crear situaciones nuevas y solucionar por sí mismos los conflictos que surjan, de lo contrario el juego decae, pierden interés los participantes y finalmente se desintegra.

Esto hace que en este tipo de actividad más que en ningún otro, los niños puedan manifestar su independencia, actuar con autonomía, mostrar iniciativas.

Es importante resaltar cómo el juego contribuye a su bienestar emocional, por el placer que se deriva de la actividad conjunta y el contacto con los demás.

“El juego, entonces, le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y a éstos se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan.”¹¹

¹¹ KLEIN, M. La personificación en el juego de los niños. ed. Hormé S.A. Buenos Aires, 1989. p. 28

2. TEORÍAS PSICOLÓGICAS SOBRE EL JUEGO

El problema con estas teorías es que son necesariamente parciales, pues si el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Como Echevarria ha señalado, “habría una posible versión simulada, no literal, lúdica, de la mayor parte de los comportamientos serios o literales”¹². En realidad, todos estos estudios etológicos se centran en el juego motor. Las teorías a las que dan lugar ignoran las características peculiares tanto del juego simbólico como del de reglas.

Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se llevan a cabo en el niño a través del juego.

Pero en su trabajo sobre una fobia infantil, Freud se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Tiene también que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstos originariamente.

¹²ECHEVERRÍA, J. Sobre el juego. Taurus Ediciones. Madrid, 1980. p. 121.

“El interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos y cuya importancia estriba, precisamente, en el acceso que permiten a ellos. No considera, por tanto, más que un tipo de juego simbólico”¹³.

Para Piaget, al cual le dedicaremos mas adelante un punto, el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación es el paradigma de predominio de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación.

Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego infantil hay que referirse necesariamente a la obra de L. S. Vygotsky (1982) y a la de sus colaboradores y discípulos, especialmente de D. B. Elkonin (1980), que ha recogido una interesantísima muestra de estas investigaciones.

Ambos autores consideran que “la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales”¹⁴.

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en su componente de ficción. Por esta

¹³ FREUD, S. Más allá del Principio del Placer. Tomo XVIII. A. E. 1920. p. 165.

¹⁴ VIGOTSKY, L. S. Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. En A. R. Luria, A. N. Leontiev y L. S. Vigotsky (Eds.), Psicología y pedagogía. Akal. Madrid, 1986. p. 113.

misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación.

Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su componente de ficción. Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que el componente de ficción se tornaría implícito.

Elkonin insiste en la importancia que tiene la cooperación ya en estos niveles de juego protagonizado. “La interacción de roles que en él tienen lugar supone un continuo ejercicio de descentramiento para poder colocarse en el punto de vista de otro”¹⁵.

C. Garvey “señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tiene una riqueza lingüística y una complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia”¹⁶.

Estas diferencias entre el comportamiento en situaciones de interacción espontánea con los iguales frente al adulto, llevan a valorar más aún las experiencias de Elkonin.

Cabe la hipótesis de que, al igual que ocurre con ciertos aspectos del lenguaje las situaciones de juego nos proporcionen una visión más realista de

¹⁵ ELKONIN, D. B. Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río. 1980. p. 47.

¹⁶ GARVEY, C. El juego infantil. Morata. 4ª edición. Madrid, 1985. p. 77.

las auténticas capacidades del niño preescolar. Es este sentido en el que Vygotsky calificaba al juego como “guía del desarrollo”¹⁷.

Bruner ha confirmado que, en lo referente a la adquisición del lenguaje, “las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contratos de juego”¹⁸.

Si concebimos el juego como la categoría genérica no tiene sentido seguir invalidando su utilidad como concepto, porque agrupa una gran variedad de conductas distintas.

Pero además, las sucesivas transformaciones que las estructuras biológicas y psicológicas van sufriendo en el curso del desarrollo, es imposible poder entender la importancia del juego.

Se ve, por tanto, que todas estas teorías psicológicas hacen prevalecer un tipo de juego sobre otras formas lúdicas, generalizando su formulación a todas ellas sin matizar sus diferencias estructurales.

¹⁷Ob. Cit. Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar p. 118

¹⁸BRUNER, J. Acción, pensamiento y lenguaje. Alianza. Madrid, 1984. p. 42.

3. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO INFANTIL

3.1 Juegos con reglas y juegos creadores.

Entre las diversas clasificaciones de los juegos, hay una que de manera general los divide en dos grandes grupos: los juegos con reglas predeterminadas y los juegos creadores.

“Los juegos con reglas están regidos por reglas fijas que casi siempre ya están establecidas; para jugar bien se debe aprenderlas y aplicarlas con exactitud. Entre estos se incluyen los juegos didácticos, que constituyen una forma lúdica de organizar la enseñanza y se utilizan para que los educandos asimilen mejor los contenidos del programa educativo, los ejerciten o los consoliden. También dentro de este grupo se incluyen los juegos de movimiento, que son aquellos que se realizan con frecuencia en la actividad de Educación Física o fuera de esta, y su objetivo principal es el desarrollo de habilidades motrices.

Los juegos creadores, a diferencia de los primeros, no están sujetos a una reglamentación prefijada; es precisamente dentro de estos donde se incluyen los juegos dramatizados y los de roles.

En los juegos dramatizados, los niños reproducen un argumento previamente elaborado, el cual casi siempre se refiere a una obra literaria que sirve como especie de guión, donde el educador propone los momentos fundamentales de la trama, así como lo que debe hacer cada personaje.

El juego de roles es aquel en el que los pequeños asumen diversos papeles que reflejan la vida de los adultos en la realidad, y en el cual las reglas no están previamente establecidas; por su significación, se considera que constituye la actividad directriz o rectora del desarrollo en la etapa preescolar. Esto implica su ubicación en el centro del currículo y que se proyecte su utilización en todos los momentos del proceso educativo”¹⁹.

3.2 Concepción del juego de acuerdo a:

Existen numerosas clasificaciones del juego infantil, que atienden a diversos motivos: el contenido, las formas, los propósitos, la existencia o no de reglas, el grado de complejidad y su función, entre otros. Se presentan a continuación las siguientes:

3.2.1 Piaget, J.

Entre los autores que han intentado clasificar los juegos está Piaget. En su concepción sobre el surgimiento del juego, desde una perspectiva genética, “considera su evolución desde adaptaciones puramente reflejas hasta el momento en que los niños se someten por sí solos a las reglas previamente establecidas o inventadas por ellos”²⁰.

Piaget considera que existen tres grandes clases de juegos:

¹⁹ LEIF, J. y BRUNELLE, J. La verdadera naturaleza del juego. Kapelusz. Buenos Aires, 1978. p. 115.

²⁰ PIAGET, J. La representación del mundo en el niño. ed. Espasa-Calpe. Madrid, 1988. p. 94.

- “Juegos de ejercicio: Ponen en acción un conjunto variado de conductas, sin modificar su estructura tal cual se presenta en el estado de adaptación, sin otro fin que el placer, sin intervención de símbolos o ficciones ni reglas.
- Juegos simbólicos: Implica una representación, donde el símbolo supone la representación de un objeto ausente que comienza por la imitación de cosas y personas, para ir transformándose en una representación adaptada.
- Juegos de reglas: Implican relaciones sociales o interindividuales. La regla implica la regularidad impuesta por el grupo y su violación representa una falta. Son comunes a los niños y a los adultos”²¹.

Así, existe un paralelismo entre la aparición de distintos tipos de juegos y los estadios del desarrollo. Son los juegos de ejercicio, que consisten en exploraciones sensorio-motoras; juegos simbólicos, que implican la representación de un objeto por otro, la atribución de nuevos significados a varios objetos, las sugerencias de temas como soy el papá, soy el médico, soy la madre, etc. Además de estos, Piaget destaca los juegos de construcción, que constituyen el tránsito entre los dos primeros.

En 1985, sobre la base de los criterios de clasificación de Piaget, fue elaborado por Garon el sistema ESAR (ejercicio, símbolo, construcción y regla),

²¹ PIAGET, J. . La formación del símbolo en el niño. ed. Fondo de Cultura Económica. México, 1980. p.p. 154-159.

que es ampliamente utilizado. En esta clasificación se establece un orden acumulativo y jerárquico, que van desde los juegos de ejercicios, simbólicos, de construcción, hasta los juegos de reglas simples y de reglas complejas.

Para Piaget, “el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es, en el penúltimo estadio del juego reglado, con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas”²²

3.2.2 Chateau, J.

Habla de los juegos funcionales de la primera infancia; juegos simbólicos, que solo aparecen después de los 3 años; juegos de habilidades, que surgen principalmente en los primeros años de la primaria; y juegos de sociedad, que solo se organizan verdaderamente al final de la infancia.”²³

3.2.3 Caillois, R.

Describe bajo el nombre de paidia diferentes juegos en los cuales se encuentran la libertad, la improvisación y la alegría, como las carreras, las luchas, las limitaciones infantiles, los rodeos... A los juegos donde aparece el establecimiento de reglas, como es el caso de los juegos de cartas, de ajedrez,

²² Ibidem. p. 162.

²³ CHATEAU, J.-Psicología de los juegos infantiles .Kapelusz. Buenos Aires. p. 1998. p. 125.

teatro, les denomina Iodus. En esta clasificación, el autor toma en consideración tanto el contenido del juego como la actitud del jugador”²⁴.

3.2.4 Decroly, O.

En su concepción del juego como un instinto, establece una clasificación de juegos vinculada con:

La necesidad de alimentos: juegos a las comidas

La necesidad de movimiento: juego de carreras, de movimiento sin objeto.

El amor propio: juegos donde los niños ganan.

El instinto de propiedad: juegos de colecciones.

El instinto sexual: bailes, cortejos.

El instinto maternal: juego a la muñeca.

El instinto grupal: juegos de sociedad.

Los instintos de defensa: juegos de persecución, de guerra.

La imitación.

A partir del reconocimiento de la importancia de esta actividad para la infancia, Decroly establece, además, un sistema de juegos didácticos que clasificó para su mejor comprensión en juegos dirigidos a concentrar la atención de los niños, y juegos para favorecer su creatividad. Estos juegos didácticos pueden sintetizarse en:

- “Juegos visuales motores: juegos con bloques, con cubos, de clasificación o de encaje, entre otros.

²⁴ CAILLOIS, R. Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación. En Sociología del deporte .Miñon. Valladolid 1979. p. 83.

- Juegos motores y audiomotores: reconocimiento de objetos y de ruidos.
- Juegos visuales: dirigidos preferentemente al desarrollo de los procesos intelectuales, como son ejercicios de atención, juegos visuales de color, de forma y colores, con piezas sueltas, con objetos que faltan y otros, juegos preparatorios de cálculo, juegos de iniciación de la lectura”²⁵.

3.2.5 Froebel, F.

“Froebel tuvo clara conciencia de que era necesaria el alma femenina al considerarla como madre en la formación del niño pequeño.”

Los seguidores de Froebel han creado juegos originales a partir de la obra inicial, creando cajas de construcciones derivadas de esos dones y actualizando un método muy estudiado, que corresponde al desarrollo del juego de construcción de acuerdo con las diferentes edades de la infancia.

La construcción libre con piezas diversas constituye un importante juego para el desarrollo intelectual.

La clasificación de los juegos maternos de Froebel incluye juegos sensoriales, de ciencia, con las plantas, con los animales, digitales, de luz, éticos, del mundo infantil, industriales...”El juego es el medio más adecuado

²⁵ DECROLY, O. Y E. Monchamp, El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Morata. Madrid, 1998. p. 46.

para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás”²⁶

3.2.6 W. Stern.

Divide los juegos en individuales y sociales, atendiendo al motivo de los juegos. Otra clasificación ampliamente conocida es la Ch. Bühler, que establece:

- ❖ “Juegos funcionales (sensorio-motores).
- ❖ Juegos de ficción y de ilusión
- ❖ Juegos receptivos (mirar imágenes, escuchar cuentos).
- ❖ Juegos de construcción.
- ❖ Juegos colectivos”²⁷.

3.2.7 Camarasa, A.

“En cuanto a los aspectos competitivo y colectivo del juego, los niños aprenden a pensar en las consecuencias de su participación, a estudiar, a captar nuevos modos de adaptación, a tener visión de contexto en que se desenvuelven, a rivalizar en forma individual y en grupo y a desarrollar actitudes de índole moral”²⁸

²⁶ FROEBEL, F. La educación del hombre. ed. Universidad de Chile, Stgo, Chile. 1997. p. 25

²⁷ STERN, Williams. Psicología infantil. Losada. Buenos Aires, 1988. p. 205

²⁸ RUBIO CAMARASA, A. El juego popular aplicado a la educación. Cincel. Madrid, 1980. p. 8

Por su parte, habla de juegos de experimentación o funcionales (sensoriales, motores, intelectuales); afectivos y de ejercicio de la voluntad; y juegos de funciones especiales (sociales, familiares y de imitación, entre otros).

3.2.8 Garvey, C.

Hace una clasificación de los juegos atendiendo a su origen, que señala en juegos hereditarios (como los de la persecución, la lucha y la caza), de imitación, e imaginativos.²⁹

²⁹ Ob. Cit. El juego infantil . p. 112.

4. EL JUEGO DE ROLES COMO ACTIVIDAD FUNDAMENTAL DEL DESARROLLO EN LA EDAD PREESCOLAR

La consideración del juego de roles como actividad fundamental del desarrollo en esta etapa significa que es precisamente a través de este tipo de actividad que se ha de posibilitar la mejor formación de las propiedades psíquicas y de las particularidades de la personalidad propias de este período. Esto implica que en la edad anterior se han conformado las premisas y neoformaciones que favorecen que el juego asuma este papel, y que al final de la primera infancia se sienten las nuevas formaciones psicológicas que harán de la actividad de estudio la principal en la siguiente etapa.

El juego de roles es una forma particular de actividad de los niños, cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y sus relaciones personales. Este tipo de juegos surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad, es un producto de ella, y no constituye, por lo tanto, una manifestación de instintos hereditarios, como algunos autores lo conciben y pretenden demostrar, sino que es un resultado de un proceso socialmente adquirido.

“El juego de roles es un producto social, tanto por su origen, por su naturaleza, como por su contenido”³⁰.

El hecho de que el juego de roles es una actividad fundamental en esta etapa porque a través de él se da solución a una contradicción propia de la

³⁰ PIAGET, J. e INHELDER, B. Psicología del Niño, Morata. Madrid, 1973. p. 45.

edad: el deseo de ser y poder actuar como los adultos, hacer todo lo que estos hacen.

El nombre dado al juego de roles tiene muchas variantes. Para algunos autores este es identificado como juego simbólico, otros lo denominan como juegos con argumentos, e incluso hay algunos que lo han llamado el juego del como si, en el sentido que los niños actúan «como si» fueran otras personas y crean un mundo imaginario: médicos que curan enfermos, maestros que dan clases a sus alumnos, constructores que levantan las paredes de un edificio.

En el transcurso de su desarrollo, los niños utilizan, además, unos objetos como si fueran otros: un palo largo puede ser un caballo, unas semillitas ser monedas para pagar algo, unos palitos, pueden ser lápices, etc.

En la pasión de los roles, ellos realizan acciones y establecen relaciones que reflejan las experiencias que han adquirido, sus vivencias, las impresiones que tienen de la sociedad en que viven, y en los que la imitación tiene una función importante, pero que, sin embargo, no constituyen reproducciones exactas de la realidad, ni el recuerdo simple de lo que han vivido, sino un reflejo de esto; es decir, la transformación creadora de las impresiones, y su combinación y organización para la formación de una nueva realidad que responda a las exigencias e intereses de los pequeños.

El desarrollo evolutivo del juego de roles revela que es el resultado de los logros que el niño o la niña ha ido alcanzado en diversas esferas (desarrollo motor, sensorial y del lenguaje), bajo la influencia de los adultos, quienes

directa o indirectamente le transmiten el contenido de la actividad lúdica y la manera de actuar de esta.

La comprensión del juego de roles y el grado de motivación que crea en los infantes tiene su base en las necesidades, intereses y motivos propios de la edad.

En el transcurso de la actividad con objetos, al observar lo que hacen las personas que rodean a los menores, tienden a imitar lo que aquellas realizan, y actúan con los objetos según lo que observan y les enseñan; van conociendo para qué y cómo se utilizan, van aprendiendo la función social que tales objetos tienen asignadas, y esto les impele a realizar por sí solos muchas de esas acciones. Esto trae como consecuencia una mayor autonomía, comienzan a ser menos dependientes de los adultos y a pretender hacer lo que estos hacen de manera libre.

Sobre la base de estas acciones con objetos, que se consolidaron en la edad temprana, va apareciendo otro tipo de acciones en las que los niños comienzan a incorporar sus propias vivencias a los modelos que imitan del adulto, y los van transformando en otros con la ayuda de su imaginación; se produce así el tránsito hacia la conducta lúdica, hacia el juego de roles.

Al estudiar el juego de roles, se distinguen claramente cuatro elementos o componentes siempre presentes en mayor o menor medida, según el desarrollo que los participantes hayan alcanzado en la actividad. A saber:

“De acuerdo con lo anterior, estos componentes son:

- ✓ Los roles que asumen los niños.
- ✓ Las acciones mediante las cuales desempeñan los roles.
- ✓ Los objetos que utilizan en sus acciones
- ✓ Las relaciones que tienen lugar entre los participantes del juego”³¹.

El rol es el componente esencial, y tanto las acciones que se realizan durante el juego como las relaciones lúdicas que se propician, constituyen la forma en que el rol se manifiesta. Cuando los niños adoptan un rol, actúan como si fueran dicho personaje, y las acciones que realizan, que expresan de manera verbal y mediante gestos y actos motores, son las propias del personaje que dicen ser.

Las acciones y las relaciones inherentes al rol que asumen, que constituyen las normas que la sociedad establece para dicho desempeño, actúan como reglas ocultas en el rol, pues para desempeñarlo bien tienen que cumplir tales reglas.

Por eso se dice que el rol, aunque aparentemente libre, y las acciones que parecen no tener planteado un modo de acción, en realidad no son tales, y han de seguir normas, patrones, reglas, que de ser violadas no permiten el buen desempeño del rol, lo único que no están prescritas de antemano: el médico en un instante puede auscultar, y en otro recetar al paciente, pero la

³¹ Ibidem. p. 50.

forma en que actúa está determinado por esas reglas ocultas que identifican al rol y establecen lo que este debe hacer.

4.1 Las acciones lúdicas

Son características de este tipo de juego, se realizan en un plano imaginario y se pueden identificar, aunque no son una reproducción exacta de las acciones verdaderas, sino un esquema de estas, que pueden hacerse en un plano totalmente imaginativo (conducir un coche sin utilizar objeto alguno y hacer gestos con las manos como si manipulara un volante), o mediante un objeto que particulariza la acción (si usa un círculo de cartón en sustitución del volante).

En estas acciones, los niños son conscientes de que al efectuar esa acción, no se produce un resultado concreto (no está conduciendo un coche), pero para ellos esto está sucediendo en el plano de su imaginación y de su pensamiento, y que expresa en su actividad.

Las acciones lúdicas se vinculan entre sí en secuencias con una lógica determinada, y van conformando lo que constituye el argumento lógico del juego.

Para Piaget las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

- Juegos de ejercicio
- Juegos simbólicos

- Juegos de reglas
- Juegos de construcción”³²

4.2 Componentes psicológicos del juego

En un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos- sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación.

El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego.

¿Qué es jugar para el niño?

Es ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estas sus estados emocionales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio del niño con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil.

³² Ob. Cit. La Formación del Símbolo en el Niño: p. 475.

Hacer en cuanto a las acciones que se realizan durante el juego sin fin específico, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

Es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella.

Es expresar y compartir, es decir en acciones y luego, verbalizando lo interno. Es compartir participando en intereses comunes facilitando la interacción con los otros. El juego proporciona placer, felicidad al niño consolidando un mundo diferente del de la realidad objetiva tomando elementos de ésta pero transformándolos.

A través del juego el niño se prepara para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus posibles frustraciones.

4.3 Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles

El docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. “El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás,

aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear”.³³

Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización.

4.4 Los objetos en el juego de roles

En el juego de roles, los objetos que se utilizan para realizar las acciones lúdicas pueden ser juguetes propiamente dichos u objetos de otro tipo. Los juguetes más usuales se corresponden con los llamados representativos,

³³ GESELL, A. El niño de 1 a 4 años. Paidós. Buenos Aires, 1979. p. 36.

constituyen una reproducción más o menos exacta, a escala reducida, de aquellos que se usan en la vida (utensilios de la cocina, piezas de vajilla, instrumentos de limpieza, medios de transporte, etc.). Pero también se utilizan otros objetos que los emplean como sustitutos de aquellos requeridos para realizar una acción determinada: palitos como si fueran cucharas, termómetros o destornilladores, envases vacíos como si fueran ollas, pedazos de madera como si fueran coches, etc.

Estos sustitutos tienen una trascendental importancia en el desarrollo psíquico infantil, pues significan mediadores de la actividad intelectual que realizan.

Otras veces sucede que el objeto no está realmente presente en la acción lúdica; se produce cuando los pequeños realizan una acción motora o gestos que solo pueden identificarse por los movimientos que hacen o los sonidos onomatopéyicos que las acompañan; así, un movimiento circular de los brazos, unido al ruido de un motor, revelan claramente la presencia de un volante invisible en la conducción de coche.

En ocasiones, incluso la sustitución imaginaria es tal que se hace necesario que los niños expresen verbalmente lo que hacen para que un observador externo pueda saber la acción que están llevando a cabo. Y aún más, hay momentos en los que ellos no necesitan un objeto adicional, convirtiéndose ellos mismos en el objeto, como cuando mueven los brazos como si fueran alas y se convierten en un avión.

Se dice que este tipo de juego responde a una doble convencionalidad precisamente porque los niños se comportan como si fueran otras personas y le atribuyen a los objetos un significado diferente según les convenga.

En este tipo de juego, las relaciones que surgen entre los participantes pueden ser de carácter lúdico o no. Las relaciones lúdicas son una parte importante en la realización del argumento y se manifiestan mediante el rol, e incluyen relaciones de subordinación, cuando unos roles tienen una ascendencia sobre otros: el médico sobre los pacientes, el maestro sobre los alumnos, por ejemplo.

En estas relaciones lúdicas asimilan las formas típicas de conducta de los adultos, sus formas de relacionarse y las normas por las cuales se rige la vida diaria. Su importancia radica en que estas normas, individuales o colectivas, son establecidas por los propios niños, no son impuestas por el adulto, y parten del nivel de conocimiento que ellos tienen y de las relaciones que establecen.

Estas reglas ocultas transitan por momentos específicos, en los que se destaca el progresivo incremento de la creatividad y la iniciativa de los pequeños:

Trasladan las reglas conocidas a juegos que son semejantes por el contenido de las acciones, como sucede cuando hacen el rol de un maestro del centro de Educación Infantil y de un profesor de colegio

Las reglas conocidas se llevan a juegos que son distintos por el contenido de las acciones, como sucede cuando la niña, en el rol de mamá,

asume el de una educadora o una peluquera.

Las reglas se trasladan a nuevos juegos que se proponen y que no guardan una relación directa; por ejemplo, cuando la labor de un médico se lleva al juego de la construcción.

Los niños crean nuevas reglas partiendo de los conocimientos que tienen de la vida real, al jugar a los indios y vaqueros.

En el plano del desarrollo individual, las reglas siguen un transcurso evolutivo que implica un progreso o incremento de las posibilidades del niño o la niña como personalidad en formación.

En este sentido, “las reglas van del simple acatamiento de la regla existente hasta la propia proposición de dichas reglas, tal como se expresa a continuación:

- Los infantes asumen la regla como modelo externo.
- Asumen las reglas que otros les imponen como modelos externos.
- Asumen las reglas como modelos externos y les dan cierto sentido personal en el transcurso del juego.
- Participan en el acuerdo colectivo de las reglas, las cuales cumplen.
- Velan por el cumplimiento de las reglas que otros proponen.
- Proponen las reglas y velan porque los demás las cumplan”³⁴

Pero, además, existen relaciones que no tienen un carácter lúdico, que suelen llamarse relaciones reales, y que, aunque están directamente vinculadas con el argumento, no forman parte de la situación imaginaria. Por lo general, estas se producen antes de que los niños inicien el juego, cuando

³⁴ ARCUSA CASTELLÁ, M. Dejemos que los niños jueguen. En Comunidad Educativa, nº182; 1990. p. 27

deciden a qué van a jugar, se distribuyen los roles, se ponen de acuerdo para organizar su juego, pero también pueden aparecer en el transcurso de este cuando, por ejemplo, un participante le llama la atención a otro por no desempeñar bien el rol o le pone una nueva situación.

Estas relaciones reales, en la mayoría de los casos, contribuyen a que el juego continúe realizándose, o a variarlo para que resulte más interesante; pero a veces los pequeños no logran ponerse de acuerdo y las relaciones se manifiestan en forma de conflictos, como ocurre cuando varios quieren desempeñar el rol principal y ninguno el secundario, o si alguno trata de organizar el juego en un lugar diferente al que acordaron.

Estos cuatro componentes (roles, acciones lúdicas, objetos, relaciones lúdicas y reales) están presentes en todo juego de roles y, si se observa detenidamente esta actividad, se apreciará cómo los elementos mencionados se integran en una sola situación imaginaria, que los niños crean para reflejar de manera muy particular un hecho conocido. Estos constituyen los temas del juego y serán tan amplios y variados como lo sean las vivencias que tengan.

No obstante, en el juego pueden observarse diferencias significativas respecto a los distintos componentes, y en unos reflejarse con más énfasis las acciones que realizan los adultos, mientras que en otros las relaciones que se establecen entre estos.

“Los roles, las acciones, los objetos y las relaciones entre los participantes están presentes, de alguna manera, desde el momento en que

este tipo de juego comienza a manifestarse; a pesar de esto, se observa que al inicio lo más importante para ellos son los objetos que utilizan y luego las acciones que realizan con estos. Posteriormente, le interesa más el rol. Pero, en la medida que van aprendiendo los modos lúdicos de actuar, las relaciones van convirtiéndose en el contenido principal de su juego. Sin embargo, es necesario tener presente que estos componentes constituyen una unidad, están íntimamente vinculados entre sí, y ningún análisis teórico o práctico podrá ser válido si no se tiene en cuenta esa interdependencia.”³⁵

Esta evolución del juego de roles (del objeto a las acciones con ellos, al rol y, finalmente, a las relaciones) constituye una regularidad del desarrollo, y permite, por lo tanto, determinar los distintos grados o niveles que este va sucesivamente alcanzando durante toda la etapa de los 3 a los 6 años y, en consecuencia, establecer las posibilidades de su diagnóstico y evaluación.

“La significación del juego de roles es la misma que tienen los demás juegos a los fines del desarrollo, pero el hecho de constituir la actividad directriz en la etapa y por su propia esencia, le imparte una significación especial dentro de la formación del desarrollo psíquico y de la personalidad.”³⁶

Esta significación se expresa de manera ostensible desde la posibilidad de la sustitución (pues los niños sustituyen los objetos, las personas y las relaciones), acción psíquica que está estrechamente ligada a las particularidades del pensamiento representativo, en el cual la misma constituye su primera operación, y hasta la propia formación de la función simbólica. Es

³⁵ PANIAGUA, G. Y PALACIOS, J. Educación infantil. Respuesta educativa a la diversidad. Alianza Editorial. Madrid, 2005. p. 122.

³⁶ Ob. Cit. Educación infantil. p. 123.

por ello que, a mayor nivel del juego de roles, mayor es esta posibilidad de sustitución, y por ende, un mejor desarrollo del pensamiento.

Pero, además, la posibilidad de atribución de las cualidades del adulto supone que el conocimiento de estas cualidades se interiorice de una manera afín a la naturaleza infantil, se acompañe de vivencias, y se consoliden de forma mucho más efectiva.

“El aprendizaje de las normas de conducta social se viabiliza de manera más efectiva a través del juego de roles más que de otro tipo de juego, pues al ser el rol expresión de la vida real, este se convierte en una de las vías más importantes para el aprendizaje de dichas normas en la propia acción que realizan.”³⁷

Dentro de la educación moral, la formación de valores constituye uno de los objetivos básicos de la educación en la primera infancia, y encuentra en el juego de roles la mejor vía para su desarrollo. Desde el mismo momento en que los educandos tienen que acatar las reglas ocultas previstas en el rol que asumen, y ser estas reglas reflejo de lo que la sociedad considera, caracteriza la conducta moral, ellos asimilan esos patrones morales y sociales, lo que colabora definitivamente a la formación de su propia conducta moral, la cual se va estructurando en la propia actividad, a la vez que se acompaña de diversos sentimientos y emociones que la consolidan.

Pero reducir el juego a un simple recurso metodológico para impartir las actividades pedagógicas constituye una limitación de sus potencialidades. Esto

³⁷ Ibidem. p. 124.

no quiere decir que dichas actividades no tengan un carácter lúdico, eso es algo que se ha de propiciar de manera enfática, pero que el juego es algo mucho más trascendental, particularmente el de roles: es la vía mediante la cual el niño y la niña se han de apropiar de la realidad y, de esta forma, desarrollar su personalidad.

5. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN PREESCOLAR

Las afirmaciones de Schiller, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega"³⁸. De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

"Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias"³⁹.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

³⁸ SCHILLER, Friedrich. Sobre la educación estética del hombre en una serie de cartas. Aguilar: Madrid. 1963

³⁹ Ibidem. p.

5.1 Para el desarrollo físico.

“Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

5.2 Para el desarrollo mental.

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia,

condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

5.3 Para la formación del carácter.

Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía:

“Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores⁴⁰ .

5.4 Para el cultivo de los sentimientos sociales.-

Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

⁴⁰ JACKSON R. Sharman. Enseñanza de la educación física. ed. Ocesa. Buenos Aires, 1994. p. 221.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera”⁴¹.

5.5 El aprendizaje escolar y la naturaleza cognitiva del juego

“El sujeto supone, en primer lugar, una posición psicológica particular de parte del sujeto que juega, que está basada en el convencimiento de que, lo que está realizando, es una actividad libre que no va a ser enjuiciada y en la que dispone de un espacio personal y social que tiene un margen de error, que en otras actividades no se le permite. Es por tanto una plataforma de expresión

⁴¹ MARTÍNEZ CRIADO, G. El juego y el desarrollo infantil. ed. Octaedro. Barcelona, 1998. p.123

en la medida en que, durante el juego, se siente en un espacio propio, aunque compartido flexiblemente, y que le comunica con los demás.”⁴²

Para jugar, el niño debe disponer de condiciones de relajación psicológica. También en el juego deben estar presentes actitudes y deseos de jugar y de creerse jugando la trama. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego y, si tienen buenas relaciones entre sí, una pequeña contraseña es suficiente para introducirse en él.

Dentro del juego puede suceder cualquier cosa; esto es, una vez abierto el escenario psicológico y el escenario real lo que sucede puede parecerse a cualquier otra actividad; se diferenciará de ella en que lo que se hace es jugando, esto es, con el presupuesto de que nadie debe ofenderse por lo que allí, lo cual no significa que el juego no sea una cosa importante para quien lo hace, sino que de sus acciones no deben esperarse consecuencias graves ni irreversibles.

“Esta facilidad para empezar un juego no debe confundirse con la resistencia a los ataques externos del mismo; el juego es frágil, dependiendo del arma que se use contra él. El autoritarismo adulto y la censura son letales; en un contexto rígido o inseguro afectivamente, el juego no se desarrolla o muere. Hay que tener esto en cuenta para comprender por qué juego y escuela

⁴² MOOR, P. El juego en la educación. ed. Herder. Barcelona, 1981. p. 99.

viven de hecho tan separados. La escuela es tan normativa que difícilmente permite el desarrollo de los aspectos más profundos del juego”⁴³.

Efectivamente, el marco o escenario que el juego necesita está muy lejos de ser frecuente en la escuela. Se ha descrito (*Bruner, 1984*) hasta qué punto los niños que ejecutan tareas que requieren habilidades manipulativas, de forma lúdica, aventajan a los que las realizan en serio, y se ha encontrado este factor de relajación de la tensión sobre los resultados, como el origen del éxito. Sin embargo, estas virtudes de las actividades no normativas son poco conocidas todavía en los ámbitos escolares.

Pero el juego no ha recibido la atención que se merece por ninguno de los contextos educativos en los que el niño crece, y todavía se suele oponer juego y aprendizaje. Además, las actitudes de los educadores y los padres siguen siendo adversas a la utilización de tiempo de juego en la escuela y muy dudosas sobre el valor educativo del mismo.

“Aunque está generalizada una concepción de que el juego tiene un valor catártico de expulsión y desahogo de energías acumuladas durante el trabajo, son pocos los adultos que aceptan las formas más activas de expresión lúdica como naturales y socialmente positivas”⁴⁴

Esta idea de que el juego es útil educativamente como forma de explosión de energía y de reciclaje para después seguir trabajando, creemos,

⁴³ Ibidem. p. 102.

⁴⁴ ORTEGA, Rosario. Jugar y aprender. Diada Editora. Sevilla España, 1997. p. 10

preside en el generalizado uso del recreo y el aspecto de campo de batalla que a veces observamos en los patios del jardín, con verdadera pasividad por parte de los vigilantes educadores.

El presente no es no es un trabajo terminado lo dejo a la critica, al análisis, a la reflexión y sugerencias de quien lo llegue a tener en sus manos para leerlo.

El proceso de aprendizaje con los niños no tiene fin, pasan de un grado a otro; de primaria a secundaria, a preparatoria, a la universidad, etc., la educación es dialéctica, es un proceso que está en constante cambio y, un ser humano se muere y nunca termina de aprender, de prepararse, para enfrentar los obstáculos cotidianos de la vida.

Espero sirva como apoyo para poder resolver alguna situación problemática que se les presente a los colegas trabajadores de la educación en su práctica docente, con un niño o con el grupo que atiendan. Gracias.

CONCLUSIONES

- El juego en preescolar crea, fomenta normas de relaciones sociales y morales, y es agente de transmisión de ideas.
- Las estrategias deben ser innovadoras, motivantes y que promuevan el aprendizaje.
- Con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfruten tanto los niños como los docentes.
- Como el fin que se persigue con la aplicación de los juegos es el de proponer juegos, se sugiere a los docentes que las clases se realicen tomando en cuenta en primer lugar, las competencias que se pretenden fomentar en el grado seleccionado y luego las habilidades del docente para desarrollarlas, sin olvidar que cada grado tiene niveles de dificultad variados, entonces en cada clase hacer los ajustes necesarios para lograr esas competencias.
- Como el fin es consciente y su consecución aporta vivencias significativas en cada uno de los integrantes del grupo entonces el juego se convierte en una estrategia de aprendizaje lograda a través de las actividades lúdicas con la creatividad del docente y de los niños, en un ambiente donde no exista presión para que aprenda, sino que se realice en forma espontánea y libre como es la forma de actuar de ellos.
- El juego no es neutro, sino que va exigiendo cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y comprendido por cada uno, ofrece una visión clara de los resultados que se esperan con él.

- El juego tiene un gran valor educativo para el niño, porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital espontánea y permanente del niño.
- El juego en preescolar crea, fomenta normas de relaciones sociales y morales, y es agente de transmisión de ideas.
- Mediante el juego y de acuerdo a una buena dosificación se descubren en los niños valores, aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir puliendo, perfeccionando para poder desembocar en una futura promesa de nuestra práctica de sentimiento deportivo e intelectual.
- El niño por medio de los distintos juegos simbólicos realiza sucesiva identificación con el mundo externo.
- El juego es un medio esencial de organización desarrollo y afirmación de la personalidad.
- En preescolar se debe dar preferencia a la práctica de los juegos.
- Se debe tener en cuenta en la dosificación de los juegos la edad cronológica.

BIBLIOGRAFÍA

ARCUSA CASTELLÁ, M. Dejemos que los niños jueguen. En Comunidad Educativa, nº182; 1990.

BATLLORI, J. M. Cómo educar jugando. Ediciones Palabra. Madrid, 1993.

BRUNER, J. Acción, pensamiento y lenguaje. Alianza. Madrid, 1984.

CAÑEQUE, H. Juego y vida. El Ateneo. Buenos Aires, 1993.

CASCON, F. y MARTÍN BERISTAIN, C. La alternativa del juego. ed. Cyan. Madrid, 1995

DECROLY, O. Y E. Monchamp, El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Morata. Madrid, 1998.

ECHEVERRÍA, J. Sobre el juego. Taurus Ediciones. Madrid, 1980.

ELKONIN, D. B. Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río. 1980.

ERIKSON, E. Juego y actualidad. En Piaget, J., Lorenz, K. Juego y desarrollo. Grijalbo. Barcelona, 1972.

FREUD, S. Más allá del Principio del Placer. Tomo XVIII. A. E. 1920.

FROEBEL, F. La educación del hombre. ed. Universidad de Chile, Stgo, Chile. 1997

GARVEY, C. El juego infantil. Morata. Madrid .1985.

GESELL, A. El niño de 1 a 4 años. Paídos. Buenos Aires, 1979.

JACKSON R. Sharman. Enseñanza de la educación física. ed. Ocesa. Buenos Aires, 1994.

KLEIN, M. La personificación en el juego de los niños. ed. Hormé S.A. Buenos Aires, 1989.

LEIF, J. y BRUNELLE, J. La verdadera naturaleza del juego. Kapelusz. Buenos Aires, 1978.

MARTÍNEZ CRIADO, G. El juego y el desarrollo infantil. ed. Octaedro. Barcelona, 1998

MOOR, P. El juego en la educación. ed. Herder. Barcelona, 1981.

ORTEGA, R. Jugar y aprender. Diada Editora. Sevilla España, 1997.

PANIAGUA, G. Y PALACIOS, J. Educación infantil. Respuesta educativa a la diversidad. Alianza Editorial. Madrid, 2005.

PIAGET, J. . La formación del símbolo en el niño. ed. Fondo de Cultura Económica. México, 1980.

PIAGET, J. e INHELDER, B. Psicología del Niño, Morata. Madrid, 1973.

PIAGET, J. La Formación del Símbolo en el Niño: Imitación, Juego y Sueño, F.C.E. México, 1984

RUBIO CAMARASA, A. El juego popular aplicado a la educación. Cincel. Madrid, 1980.

SCHILLER, Friedrich. Sobre la educación estética del hombre en una serie de cartas. Aguilar: Madrid. 1963

STERN, Milliams. Psicología infantil. Losada. Buenos Aires, 1988.

VIGOTSKY, L. S. El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. ed. Grijalbo. Barcelona, 1966

VIGOTSKY, L. S. Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Letauro. Buenos Aires, 1988.

VIGOTSKY, L. S. Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. En A. R. Luria, A. N. Leontiev y L. S. Vigotsky (Eds.), Psicología y pedagogía. Akal. Madrid, 1986.

WALLON, H. La evolución psicológica del niño, Barcelona, Grijalbo. 1984

WALLON, H. Psicología del niño: una comprensión dialéctica del desarrollo infantil. ed. Pablo del Río Madrid, 1980.

WINNICOTT, D.W. Exploraciones Psicoanalíticas I, Buenos Aires, Paidós, 1991.