



**UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL
PLAN 94
UNIDAD 094, D.F.
LICENCIATURA EN EDUCACION**

**EL JUEGO EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA**

TESINA

PRESENTA: OMAR REYES SANTILLÁN

ASESOR (A): PÉREZ GUTIÉRREZ TERESA DE JESÚS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
I.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	
• Planteamiento del problema	6
• Objetivos	14
CAPÍTULO I DESARROLLO DEL NIÑO Y SUS CARACTERÍSTICAS LÚDICAS	
1.1. El juego en el desarrollo del niño	15
1.2. Origen y conceptos de juego	23
1.3. El juego y la educación	28
CAPÍTULO II EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL AULA	
2.1. Teorías del aprendizaje y del juego	32
2.2. El juego y el aprendizaje	44
2.3. El juego y el currículum	45
CAPÍTULO III EL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIAL Y EMOCIONAL DEL NIÑO	
3.1 El proceso socializador en la infancia	48
3.2 El juego y la sociedad infantil.	51
3.3 ¿Cómo ayuda el juego al desarrollo emocional del niño?	55
CONCLUSIONES	68
BIBLIOGRAFÍA	71

INTRODUCCIÓN

Este trabajo surge por la preocupación de descubrir, justificar, confirmar, la importancia del juego en la escuela primaria, para propiciar la formación integral de los alumnos y para proporcionarles una mejor manera de aprender.

Con la Reforma Educativa en este nivel de Educación Básica, que respalda importantes cambios en la concepción pedagógica, en el diseño de la enseñanza en la escuela y en la definición de los nuevos roles para el docente, se espera llevar a cabo la práctica deseada en el aula.

Así, las ideas de las prácticas memorísticas, enciclopédicas y basadas en una organización escolar excesivamente intelectual, cambian y se intenta la formación completa y activa, en donde el niño deja de ser objeto para pasar a ser sujeto protagonista del proceso educativo.

Las tediosas rutinas estrictamente instructivas, se modifican por completo y se establece una enseñanza que aborde todos los aspectos del ser humano y que llegue a ser agradable y objetivamente útil tanto al individuo como a la sociedad.

Si se educa a partir de esto, el desarrollo del niño que es parte fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, tendrá eficacia para alcanzar estos objetivos con aquella a la que dedica la infancia la mayor parte de su tiempo y el más grande de sus intereses, el juego.

¿Será entonces éste un elemento clave en la educación? base y motivo de grandes cambios y de suma importancia tanto para los aprendizajes

de orden intelectual, como con aquellos relacionados con la educación física o corporal, social o moral e incluso creativa y estética.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón éste 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 se les debe prohibir, porque con él desarrollan y fortalecen su campo de experiencias, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

Se considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga jornada de trabajo.

En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa.

La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo.

En este trabajo se incluye el diseño de la investigación, que contiene la problematización y los objetivos del trabajo.

Además de tres capítulos:

El primer Capítulo comprende lo inherente al desarrollo de los pequeños y sus características en las actividades lúdicas.

En el segundo Capítulo se aborda lo referente a los procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo como estrategia principal al juego.

En el tercer Capítulo, se analiza la importancia de lo social y el cómo se ayuda al niño con el juego tanto al desarrollo de socialización como al emocional.

Finalmente está el apartado de conclusiones y uno más con la bibliografía y webgrafía consultadas.

I DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

a) Planteamiento del problema.

¿Será el juego la actividad adecuada para el aprendizaje de los niños de primer grado de primaria?

La respuesta sin duda alguna es afirmativa, y no es necesario que cuando se habla de enseñar, aprender o estudiar, sea sinónimo de sentarse con un libro en las manos y memorizar y pensar que es una actividad poco atractiva. Sin embargo cuando se lleva a cabo un juego, se está consiguiendo un aprendizaje divertido, y si es así, entonces también será rápido y motivante.

El juego está considerado como una actividad de carácter universal, común a todos los seres humanos, de todas las épocas y de todas las condiciones de vida. Se reconoce también como elemento primordial para facilitar el aprendizaje y se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos –los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inseparables a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional –individual y social- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se acentúa.

Por otro lado, lo lúdico en el aprendizaje ayuda al alumno a resolver sus conflictos internos y a enfrentar situaciones posteriores que pudiera llegar a tener, con decisión y sabiduría, ya que el docente en su papel de facilitador ha caminado junto a él por ese trayecto tan difícil llamado aprender, que por lo general ha sido enseñado a través de medios tradicionales, obsoletos y con desconocimiento de los nuevos aportes tecnológicos y didácticos.

Oscar Zapata (1990:13) dice que el juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también, le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia.

El docente hábil y con iniciativa inventa acciones que se acoplan tanto a los intereses, las necesidades y las expectativas de los alumnos, como a la edad y al ritmo del aprendizaje de los mismos.

En el primer grado de la Educación Básica en el Nivel Primaria se recomiendan prácticas simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa.

En este grado, sobre todo al iniciar el ciclo escolar es difícil hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo, por lo que es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

La experiencia enseña también que son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir actividades que bien combinadas tengan un resultado halagador.

Hay que estar de acuerdo en que el juego, es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico.

Así, esta actividad es utilizada como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individual y grupal.

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

También el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido.

Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta al mismo tiempo que cumple con su trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

Desde esta perspectiva se recurrió al ámbito interdisciplinario al elaborar el presente trabajo, en el cual se amalgamaron Pedagogía y Psicología como ciencias básicas.

La didáctica, el participante y el aprendizaje corresponden a la Pedagogía, pero igualmente participante y aprendizaje son categorías que se ajustan a la Psicología. En este caso específico, estas disciplinas se centran en el juego como estrategia que facilita el aprendizaje.

Cómo se incorpora el juego a la escuela y a la planeación del docente.

Es indudable que la entrada del juego en el trabajo cotidiano de la escuela responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal y de salud física y mental. Se entiende como una nueva representación del mismo. Es decir, el juego abandona su condición de pasatiempo convirtiéndose en un instrumento eficaz de aprendizaje.

Es importante tomar en cuenta que el proporcionar situaciones lúdicas, requiere una minuciosa planificación por parte del docente, que responda a los objetivos y contenidos explicitados en el currículum. Es decir, planificar teniendo en cuenta el espacio, el tiempo y reflexionar sobre la intervención del profesor antes, durante y después del juego.

Por eso, hay que tener presente que el juego no puede ser considerado un tema o un contenido más a "dar". Lo lúdico debe estar presente a lo largo y ancho de todo el currículum, como una experiencia que hay que garantizar en el quehacer cotidiano. Más allá de las actividades que se propongan, se debe pensar en que el juego es una actitud, una manera

determinada de ver la vida, de abordarla, una manera optimista de afrontar los aprendizajes, día a día.

La intervención del profesor en el juego ha de ser absolutamente discreta en el momento del juego y evidente en su planificación. No sólo es "dejar jugar", sino "animar a jugar".

Se trata, pues, de organizar los espacios, reservar el tiempo, ofrecer materiales adecuados, y mantener durante el juego, una actitud de goce y sentido del humor, sugiriendo ideas, riendo, disfrutando.

Para poder vivir de manera enriquecedora y positiva el juego, los niños deben previamente "aprender a jugar" y, en el aprendizaje, la figura del adulto, en este caso representada por el profesor, es fundamental.

Cuando se habla del juego como medio y fin para el aprendizaje y el desarrollo del niño. No hay diferencia entre jugar y aprender, desde el punto de vista, que cualquiera de estas actividades que presenten nuevas exigencias el alumno lo ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, con ellas puede aprender con una facilidad notable porque está especialmente predispuesto para recibir lo que le ofrece la acción lúdica a la cual se dedican con placer.

Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Entonces, el juego se considera medio de aprendizaje en los primeros grados de primaria, porque los niños desarrollan gradualmente

conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego.

Como fin, dicha actividad no demanda metas extrínsecas, que es cuando el individuo realiza una actividad por el simple placer de realizarla, sin que nadie de manera obvia le de algún incentivo externo. Representa un disfrute de medios, un recrearse con la propia actuación.

Se supera la visión utilitaria de la actividad humana y los planteamientos de una sociedad orientada hacia el logro de objetivos. El juego tiene un fin en sí mismo y lo utilizamos como medio al servicio del proceso educativo. (Omeñaca, y Ruiz 2007:14)

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

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

Esto está plasmado en las propuestas pedagógicas de importantes autores que van desde Fröebel, Montessori, Decroly, hasta Bruner, Wallon, Piaget, Ausubel y Novak.

En educación primaria el juego adecuadamente comprendido y empleado puede convertir al alumno en sujeto activo del proceso enseñanza aprendizaje al eliminar el rol autoritario del maestro, quien pasa a ser facilitador del proceso.

Un positivo docente, propicia una efectiva relación interdisciplinaria donde el centro es el estudiante y el eje es el juego. Permite abordar los contenidos del programa de manera creadora, flexible y atrayente, despertando el espíritu investigativo, la curiosidad y el riesgo que entraña todo proceso de aprobación a lo nuevo y desconocido.

b) Objetivos:

- Analizar qué juegos fortalecen el aprendizaje y desarrollo integral de niños en el nivel primaria, que será para tratar de conocer realmente al niño con el que se trabaja.

Partiendo del niño real y en un mundo real, y, asimismo, procurando tener, a través de la investigación, mayor claridad conceptual sobre el niño ubicado en ambientes concretos.

- Conocer qué factores se deben tomar en cuenta cuando se introduce el juego en el aprendizaje, para saber si es correcto de acuerdo a sus intereses y necesidades para que así amplíen sus conocimientos y se sientan atraídos a nuevos aprendizajes.
- Investigar qué juegos puede usar el docente para el desarrollo integral del alumno en el primer grado de primaria. Esto es que estén de acuerdo entre lo que se vaya a enseñar y la edad y conocimientos previos de los alumnos.

CAPÍTULO I

DESARROLLO DEL NIÑO Y SUS CARACTERÍSTICAS LÚDICAS

1.1 El juego y el desarrollo del niño.

Todos los niños dedican la mayor parte de su tiempo esta actividad, es por eso que se considera una característica importante en el desarrollo del ser humano. Es una pieza clave en el avance integral del infante ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el proceso del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales.

El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Los trabajos que han analizado las contribuciones de éste al desarrollo infantil permiten concluir que éste, es una actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano; de manera temprana y variada contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.

Estructuralmente está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional. (Garaigordobil L., M. 1990:13)

En la siguiente tabla se resumen esos espacios:

<p>Juego y desarrollo psicomotor</p>	<p>"El juego potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos" En estos juegos el niño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubre sensaciones nuevas. • Coordina los movimientos de su cuerpo. • Desarrolla su capacidad perceptiva. • Estructura la representación mental del esquema corporal. • Explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas. • Se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca. • Va conquistando su cuerpo y el mundo exterior...
<p>Juego y desarrollo intelectual</p>	<p>"El juego crea y desarrolla estructuras mentales, originando la creatividad"</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento. • Es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial. • El juego es un estímulo para la atención y la memoria. • El juego simbólico, fomenta el descentramiento cognitivo. • El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. • En el juego se estimula la discriminación fantasía-realidad. • El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje. • La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.
<p>Juego y desarrollo social</p>	<p>"El juego es un poderoso instrumento de comunicación y socialización"</p> <p>a) Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción...):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estimulan la comunicación y la cooperación con los iguales. • Amplían el conocimiento del mundo social del adulto • Promueven el desarrollo moral, el autodominio, voluntad y de asimilación de normas de conducta. • Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal. <p>b) Los juegos de reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son aprendizaje de estrategias de interacción social. • Facilitan el control de la agresividad. • Son ejercicio de responsabilidad y democracia. <p>c) Los juegos cooperativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promueven la comunicación, con más mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos. • Incrementan las conductas prosociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales. • Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez...). • Estimulan interacciones y contactos físicos positivos, reducen negativos • Aumentan el nivel de participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula. • Facilitan la aceptación interracial. • Mejoran el concepto de los demás. <p>d) Los juegos sociales turbulentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promueven la socialización de la agresividad. • Facilitan la adaptación socio-emocional.

<p>Juego y desarrollo afectivo- emocional</p>	<p>"El juego promueve el equilibrio afectivo y la salud mental" porque:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. • Permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias. • Posibilita la expresión simbólica-constructiva de la agresividad y de la sexualidad infantil. • El juego facilita el proceso de identificación con el adulto, y la identificación psicosexual. • El juego es un medio
---	---

(Garaigordobil L., M. 2003:35)

En síntesis, el juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, teniendo un papel indispensable para el desarrollo humano.

Las actividades lúdicas que los niños realizan a lo largo de la infancia, les permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo.

En la actualidad se puede afirmar que el juego es un instrumento de expresión y control emocional fundamental en el crecimiento de la personalidad durante la infancia.

Esta actividad contribuye a la integración de su naturaleza ya que los niños juegan por placer, para expresar la agresividad, para dominar su ansiedad, para acrecentar sus experiencias y establecer contactos sociales, y todo ello le estimula.

El juego desempeña un importante papel en el equilibrio psíquico, en el afectivo-emocional del niño, ya que posibilita la expresión y liberación de las tensiones infantiles. La actividad lúdica infantil revela de este

modo un importante papel preventivo, de desarrollo y también terapéutico.

Los resultados obtenidos en la investigación de las contribuciones del juego al desarrollo infantil han potenciado que en la actualidad muchos profesionales de la psicología y la educación enfatizan la inclusión de actividades lúdicas grupales como instrumento preventivo y de desarrollo en diversos contextos como ámbitos clínicos, ludotecas o contextos educativos. (Garaigordobil L., M. 2003:41)

Según la UNESCO (1968), jugar es necesario para el correcto desarrollo infantil, porque está relacionado con los procesos de mielinización y osificación que se producen en los primeros siete años de vida; es decir, con los procesos cognitivo y físico. Los diferentes estudiosos de esta actividad apuntan su incidencia en diversos ámbitos como lo son: motor, cognitivo, afectivo, social y de la personalidad.

Estos estudios nos invitan a valorarla como algo más que un entretenimiento infantil o un recurso didáctico, atendiendo a su sentido y valor para el desarrollo personal y grupal de los niños, a su calidad educativa.

Los autores hablan de las bondades que lo lúdico ofrece, para mejorar el trabajo docente, afirman que promueve la mejora física, afectiva y que permite el conocimiento de la vida social, también aseguran que estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas.

Para M. E. Ramsey y K. M. Bayles (1996:242), los educadores necesitan poseer una sólida fundamentación de los valores y propósitos que tiene esta acción, para defender su posición en el sentido de que, las actividades de juego son necesarios e importantes.

Para los citados autores:

- Promueve el desarrollo físico: Porque 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, su confianza, su sensación del poder y su iniciativa se fortalecen. Se sostiene que mientras adquieren buenas destrezas físicas, parece mejorar su confianza en sí mismos.
- Estimula la solución de problemas. Porque, los niños aprenden a discriminar, a formular juicios, a analizar, sintetizar y a valorar problemas.
- Fortalece el desarrollo emocional. Porque 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 conocimientos.
- 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 jugar y el fantasear son para ellos una necesidad vital, para cuya satisfacción es preciso proporcionar oportunidades. (Ramsey, B. 1996:242)

Sin duda, ésta 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 esto, el juego, en su forma desarrollada y especialmente en el de conjunto, exige en primer lugar la acción en el plano imaginario, interno; en segundo lugar, una determinada orientación en el sistema de las relaciones.

Muchos autores como Riddle, Hoffman, Paris, Hall, o Palomo, (en Romero, M. 2009) coinciden que el juego es una actividad placentera y esencial puesto que favorece el crecimiento y el desarrollo integral del niño al influir y colaborar de forma relevante en todos los aspectos de su personalidad.

Es un gran aporte y estímulo para el desarrollo afectivo-emocional, psicomotor, de la imaginación y creatividad, social, moral, e intelectual. El niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en la sociedad.

El juego involucra al niño de forma completa: su cuerpo, su inteligencia, sus emociones, permite ejercitar las habilidades individuales y sociales, anima a la igualdad de posibilidades.

En la actualidad, muchos estudios han demostrado coincidencia, al considerar y subrayar que es una actividad vital e imprescindible para el desarrollo integral del niño. Es decir, que jugar ayuda al pequeño, de una manera insustituible, a crecer, a madurar y a desarrollarse personal y socialmente.

El niño descubre cómo relacionarse con sus compañeros, ejercita sus habilidades y capacidades, se arriesga a asumir pequeños riesgos que lo ayudan a crecer y a conocer lo que tiene a su alrededor. Por todo esto hay que permitir que los niños jueguen.

Las contribuciones del juego al desarrollo infantil se pueden resumir y explicar a través de cinco aspectos: el biológico, el psicomotor, el cognitivo (intelectual), el social y el afectivo-emocional:

a. Biológico.

El juego favorece la evolución del sistema nervioso, estimulando las fibras nerviosas las cuales al nacer no están totalmente estructuradas.

b. Psicomotor.

El juego, estimula el progreso y el dominio del cuerpo, favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio; aviva los sentidos; incentiva la representación mental de su cuerpo.

En síntesis, posibilita canalizar la necesidad de movimiento y ayuda a conseguir seguridad, dominio y equilibrio del propio cuerpo.

Los juegos motores, por ejemplo, son fundamentales porque contribuyen al desarrollo de los sentidos, a la mejora de ciertas habilidades y al equilibrio y favorecen la coordinación de distintos tipos de ejercicios y desplazamientos.

Hay juegos para la motricidad global (gruesa) que ayudan a coordinar los juegos que invitan a mover los brazos, las piernas o cualquier parte del cuerpo, a correr, saltar, por ejemplo y para la motricidad fina:

ayudan a utilizar las manos con destreza y precisión para construir, manipular piezas pequeñas, recortar, etc.

Los juegos de construcciones contribuyen, fundamentalmente, a aumentar y a afianzar la coordinación viso-motora. Cuando el niño juega con la pelota, a saltar y a correr, está favoreciendo la coordinación de la motricidad gruesa. Si el niño juega a modelar con plastilina está favoreciendo la coordinación viso-motora.

c. **Cognitivo.**

El juego tiene un papel relevante en el proceso del pensamiento, así lo demuestran distintas investigaciones como las de: Huizinga, Klein, Wallon y Callois.

Estimula las capacidades del pensamiento y el aprendizaje, puesto que proporciona nuevas experiencias, permite la oportunidad de cometer aciertos y errores, descubrir los efectos de sus acciones, de aplicar sus conocimientos y solucionar problemas.

También, ayuda al niño a comprender su ambiente, y, según las actividades realizadas, a potenciar distintos aspectos de su desarrollo intelectual: lenguaje, abstracción y relaciones espaciales, la creatividad, la imaginación, un pensamiento menos concreto y más coordinado, atención, memoria, discriminación fantasía-realidad, entre otros muchos.

A través del juego, el niño puede experimentar, imaginar y construir nuevos objetos, por ejemplo, con sus propias ideas y con materiales a su alcance.

Existen actividades para el desarrollo del lenguaje: que favorecen la utilización del lenguaje hablado o escrito, para expresar ideas, sentimientos, puntos de vista, conocer nuevas palabras, entre otras; para la inteligencia: los que hacen pensar, asociar, memorizar, razonar y aprender cosas nuevas, etc., y los usados para la imaginación y creatividad: aquellos que permiten imaginar historias y situaciones nuevas o crear y construir sus propias descripciones.

Tipos de Juego:

Los juegos motores o de ejercicio, también son importantes e interesantes porque contribuyen, por ejemplo, a la consecución de la relación causa-efecto y a la realización de los primeros razonamientos.

Los **simbólicos** favorecen el desarrollo del lenguaje, porque los niños verbalizan continuamente cuando los llevan a cabo; de la imaginación y creatividad; ayudan a diferenciar la realidad de la fantasía y a desarrollar en un futuro el pensamiento abstracto.

Los **de reglas** son fundamentales para el aprendizaje de distintos tipos de conocimiento y habilidades y favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

d. Social.

En cuanto a esto, jugar facilita y amplía el encuentro con los otros y con el entorno, ayuda al niño a conocerse a sí mismo y a las personas que le rodean.

El niño ensaya y aprende límites respecto a las normas morales y de comportamiento, por esto promueve el desarrollo moral y el niño se

convierte en un ser social y adaptado. A partir del contacto con otros niños, el pequeño aprende a relacionarse con los demás, resolviendo los problemas que se le presentan.

Ensayando con él, el niño aprende la constitución de su cuerpo, sus capacidades y sus roles. Además, refuerza la capacidad de ponerse en el lugar del otro (empatía).

e. Afectivo-emocional.

El juego es una actividad placentera que estimula la satisfacción, confianza y seguridad; aporta autoestima; es un medio para el aprendizaje de resolución de conflictos; facilita el proceso progresivo de identificación psicosexual; ayuda a controlar la ansiedad, puesto que permite construir vivencias que no puede satisfacer en la realidad o que son difíciles de comprender y solventarlas; permite expresarse libremente, sin que nada suceda, es decir, sin las consecuencias que tendría en la vida real y posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil.

Es una actividad que permite descargar tensiones garantizando un sano equilibrio emocional y afectivo. Es el perfecto escenario para que naturalmente, el niño exteriorice sus emociones.

Hay otras actividades para el desarrollo de la afectividad: las que despiertan afecto y cariño y que permiten expresar sentimientos y afectos diferentes.

Los motores suelen fomentar la autosuperación, pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen. Los de ensamblaje suelen favorecer también la autosuperación y la autoestima.

Por todo esto, potencia el desarrollo del niño en la medida que le permite aprender a mejorar las habilidades y aptitudes personales necesarias para desenvolverse en su medio y para afrontar determinadas situaciones de tensión.

En síntesis, una gran cantidad de estudios e investigaciones han demostrado que juntos las actividades lúdicas y los juguetes son fundamentales e inherentes a la infancia puesto que contribuyen positivamente y van unidos al desarrollo integral del niño, en todos sus aspectos: físicos, psíquico, intelectual, social y emocional.

Es por esto que estimular el juego es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil, en todos los ámbitos, teniendo además, una función preventiva para evitar los efectos negativos que se pueden producir al inhibirlo y terapéutica para poder explorar traumas, trabajar carencias, buscar déficits, fortalecer la personalidad infantil, o canalizar miedos, influyendo así, directamente en el crecimiento sano del niño.

1.2 Origen y conceptos de juego

Sabemos ahora cómo contribuye éste en el desarrollo del niño, pero también podemos decir que la palabra que nos ocupa es polisémica, por lo cual parece ser difícil de definir.

En los idiomas semíticos la palabra está dominada por la raíz /'b, que significa jugar, a la que podemos emparentar la raíz /'t, que significa reír o burlar. En hebreo la forma *sahap*, además de su significado inicial de

reír y llorar, también significa burlarse y divertirse; algunos autores le han atribuido el sentido de danzar. En el antiguo anglosajón *lâc* y *lâcam* se asocian a juego, saltar, moverse, además de sacrificio y ofrenda, lo cual relaciona el juego con los ritos y otras manifestaciones culturales. En la Antigua Grecia se denominaba παιδεία y se refería a las acciones de los niños y a las «niñerías». De todas formas, los griegos distinguían entre *paidia* y *agón* (ἀγων); *paidia* con el sentido de frivolidad, para referirse a muchas expresiones espontáneas del juego, como las peleas, los tumultos, las bromas; *agón*, en cambio, hacía alusión a la contienda o desafío que proponen los juegos de competición y de lucha entre varios contrincantes, que se habían puesto previamente de acuerdo en las normas. (García, A. 2009:8).

Según Corominas (1984), el sustantivo castellano "juego" procede del latín *iocus*, mientras que el verbo jugar sería *iocare*; su significado es broma, gracia, frivolidad, pasatiempo, recreo. En latín existe también *ludus*, que significa jugar, y alude tanto al juego infantil como al recreo y la competición. Este acto, *lusi lusum*, incluye también el gusto por la alegría y el jolgorio. (Trigo y Col. 1999:12)

Hay autores que han tratado de conceptualizar al juego, entre ellos tenemos a:

Johan Huizinga quien afirmó que: Es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, con reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. (Huizinga, J. 1990:26)

Elkonin (1980) Discípulo de Vygotsky. Apoya sus investigaciones sobre la psicología del juego de su maestro, y lo considera que es el problema central para comprender el desarrollo psicológico del niño. Reproduce cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito práctico real.

Otro estudioso, el sueco Yrjö Hirn, plantea que, si bien el juego está arraigado en lo profundo de las tradiciones culturales de un pueblo, igualmente evoluciona con las sociedades; y la historia enseña que toma forma en función de los sistemas económicos y políticos. (UNESCO, 1980:8)

Así, el juguete sencillo fabricado con los medios disponibles, a menudo por el propio niño, ha sido sustituido en la era industrial por el producido y comercializado.

Actividad	recreativa	de incertidumbre	sometida a un contexto sociocultural
↓	↓	↓	↓
jugar	entretenimiento placer	situación que no dominamos, sin consecuencias ni resultados	relación con ideas y formas de organización de grupos y sociedades.

(Navarro, V. 1993:670).

A partir de las definiciones propuestas por el holandés Huizinga, Caillois precisa las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas y lo define como una actividad:

- 1) **Libre:** al participante no se le puede obligar a hacer algo, pues la actividad perdería inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa.
- 2) **Separada:** cerrada en límites de espacio y de tiempos precisos y fijados de antemano.
- 3) **Incierta:** su desarrollo no puede determinarse y el resultado de la misma no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente al jugador cierta iniciativa en la necesidad de inventar.
- 4) **Improductiva:** no crea bienes ni riqueza ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conduce a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.
- 5) **Reglamentada:** sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta.
- 6) **Ficticia:** acompañada de una conciencia específica de la realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

Decroly, en su concepción lo plantea como un instinto, que era vinculado con el de propiedad, el sexual, el maternal, el grupal, los de defensa, la imitación, y sobre esta base, hizo su conocida clasificación de los juegos. (Decroly, O. y Monchamp. 1986:22)

Un enfoque innatista como el de J. Brodin considera que es algo natural e incuestionable, algo innato en los niños, y ni siquiera se piensa en él.

Pero ¿qué es realmente el juego? se pregunta: Si esto, para el niño, es aprender, es trabajar, es practicar interacciones con otros, es entrenarse para la vida de adulto, descarga la energía excedente,

estimula la imaginación y tiene que ver con los propios sentimientos, experiencias y problemas. Jugar es divertirse. (Brodin, J., 1992:97)

Para el inglés Henry Bett, los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación; para otros, es una actividad funcional de distensión, o bien el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden, o ya no pueden, absorber. (UNESCO, 1980:7)

Una teoría de interés es la de R. Dinello, que plantea que hace falta conocer los elementos que lo sitúen para comprender el significado del mismo, para saber de qué se trata cuando se discute su valor, con el fin de no confundirlo ni con el deporte ni con el tiempo perdido, ni con la pasividad, ni con el ocio. ¿En qué grado el juego puede ser una actividad creativa? ¿En qué grado es diferente del trabajo? ¿En qué grado es diferente del aprendizaje? ¿En qué grado es educativo?

El autor destaca que es distinto jugar en el marco de la enseñanza Primaria que jugar en otro lado, porque el juego utilizado como medio pedagógico no presenta el interés de "juego por el juego", sino que es una motivación para el aprendizaje. (Dinello, R. 2002:27)

Vigotsky creó la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores donde establece elementos relacionados con el juego:

a. Como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Socialización: contexto familiar, escolar, amigos...

Lo considera como una acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres...

b. Como factor de desarrollo

Es como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP). (Romero, 2008:15-20)

Piaget presenta al juego en teoría de la siguiente manera:

A partir de	Estadio de Desarrollo	Tipos de juegos
0 años	Sensoriomotor	Funcional/ construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/ construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/ construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/ construcción

(Romero, 2008:15-20)

1.3 El juego y la educación

La enseñanza ha consistido en los últimos tiempos en solo verter información, es por eso que a menudo se piensa que los programas son los que cambian y las escuelas no.

Quizás la primera idea que debemos considerar, es la modificación de la relación entre juego y escuela. Con demasiada frecuencia, el primero suele imaginarse como algo extraescolar que "permitimos" hacer a los niños durante la jornada escolar para que descansen y se diviertan y vuelvan al trabajo con mejor disposición. Por tanto, la actividad lúdica debe saberse como un integrante más en la planificación de la acción didáctica.

Las instituciones escolares no deben conformarse con ser entes que se limitan a la mera transmisión, al simple paso de conocimientos de los que saben a los que ignoran. No parece, pues, que quede otra alternativa razonable que apostar por una educación diferente, una educación que abarque todo en todas y cada una de sus dimensiones. (Otero, 2009:2)

La educación no es una serie de aprendizajes definitivos, sino una búsqueda permanente sobre temas que se encadenan espontáneamente unos a otros, una escuela que continúa formando un pensamiento estático, basado en la memorización de conocimientos definitivos, de un saber otorgado respecto a que cualquier error es sancionado, resulta un anacronismo en el mundo de hoy.

El docente debe dejar a un lado el monólogo dirigido a la mera transmisión de conocimientos y proponer un diálogo entre los alumnos mismos y el maestro. De esta manera se logrará que todos aprendan de todos.

Dentro de esta estructura pedagógica consideramos al juego en las tareas educativas, ya que el aprender de manera lúdica es la forma mejor y más acertada de aprendizaje.

El juego puede ser considerado de varias formas diferentes pero las resumimos en dos:

- a. como instrumento y
- b. como fin en sí mismo

En el primer supuesto es utilizado como medio para conseguir otros fines, educativos, instructivos, etc., es la adaptación que utilizan las asignaturas cuando queremos que el aprendizaje sea divertido; pero también está el considerado como valor educativo en sí mismo, éste es formativo y se convierte en objetivo dentro de una óptica de cooperación. Cuando el "me aburro" no tenga cabida en nuestro mundo es que habremos aprendido a jugar utilizando cualquier elemento a nuestro alcance.

Se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. Se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden.

Se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, que se prolonga hasta la vida adulta. Es indudable que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

El hecho de que la propensión natural al aprendizaje por medio del juego no haya sido bien manejada por los adultos como guía de la

enseñanza de los niños es más grave que nunca. Una de las razones es que la tecnología en la educación promete ser el instrumento para anular aún más la iniciativa personal si se sigue utilizando para las limitadas metas tradicionales. Otra razón es que el espacio para jugar se reduce cada vez más. (Cohen, 2001:354)

Para la pedagogía moderna, que es considerada como la que rompe los cuadrados esquemas de la tradicional, el juego ha adquirido un valor educativo intrínseco y no se le tiene en cuenta solo como un medio para conseguir unos objetivos preestablecidos.

Ha dejado de ser un simple recurso didáctico y se ha convertido en un ámbito y en un objetivo educativo por sí mismo. Hoy en día se admite que es una actividad insustituible para el desarrollo psicosocial del niño, y no tiene que estar necesariamente instrumentalizada con contenidos pedagógicos; basta con que el niño juegue libremente para que aprenda.

Esta idea es esencial: aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender. El juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, porque el niño se entrega a él con toda su espontaneidad y entusiasmo.

Todas las corrientes psicológicas y pedagógicas modernas coinciden en afirmar que, para el niño, es una necesidad vital que le ayuda en su proceso de desarrollo. Por consiguiente, una de las grandes finalidades de la Educación será posibilitar que el niño juegue, ofreciéndole los recursos necesarios para que pueda hacerlo bajo unas condiciones positivas, placenteras y saludables.

CAPÍTULO II

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL AULA

2.1 Teorías del aprendizaje y del juego.

Los educadores siempre han considerado importante al juego en las clases de la infancia temprana. Pero las crecidas demandas por la responsabilidad del docente y los resultados que puedan medirse están empujándolo fuera del currículo y continuar con el aprendizaje tradicional que consiste en asociaciones parciales, al pie de la letra, actos de memorización que no consideran los conocimientos previos con los que cuenta el niño. Los conocimientos tradicionales que proporciona la escuela son muy complejos y pasivos, sólo exige un esfuerzo de memorización. (Delval, 1996:31)

El aprendizaje tradicional deja mucho que desear en la enseñanza del alumno, puesto que se ha comprobado que: La gran cantidad de información que es memorizada no aprendida es olvidada por el niño, esta es la prueba convincente de que aprender sin comprender es simplemente hacerle perder el tiempo al niño. (Díaz Barriga, F. y Hernández, G; 2002:55)

Por lo que, se puede luchar para que el estudio sea diferente; los niños lo disfrutan, lo gozan, se divierten y así hay mayor interés por las asignaturas escolares. Permite la construcción del conocimiento, posibilita una transformación cualitativa del educando en el que se desarrolla el placer por el aprendizaje.

Un conocimiento potencialmente atractivo hace la adquisición de saberes más fácil y más rápido, brindando la prolongación del aprendizaje durante un periodo más largo. Esto le permite al niño

intervenir, será más importante y deseable que una instrucción repetitiva, ya que el primero posibilita la adquisición de prácticas que tengan sentido y relación en la vida del niño. (Coll, 1997:183)

Por lo que respecta al aprendizaje encontré que hay teorías que sin ser su objetivo principal tocan el tema de este trabajo:

- Teoría Cognitivas que son las que nos hablan del juego como medio posibilitador de varios aprendizajes. Autores Piaget y Ausubel.
- Teorías Sociales que son las que dicen que el niño juega para asociarse con otros. Autor Vygotsky. (Incarbone, O. 2003:78).

Piaget parte de que la enseñanza se produce "de adentro hacia afuera". Para él la educación tiene como finalidad favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de unos procesos evolutivos naturales.

La acción educativa, por tanto, ha de estructurarse de manera que favorezcan los procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento. Las actividades de descubrimiento deben ser por tanto, prioritarias. Esto no implica que el niño tenga que aprender en solitario. Bien al contrario, una de las características básicas del modelo pedagógico piagetiano es, justamente, el modo en que resaltan las interacciones sociales horizontales.

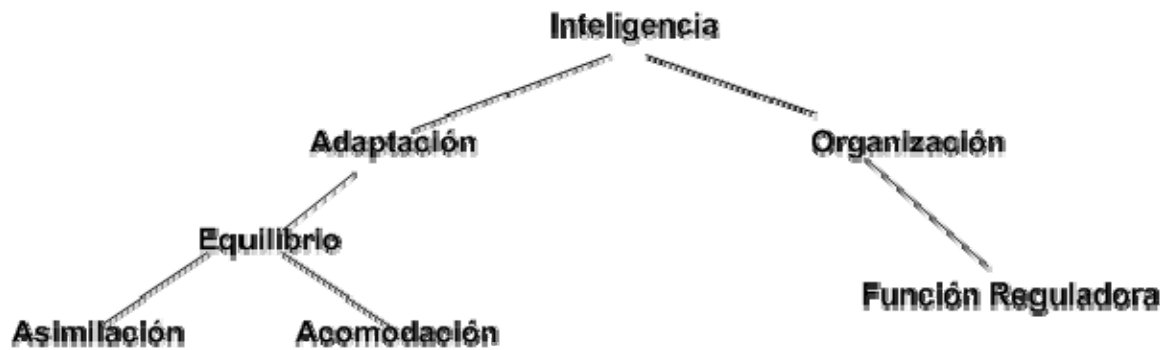
Las implicaciones del pensamiento piagetiano en el aprendizaje inciden en la concepción constructivista del aprendizaje. Los principios generales del pensamiento piagetiano sobre el aprendizaje son:

1. Los objetivos pedagógicos deben, además de estar centrados en el niño, partir de las actividades del alumno.
2. Los contenidos, no se conciben como fines, sino como instrumentos al servicio del desarrollo evolutivo natural.
3. El principio básico de la metodología piagetiana es la primacía del método de descubrimiento.
4. El aprendizaje es un proceso constructivo interno que depende del nivel de desarrollo del sujeto, que necesita de una reorganización cognitiva, donde son importantes los conflictos cognitivos o contradicciones cognitivas. La interacción social lo favorece y la experiencia física supone una toma de conciencia de la realidad que facilita la solución de problemas e impulsa el conocimiento.
5. Las experiencias de aprendizaje deben estructurarse de manera que se privilegie la cooperación, la colaboración y el intercambio de puntos de vista en la búsqueda conjunta del conocimiento (interactivo).

La adquisición de un conocimiento implica su asimilación a sus esquemas interpretativos previos del alumno y la eventual modificación de éstos.

Los esquemas de asimilación del niño de acuerdo con su desarrollo, definen su competencia para el aprendizaje, es decir, éste se logra en la medida en que el sujeto estructura adecuadamente para comprender la realidad, siendo el juego un elemento esencial para captar y asimilar la realidad, resultando un elemento vital para el desarrollo infantil. (Zapata, O. 1995:57)

Las ideas más importantes sobre las que se sustenta esta teoría:



Otra de las teorías sobresalientes es la de Vygotsky, en la que se emplea el concepto de la zona de desarrollo próximo que puede describirse como, el espacio en que gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede trabajar y resolver un problema o realizar una tarea de una manera y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente.

La idea central de la ZDP se completaría considerando los siguientes puntos:

1. Lo que hoy se realiza con asistencia o con el auxilio de una persona más experta en el dominio en juego, en un futuro se realiza con autonomía ni necesidad de tal asistencia.
2. La autonomía en el desempeño se logra a través de la asistencia (dinámica entre aprendizaje y desarrollo)
3. La ZDP remite a los Procesos Psicológicos Superiores.
4. El auxilio suministrado por el sujeto más capacitado debe reunir ciertas características (Vigotsky no las desarrolla)

Para el caso de este documento, también nos importa considerar la teoría de Ausubel, quien integra a la misma la idea del aprendizaje

significativo y que consiste en la relación de los conocimientos nuevos del alumno con los anteriores.

“La esencia del aprendizaje significativo reside en las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria quiero decir que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognitiva del alumno, una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición” (Ausubel, D. 1978:56)

Cuando esta relación en el aprendizaje no se produce, nos encontramos con lo repetitivo, mecánico y por lo tanto memorístico.

Los niños tienen el mayor número de experiencias y conocimientos espontáneos, por el juego. Por lo que éste resulta un instrumento operativo ideal para los aprendizajes significativos de los niños.

El mismo Ausubel considera que: “una razón de que se desarrolle comúnmente en los alumnos una propensión hacia el aprendizaje repetitivo en relación con materiales potencialmente significativos consiste en que aprenden, por triste experiencia que las respuestas sustancialmente correctas, que carecen de correspondencia literal con lo que se les han enseñado, no son validos para algunos profesores.

Otra razón (...) carecen de confianza en sus capacidades para aprender significativamente y de ahí que, aparte del aprendizaje por repetición, no encuentre ninguna otra alternativa que el pánico.” (Ausubel, 1978:57)

Parece que hay muchos errores en la formación escolar y debemos apuntar que para que el aprendizaje significativo se dé, necesitamos de dos condiciones fundamentales:

La primera es que el contenido debe de contar con elementos significativos y la segunda es que el alumno debe estar motivado para relacionar lo que aprende con lo que ya conoce. Esto tiene relación con las necesidades e intereses de los alumnos, así como con la aplicabilidad y funcionalidad de estos contenidos en la vida real.

Si recordamos que la actividad vital del niño es el juego debemos comprender que, bien orientados los aprendizajes escolares por medio de juegos, se lograrán conocimientos significativos que permitan desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales.

Aunque es por lo general una actividad placentera, la relación juego-trabajo no es antagónica, en los procesos de aprendizaje, el docente debe conservar lo placentero de la actividad lúdica y vincularla con las actividades del quehacer docente.

También se sabe que hay multiplicidad de teorías que hace que se vea al juego desde diferentes perspectivas, puesto que cada investigador lo ve desde sus propios marcos conceptuales, características y atributos que naturalmente refleja posiciones distantes entre sí, aunque en algunos casos complementarias, que nos ha permitido comprender los mecanismos y motivaciones de la actividad.

Dentro de ellas y por convenir a este trabajo destacamos:

La teoría del pre-ejercicio de Gross

Este autor considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados.

En definitiva, Gross defiende que los seres humanos y el resto de los seres del reino animal juegan porque es adaptativo. Esta teoría puede ser considerada como precursora de los principios funcionalistas de la etología actual.

Las teorías psicoanalíticas

Las teorías psicoanalíticas suponen, en líneas muy generales, teorías de las emociones profundas por lo que sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas.

Podríamos decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos.

Freud

En Mas Allá del Principio del Placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por un aparte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva.

El padre del psicoanálisis al observar a un niño de año y medio en una situación de juego se dio cuenta de que manifestaba experiencias repetitivas que habían sido desagradables o traumáticas para él.

En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad, es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego.

La explicación es bien sencilla: el niño disfruta viendo sufrir un amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad. De esta manera consigue dominar "la violenta impresión experimentada mas completamente de lo que le fue posible al recibirla". (Freud, 1993:303)

Estas características del juego suponen un excelente instrumento a la hora de diagnosticar y de llevar a cabo una terapia de los conflictos infantiles. Al igual que sucede en el sueño (función de la vida psíquica normal), el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y dos, la angustia que produce las experiencias de la vida misma.

Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a él. En definitiva, podríamos considerar al juego como catarsis, ya que trata de resolver o dominar las situaciones dificultosas con las que el

niño se va encontrando en el día a día. Esta manera de enfocar el juego despierta un gran interés entre los psiquiatras y los psicólogos clínicos.

Winnicott

Este autor defiende que el juego se debe abordar como un tema por sí mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto.

No es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior. Entonces ¿dónde está el juego? Existe un rasgo especial que se distingue de las otras dos realidades y al que Winnicott llama experiencia cultural o juego. Esta "tercera área o zona mental" permite al niño entender las situaciones "como si" (mamá hace como si se fuera, pero no se va) y supone una zona que se encuentra fuera del niño, pero que no es el mundo real y exterior en el que vive. En este lugar se originan los fenómenos transicionales que más tarde darán lugar al juego, de éste al juego compartido y de él a las experiencias culturales.

En este contexto surge el concepto de objeto transaccional, que describe una tercera área de experiencia intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro. Por tanto, es algo interno y externo a la vez y puesto que supone un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la infancia, jugará un papel importante en la vida adulta.

Por tanto, para Winnicott, la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre lo subjetivo y lo objetivo.

Este espacio potencial es un factor muy variable que varía de individuo en individuo y que depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre. Sin embargo, las otras dos realidades (la psíquica o la personal y el mundo real) son más o menos constantes, ya que la primera está relativamente determinada por lo biológico y la segunda es de propiedad común.

El reconocimiento de la existencia de esta zona es de gran utilidad para el analista ya que es el único lugar donde se puede originar el juego; la terapia debe ofrecer oportunidades para los impulsos creadores, motores y sensoriales que constituyen la enfermedad del mismo.

De entre todas las teorías psicoanalíticas de interpretación del juego infantil, la teoría de Winnicott es la más interesante porque aporta un modelo que intenta dar respuesta a los fenómenos interactivos que se producen en él teniendo en cuenta tanto los aspectos emocionales como cognitivos del desarrollo lúdico infantil.

La teoría cognitiva de Piaget

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, éste (al igual que los otros fenómenos analizados por el autor o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido,

jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es "su olvido" de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

Edad	Periodo Piaget	Juego	Descripción
Nacimiento		JUEGO DE EJERCICIO	Consiste en repetir actividades de tipo motor que se realizan por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el "cu-cú", las palmas y "aserrín-aserrán"
Mes 1 Mes 2 Mes 3	De reflejos. Primeras tendencias y emociones		
Mes 4 Mes 5 Mes 6 Mes 7 Mes 8 Mes 9 Mes 10	De primeros hábitos motores y primeras percepciones organizadas		
Mes 11 1er. año 2º. año 3er. año	Del lactante. De la inteligencia sensomotriz o práctica		
4º. Año a 7º. Año	Periodo de la inteligencia Intuitiva o periodo pre-operatorio	JUEGO SIMBÓLICO	Se utiliza simbolismo, mediante la imitación. Se reproduce escenas de la vida real, acordes a sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes. Muchos juguetes son apoyo para la realización de estos juegos. El niño ejercita los papeles sociales: el maestro, el médico, el tendero, el conductor y eso le ayuda a dominarlas.

8°. Año 11°. Año	Periodo de operaciones concretas	JUEGO DE REGLAS	La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.
12°. Año Adolescencia	Periodo de operaciones formales		Carácter social mediante reglas que los jugadores respetan. Necesaria la cooperación y la competencia. Obliga el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del "egocentrismo".

(Zapata, O. 1995:56)

La teoría sociohistórica de Vygotsky y Elkonin.

Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño.

De acuerdo con él, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si el pequeño lograra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la "necesidad" de introducirse en actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico. Sin embargo, no debemos confundir esta situación

de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión, ya que lo que resalta Vygotsky es que el deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación.

Esta teoría de la escuela soviética nos permite comprender el papel de la cultura en la elaboración espontánea de conocimientos infantiles, abriéndonos de esta forma la posibilidad de hacer un uso educativo y adecuado del juego.

La teoría de Sutton-Smith

La teoría de la enculturación defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión. Es una manera muy eficaz de asegurarse la transmisión de la ideología dominante de la sociedad.

Esta teoría de la escuela soviética nos permite comprender el papel de la cultura en la elaboración espontánea de conocimientos infantiles, abriéndonos de esta forma la posibilidad de hacer un uso educativo y adecuado del juego.

2.2 El juego y el aprendizaje

El juego y el aprendizaje han estado siempre en todos los debates, discusiones y propuestas que giran alrededor de la educación infantil. A veces como antagónicos y otras como complementarios, jugar y aprender se han relacionado de diversas maneras.

Si el sentido de la escuela es la enseñanza y la actividad central de la vida del niño es lo lúdico, es hora de dejar de lado estereotipos y esquemas rígidos y comprender que es lícito enseñar a través de él (aunque no siempre se aprende jugando), que es clave que los niños

tengan tiempos y espacios institucionales para jugar y que jugando aprenden, más allá de los contenidos planificados en la acción didáctica.

Se desarrollan aquí, entonces, reflexiones acerca de la relación entre juego, enseñanza, función del docente y aprendizaje escolar; propuestas vinculadas con el aprendizaje de contenidos disciplinares, sugerencias de revalorización del juego espontáneo e ideas para incorporar títeres y para organizar un proyecto institucional alrededor de una actividad lúdica. (Leone y otros 2008:6)

Por eso, estas acciones deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje. Permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

El docente hábil y con iniciativa inventa situaciones que se ajustan a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (Prieto Figueroa, 1984: 85).

A través del uso de ellos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares - las realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes- de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor

comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (Dávila, 1987: 31).

A esto se le suman las características propias del desarrollo evolutivo del niño -en el que el juego tiene una relevancia particular- y la dificultad para delimitar los objetivos de la educación -en términos de qué se espera enseñar-. Tal como señalamos, estos dos aspectos inciden en el lugar que se le otorgue en su relación con la enseñanza.

Los juegos deben ser innovadores, motivantes y que promuevan el aprendizaje. Con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan tanto los estudiantes como los docentes. Es una situación que permite correr riesgos.

2.3 El juego y el currículum

Esta combinación constituye un proceso que proporciona un modo de aprendizaje, y a su vez, determina conductas lúdicas, es un medio para iniciar, promover y mantener el aprendizaje dentro del marco de una disciplina.

La estimulación del juego como medio de aprendizaje y el mantenimiento de la motivación y del interés a través del mismo constituyen estrategias que equivalen a dirigir la instrucción.

Cuando el profesor considera que su papel dentro del aula es "instruir" o enseñar algo directamente, la tarea es difícil, pero si es iniciador y propiciador del conocimiento dentro del cual los niños pueden explorar, jugar, planear y asumir la responsabilidad de su propio saber las cosas revisten de forma diferente, por consiguiente el docente se vuelve cada

vez más eficaz de la situación dentro del aprendizaje dentro del cual reconoce, afirma y apoya las oportunidades de los niños para aprender a su propio modo, en su propio nivel y partiendo de sus propias experiencias previas.

Por idealista que parezca todo lo anterior, se advierte la necesidad de trazar un marco dentro del cual pueda desarrollarse el juego junto con el aprendizaje. (Tizard y Coll, 1988)

Al hablar de los valores y propósitos del juego se ha de mencionar que: se promueve el desarrollo físico, fortalece el desarrollo emocional, ofrece una oportunidad de adquirir conocimientos entre otros.

Las actividades a realizar como saltar, brincar trepar, deslizarse y demás, permiten el desarrollo de los músculos, la adquisición de lateralidad y desarrollo de la psicomotricidad gruesa, en general promueve el desarrollo físico.

Con el fortalecimiento del desarrollo emocional, les permite a los niños que aprendan a manejar sus emociones. El miedo, la ansiedad, la alegría, los valores, etc. pueden ser recreados por medio del juego lo que les ayuda en la adquisición de experiencias que le permiten resolver diferentes problemas, es recreativo y útil.

Ofrece una oportunidad de adquirir saberes, la experimentación y la creatividad son los medios con los que dispone el niño para aprender, los datos concretos se comprenden y se retienen mejor cuando utilizan diferentes materiales que el niño pueda manipular.

Por medio del juego, el maestro puede conocer aquellas habilidades y capacidades de los alumnos que son consideradas como abstractas y que se relacionan con palabras, con símbolos matemáticos o con ciertas actitudes manifiestas en la conducta entre otras. (De la Mora, J. 1989.)

CAPÍTULO III

EL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIAL Y EMOCIONAL DEL NIÑO

3.1 El proceso socializador en la infancia.

En esta etapa infantil tiene lugar el proceso de socialización más intenso, es cuando el ser humano es más apto para aprender.

El proceso de socialización, es aquel por el cual el pequeño asimila los valores, normas y formas de actuar que el grupo social donde nace intentará transmitirle. Esta interacción depende de las características del niño y de la forma de actuar de los agentes sociales.

Se puede definir, por consiguiente la socialización como un proceso interactivo necesario para el infante y para el grupo social donde nace y a través del cual satisface sus necesidades y asimila la cultura a la vez que la sociedad se perpetúa y desarrolla.

El concepto que nos ocupa es muy amplio y desde el punto de vista de la sociología es:

“El proceso por medio del cual la persona aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir”. (Rocher, 1989:133)

¿Por qué es necesaria la socialización?

1. Para sustituir la ausencia de inclinaciones que permitan adaptarnos al medio.

2. Desvalimiento infantil que alarga el proceso.
3. La diversidad cultural no es biológica, sino fruto de la interacción social.

“Proceso a través del cual el ser humano empieza a aprender el modo de vida de su sociedad, a adquirir una personalidad y a desarrollar las capacidades de obrar a la vez como individuo y como miembro del grupo. Desde muy temprana edad, el niño aprende de los demás el comportamiento que se espera de él y a saber qué tipo de persona es él” (Cohen, 1979:49)

Esto lleva a tener ciertas metas, que se pretende sean desarrolladas y para ello necesitamos a agentes de socialización como son la familia y la escuela.

En el primero, es donde empieza este proceso para los niños pequeños, porque representa el mundo que lo rodea. La imagen que tienen de ellos mismos es un reflejo de la forma como creen que los miembros de la familia los consideran.

En la escuela, el niño aprende lo que tiene que ver con la herencia intelectual y cultural de su sociedad y allí comienza el proceso de interacción intensa con otras personas externas a la familia (Cohen, 1979:51)

Los mecanismos de socialización se hacen por observación y por juegos. Mediante la primera se llega a conocer mejor al alumno, cuáles son sus peculiaridades individuales y a través de su conocimiento poder adecuar a ellos sus intervenciones educativas. Al intervenir el docente con su

propuesta lúdica, organizará el tiempo (duración del juego), el espacio (físico y emocional), los materiales (juguetes y/o elementos lúdicos).

La superación de los papeles aprendidos en la socialización primaria supone aprender y desempeñar otros nuevos, es la Socialización Secundaria. Entre sus características están el que se desarrolla fuera del ámbito familiar y el aprendizaje a través del control social.

Socialización Primaria	Socialización Secundaria
Parte de cero	Presupone la primaria y busca coherencia con ella.
Afectividad es básica	Afectividad menor y variable.
Otros únicos	Otros anónimos e intercambiables.
Yo total: realidad verdadera y profunda	Yo parcial: que se distingue y distancia.
El mundo	Partes diferenciables del mundo.
Realidad inevitable	Realidad evitable.

(Berger & Luckmann, 2001:45)

Desde el punto de vista psicogenético, Piaget cree que el desarrollo social se efectúa conforme el niño actúa e interactúa en el medio social. (Wadsworth, 1994:73)

Para esto es necesario brindarle al niño la posibilidad de jugar con los objetos y con las personas que están cerca de él, para que vaya construyendo su conocimiento, aprenda como comportarse en cada situación, por eso es necesario que aparte de que tenga interacciones con los miembros de su familia también asista a la escuela que es el

lugar óptimo para que se desarrolle en su conocimiento social y por lo tanto siga favoreciendo su socialización, ya que "El efecto o la función de la socialización para el individuo es la formación de su personalidad por medio de la asimilación de la cultura" (Diccionario de las Ciencias de la Educación, 1983:1405)

Como este es un proceso que se desarrolla a lo largo de la vida, es necesario favorecer en los niños la capacidad de adaptación a diferentes situaciones para lograr una integración de este niño a los diferentes grupos sociales.

La calidad de la adaptación dependerá de los estímulos que reciba del medio que lo rodea y de la posibilidad que él tenga para aplicarlos en un contexto diferente de donde los adquirió.

Es necesario que el infante tenga la posibilidad de interactuar en situaciones diversas para que le sea más fácil adaptarse a cada situación, lo importante es dejar que el niño experimente diferentes formas de comportarse y sobre la marcha se dará cuenta si la forma en que el se relaciona es aceptada por los demás y la siga practicando o simplemente su comportamiento es rechazado por sus compañeros y tiene que modificarlo.

En ese momento el niño debe saber que es necesario relacionarse con los demás, porque no puede vivir de manera aislada, ya que los necesita para convivir y ser una persona socializada.

3.2 El juego y la sociedad infantil.

Las relaciones sociales que establecen los niños con sus iguales en el momento del juego, viene determinado por la etapa de su proceso de

desarrollo, así es conveniente establecer una base con las características propias de cada ciclo de edad para comprender las relaciones y actividades que surgen entre ellos.

El juego es la actividad esencial en el niño permite la expresión de emociones y alienta su imaginación. El pequeño al jugar imita a papá o a mamá, al maestro o a algún animal.

A través de esta actividad no solo propicia el desarrollo individual, sino es un medio para desarrollarse en la sociedad, porque aprende a comunicarse con los demás, establece y respeta reglas, acepta éxitos y fracasos y convive con otros niños.

La realidad y fantasía se entrelazan y mediante la actividad lúdica se liberan tensiones, sueña, crea, externa pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende.

Es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en la escuela.

Es la actividad placentera que realiza una persona con el fin de entretenerse, es el dinamismo principal ya que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente.

El niño al ocupar largos períodos en el juego permite elaborar internamente aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior, no sólo como un entretenimiento sino también como medio para desarrollar sus potencialidades y cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas en su entorno espacio-tiempo y en el conocimiento de su cuerpo en el lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

Le permite familiarizarse con las actividades que va descubriendo a su alrededor y a socializar con los adultos, las relaciones con sus compañeros le ayudan a comportarse en las diferentes situaciones y conocer diversas exigencias grupales.

El juego permite la interacción permanente entre el niño y los diferentes ámbitos en los que se desarrolla, se marca un proceso participativo que lo lleva hacia la integración, expresada en la creación grupal, a través de éste el niño retoma su medio, lo recrea y lo regresa transformado.

Además se permite expresar sus sentimientos y sus conflictos, y busca actividades en los que le sea necesaria la cooperación de niños de su misma edad, y empezar a cubrir sus necesidades socio afectivas.

Gracias a la actividad lúdica, se pueden ensayar situaciones de la vida real y de las experiencias que no ha logrado comprender, tratando en su intento de superar todos los obstáculos y sobrellevar la ansiedad que esta falta de comprensión de las situaciones existentes le han generado, y expresar sus deseos.

Influye también en la capacidad afectiva, el cariño por las demás personas, el reconocimiento y la gratitud, aprende a callar para dejar que otro hable, acepta posiciones diferentes y a defender las propias, ya que se realiza todo tipo de acciones en donde se comparten la colaboración, el diálogo y el encuentro en comunidad.

El juego democratiza todas las relaciones sociales, fortalece la autoestima, el control de sí mismo en presencia de las dificultades y de los fracasos, la responsabilidad y el sentido de cooperación.

El desarrollo de la sonrisa va paralelo al progreso alcanzado con el juego, a medida que el niño se va haciendo más activo, puede dar más respuestas de buen humor, su actividad en este último se va tornando también más participativa. (Arango 2002:34)

La mayoría de los juguetes para los niños tienen una carga afectiva, que conservarán con el transcurrir de los años. Las muñecas y los animales ayudan al aprendizaje de la maternidad y la paternidad.

Tanto las niñas como los varones jugarán a alimentar, bañar, dormir a los muñecos, esto será más reforzado en ellas que en sus compañeros, que preferirán juguetes que les sirvan como materiales de construcción. En general, les gusta todo objeto que les facilite proyectar su fantasía.

A medida que el alumno crece, su juego se va volviendo más realista, más detallista, más fiel a la vida real sin que por ello en ciertas situaciones le dé vuelo a su imaginación.

Influye en el desarrollo moral ya que es una práctica basada en reglas y leyes, en el respeto por el otro, la credibilidad y la confianza, permitiéndole entrar en contacto consigo mismo y con la dinámica de los valores sociales desde muy temprana edad. La aceptación de estas por parte del niño constituye una escuela para la formación de la voluntad.

Es el campo de acción en el cual el niño aprende a dirigir su conducta, porque es un sistema en extremo complejo de reglas y código legal propio. Las reglas aparecen gradualmente y se reflejan los primeros intentos de organización de los hábitos emocionales, mentales y sociales. Así por ejemplo, el gusto por los juegos repetitivos es el esbozo

de un orden, tan necesario en los primeros años de vida. El ordenamiento de las cosas supone también orden en las acciones, dejando en ello un sello personal.

En el proceso de jugar en el grupo, los niños tienen una profunda socialización porque al realizarlo con otros iguales, se van integrando a diferentes tipos de grupos y se va relacionando en los diferentes aspectos como son el social emocional. (Arango 2002:36)

3.3 Cómo ayuda el juego al desarrollo emocional del niño.

La entrada al colegio implica que el niño debe enfrentar y adecuarse a un ambiente nuevo en el cual deberá lidiar con demandas desconocidas hasta ese momento para él, aprender las expectativas del colegio y de sus profesores y lograr la aceptación de su grupo de pares. La adaptación y ajuste que el niño logre a este nuevo ambiente, como veremos posteriormente, tiene una importancia que trasciende lo inmediato. El grado en que el niño se considera confortable e incluido en el colegio es expresión del éxito en su adaptación. Reacciones como ansiedad, evitación o actitudes negativas pueden ser signos tempranos de dificultades en su ajuste y que pueden tornarse en problemas futuros.

Por otro lado, la relación con los padres cambia, iniciándose un proceso gradual de independencia y autonomía, y aparece el grupo de pares como un referente importante y que se va a constituir en uno de los ejes centrales del desarrollo del niño en esta etapa.

Éste lo podemos separar por áreas; sin embargo existe una estrecha relación entre los aspectos intelectual, afectivo, social y motor. Lo que

vaya ocurriendo en un área va a influir directamente el desarrollo en las otras, ya sea facilitándolo o frenándolo o incluso anulándolo, y provocando el regreso del pequeño a conductas o actitudes ya superadas.

La influencia del juego en lo emocional es vital porque proporciona confianza y seguridad en sí mismo, descarga sus emociones y evita la agresividad y sus temores, por ejemplo en el juego de fingimiento logra expresar su necesidad de protección por parte de sus seres queridos.

Estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas (Piaget, Vygotski, Elkonin, Freud, Winnicott, Wallon, etc.) permiten considerar que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral de los niños, ya que guarda conexiones con el desarrollo humano en otros planos como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales.

De dichos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo-emocional y social del ser humano. Es una necesidad vital, porque los niños necesitan acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más expresiva.

El juego temprano y variado contribuye grandemente a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano.

Desde lo emocional, se puede afirmar que el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es abrigo frente a las dificultades que el niño encuentra

en la vida, le ayuda a rehacer su experiencia acomodándola a sus necesidades, conformando un factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.

El niño va desarrollando progresivamente una mayor diferenciación de sus emociones, aunque falte cierta conciencia y racionalización de las mismas.

Le motivan la actividad y el ejercicio, pero no existe un sistema de motivaciones organizado.

Los intereses y motivaciones son mucho más variados que en la etapa anterior, descentrándose de sí mismo para compartirlos y ajustarlos al entorno.

Se agrupan y ordenan en sistemas, siendo ahora las motivaciones secundarias las organizadoras de los demás. Tanto las sociales (comunicación e interacción) y las del logro (competición, resultados), como las de conocimiento (disonancia, evaluación, curiosidad).

Hay control creciente de la manifestación externa de las emociones. Manifestación de un gran deseo interno de curiosidad, de conocer y de relacionarse con los demás (socialización).

Muestra una gran seguridad y confianza en sí mismo (etapa del desarrollo del yo y personalidad) sobre todo en las actividades físicas.

Se entiende que es posible vivenciar el juego como algo positivo para el desarrollo emocional de personas solidarias, justas y comprometidas.

El juego no ha estado bien visto por la pedagogía tradicional, ya que la educación y el juego no se consideraban buenos aliados. Pero hoy en día es sabido y reconocido que el niño/a aprende jugando ya que hacen de la vida misma un juego constante. Así pues, esta actividad lúdica es un elemento metodológico ideal para dotar a los niños y niñas de una formación integral. "Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a comprender el mundo social que le rodea" (Ortega, 1990).

De esta manera, también podremos tener en cuenta esta actividad lúdica como un medio pedagógico, que junto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a enriquecer la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual del niño, por lo que se está contribuyendo en su educación. El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los y las jóvenes para la vida. "Sería ideal que el objetivo máximo de la educación fuera la felicidad, y entonces el juego tendría un papel predominante" (Delgado, 1991).

Desde un punto de vista educativo me interesa trabajar, y no sólo divertirme, a través de juegos que desarrollen diferentes capacidades, destrezas y habilidades. También es importante enseñarles a jugar con otros niños en un ambiente de afecto y aceptación mutua, donde se fomenten los valores sociales básicos y fundamentales para convivir adecuada y correctamente en su entorno escolar, familiar y social.

No debemos olvidarnos que los valores son adquiridos a través de los procesos de socialización y de transmisión entre los seres humanos.

Solamente desde la motivación para que todas las personas participantes se sientan estimuladas por los objetivos del grupo, se impliquen y participen en el mismo contribuyendo con su individualidad.

Los juegos cooperativos son los juegos en sí, y cualquier valor educativo tiene lugar en su estructura, para cualquier momento evolutivo del grupo que quiere jugar, **de distensión** (para liberar energías, reírse, divertirse sin más, relajarse o sentirse a gusto), **de presentación y conocimiento** (para facilitar el conocimiento de los demás), **de confianza/afirmación** (para fortalecer tanto la autoestima como la confianza en el grupo), **de comunicación** (para desarrollar o mejorar las habilidades comunicativas), **de resolución de conflictos** (para ser creativos en la búsqueda de nuevos caminos de regulación de situaciones difíciles, sentir empatía hacia el otro), etc.

Características generales:

- Se juega en grupo, con un final u objetivo común, ganan todos o pierden todos.
- Fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- El adversario suele ser un elemento externo que no pertenece al grupo.
- Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.
- Fomentan la toma de decisiones, la negociación, la resolución/regulación de conflictos.
- Las reglas son a menudo adaptables según la edad o número de jugadores, de manera que con el mismo juego se pueden presentar diferentes variantes.

Se favorece específicamente el desarrollo emocional cuando hay:

- Identificación, comprensión cognitiva y expresión de emociones.
- Expresión de emociones a través de la dramatización, actividades con música-movimiento, el dibujo y la pintura.
- Identificación de situaciones que provocan sentimientos "buenos" o "malos" en las personas y discriminar qué situaciones son unas y otras.
- Desarrollo de la empatía ante situaciones emocionales de los compañeros y compañeras.
- Mejora del autoconcepto, autoestima.

De este modo se confirma la importancia del juego para el aprendizaje del alumno al perfilar conductas como la socialización y lo emocional, como agente pone de manifiesto el ejercicio y las vivencias sin necesidad de recurrir a mecanismos artificiales. Los niños aprenden actitudes y habilidades requeridas gracias a sus padres, hermanos y de los otros compañeros con los que tiene contacto.

Se sabe que tienen que trabajar de manera diferente y que estaba dispuesto a experimentarlo y por eso tengo que demostrar los alcances que tiene lo lúdico en el proceso de aprendizaje y como éstos pueden ser vinculados para lograr que el alumno desee saber más, brindándole la posibilidad de que construya su aprendizaje de forma placentera y divertida dentro del salón de clases.

A continuación se describen cinco juegos como ejemplo de los muchos que se pueden llevar a cabo en el salón de clases.

JUEGO 1

MI NOMBRE ES...	ME GUSTA...
Objetivo	<p>Que los alumnos se presenten y digan qué les gusta.</p> <p>Se practica el raciocinio y la memorización</p>
Disposición de Alumnos	<p>Sentados en círculo se van presentando los alumnos uno por uno.</p>
Desarrollo del juego	<p>Los niños irán tomando la palabra uno a uno diciendo:</p> <p style="text-align: center;">Me llamo... y me gusta...</p> <p>Cuando todos los alumnos terminan de presentarse, el profesor preguntará a todos los participantes del juego, si recuerdan el nombre de algún compañero y las cosas que le gustan.</p> <p>Participa el alumno que recuerda lo preguntado por el profesor.</p>
Evaluación	<p>El docente observa y registra el desempeño de los niños, en cuanto a su retención y la memorización.</p>
Observaciones	<p>Evitar respuestas que no sean concretas.</p>

JUEGO 2

APRENDAMOS A CONTAR	
Objetivo	Que los alumnos desarrollen la agilidad mental, el raciocinio; además del conocimiento de los números.
Disposición de Alumnos	Formados en fila.
Desarrollo del juego	<p>Los niños comienzan a marchar desplazándose y conformando un círculo grande.</p> <p>Se colocan en círculos pequeños de acuerdo al número que diga el docente, ejemplo: tres en círculo; los pequeños continúan en la marcha.</p> <p>Luego dice: cinco en círculo, u otro número de acuerdo a la cantidad de estudiantes de la sección y se repite varias veces.</p> <p>El juego se termina cuando el docente da la orden: Todos formen un círculo grande.</p>
Evaluación	Noción de espacio, tiempo. Reconocimiento de la importancia de seguir instrucciones en la realización de actividades matemáticas.
Observaciones	Valoración del juego matemático como actividad lúdica.

JUEGO 3

DESCÚBRELO	
Objetivo	Que los niños desarrollen la expresión oral, fortaleciendo el vocabulario a través de la lectura y la escritura.
Disposición de Alumnos	Sentados alrededor del docente
Desarrollo del juego	<p>El docente narra un cuento y como los alumnos apenas están iniciando el proceso de lectura y escritura, les pide al grupo que respondan de forma oral, contestando las siguientes preguntas:</p> <p>a) ¿Cuál es el nombre del cuento?</p> <p>b) ¿Cuál es el nombre del personaje principal o el papel que desempeña en la trama?</p> <p>c) ¿Cuál es el aspecto que tiene "x" personaje en el cuento?</p>
Evaluación	<p>El niño se da cuenta que toda esta información la encuentra a través de la lectura.</p> <p>Después de cada respuesta acertada el docente coloca en una lámina la respuesta y ellos la escriben.</p>
Observaciones	Esta actividad se puede llevar a cabo con una canción o con un pequeño poema.

JUEGO 4

¿QUÉ ES?	
Objetivo	Fortalecer la expresión oral y escrita y del vocabulario de los alumnos.
Disposición de Alumnos	Cada alumno en su lugar.
Desarrollo del juego	<p>Se presentan láminas con adivinanzas. Por ejemplo:</p> <p>Una casa muy cerrada sin puertas ni celosías un niño lloraba adentro (El Huevo)</p> <p>El docente pide al grupo que den respuesta a la adivinanza leída, de manera oral.</p> <p>El docente escribe la respuesta en el pizarrón.</p> <p>El docente pide a los estudiantes que digan adivinanzas y que otros niños den las respuestas.</p>
Evaluación	Saber cómo se expresan y cómo estructuran el lenguaje los pequeños
Observaciones	Se puede repetir la actividad con otras adivinanzas, según el tiempo disponible que se tenga.

JUEGO 5

MIRÉMOS NUESTRAS CARAS	
Objetivo	Cumplir órdenes. Fortalecer la expresión oral. Mejorar la atención.
Disposición de Alumnos	Se colocan a los jugadores en círculo en número par
Desarrollo del juego	<p>Cuando el docente dice: mírense las caras, las parejas se vuelven hacia su compañero de tal forma que quedan mirándose.</p> <p>Luego a la orden ahora dense la espalda, todos giran y se dan la espalda.</p> <p>Cuando se dé la orden de cambiar todas las parejas se mueven del sitio buscando nuevos compañeros.</p> <p>Se toman de la mano y vuelven hacer el círculo.</p> <p>En este momento el docente busca su pareja y quien se quede solo empieza dar las órdenes.</p> <p>El docente elimina a las parejas que se equivoquen y salen del juego.</p>
Evaluación	Se observa cómo es el comportamiento de los alumnos a través del juego y se toma nota.
Observaciones	Puede jugarse las veces que se crea conveniente.

El trabajo en el aula implica primordialmente buscar las estrategias apropiadas para lograr una enseñanza que motive a los alumnos y que al mismo tiempo les permita la adquisición de habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria, como lo indican los programas vigentes.

Estas estrategias son apoyadas por los juegos, porque a medida que los niños participan en los diferentes tipos que éstos, aumentan sus posibilidades de aprender, mejorar y obtener conocimientos nuevos, obteniendo aprendizajes significativos que serán recordados a lo largo de la vida.

La enseñanza a través de éstos, es totalmente diferente a una simple exposición de los contenidos de un programa, como se ha dicho durante mucho tiempo, con ellos se logra esa atención y motivación que necesitan los alumnos para poder trabajar centrando su atención en lo que se está realizando.

Así vemos que los propuestos aquí propician, como se ha leído en varios trabajos el desarrollo psicomotriz, pues se amplían sensaciones nuevas, ayudan a la capacidad perceptiva, aumentan sus posibilidades motrices y con ello van dominando su cuerpo y el mundo exterior.

Contribuyen en el desarrollo intelectual de los niños porque amplían su pensamiento, estimulan su atención y memoria, fomentan lo cognitivo, además, de aumentar la imaginación, el lenguaje, la comunicación y el progreso en el desarrollo del pensamiento abstracto.

Ayudan a su desenvolvura social porque los pequeños estimulan su comunicación, conocen el mundo del adulto y la cooperación, siguen

normas de conducta, interaccionan socialmente, proporcionan el control de la agresividad, ejercitan la responsabilidad.

Cuando los niños juegan grupalmente estas actividades divertidas en las que participan todos. No se elimina a nadie. No se ponen castigos ni penitencias. No juegan unos contra otros. Todo el grupo gana cuando todos los niños colaboran mutuamente.

Se enseña para la solidaridad. El niño, como todo ser humano, necesita la afirmación. Necesita sentir que sí tiene valor lo que hace, que sí es capaz. Recordemos que muchas personas, ante situaciones de competencia prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o de salir mal.

En cuanto al desarrollo afectivo-social los niños trabajan en una actividad placentera que les proporciona satisfacción emocional, porque se expresan sentimientos a través de lo que se vivió con el juego. Reflexionan sobre lo trabajado; además actúan cuando lo que practicaron dentro del mismo lo pueden aplicar en su vida cotidiana.

Estas actividades además de servir de apoyo didáctico, ayudaron a romper la monotonía de la clase, a relajar al grupo, integrarlo y hacer animada la clase. No distrajeron el tema principal del docente.

Invito a mis compañeros a utilizar el juego en el salón de clases, de generar un ambiente de alegría, con la finalidad que el alumno se sienta en un clima de confianza y confort que permita establecer una dinámica rica en colaboración e integración del grupo de niños.

CONCLUSIONES

Al terminar este documento y después de revisar las experiencias vividas en mi trabajo, pude darme cuenta que los niños obtienen el mayor número de experiencias y aprendizajes a través del juego.

Puedo decir que no hay que trabajar creyendo que estamos haciendo lo mejor, la verdad es que el trabajo en el aula debe ser innovador, motivante y promotor del aprendizaje.

Hay que reconocer que se necesitan actividades que generen estos aspectos, a tal grado que cualquier momento que se pase en el aula deben disfrutarlo tanto los alumnos como los docentes.

Durante el desarrollo de las actividades se debe lograr que los alumnos tengan una participación más activa, que no se limitaran a obedecer órdenes sino a reflexionar, proponer, crear, sugerir, y colaborar trabajando de común acuerdo con los demás en un ambiente agradable de trabajo, de cooperación, simpatía, respeto y responsabilidad.

Es una situación que permite correr riesgos. Hay que atreverse. Inventar en favor del proceso de aprendizaje y de la enseñanza.

Como señalamos al principio de este trabajo, una de las principales virtudes o rasgos que se quisiera reiterar – y sobre el que descansa gran parte del mismo- es la capacidad del juego al actuar como fundamento, herramienta y fin de la educación y como éste 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 alumnos-, 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 los niños.

Sin embargo, el juego va exigiendo un grado de 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.

Con la actividad lúdica bien planificada en función de los conocimientos que el niño deba adquirir, de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros, ese momento no sólo llena las expectativas del pequeño, sino que también hace crecer al docente comprometido con su trabajo, porque se puede cubrir los contenidos de diferentes áreas de manera armoniosa y placentera.

Después de haber investigado y analizado minuciosamente el tema del juego, se está de acuerdo en que éste debe formar parte importante en el aula, pues a través de su realización el niño descubre, ejercita y potencializa sus facultades físicas, sociales y cognoscitivas, se fomentan o crean valores y normas de relaciones sociales y además es un intermediario en la transmisión de conocimientos.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Se puede decir que, el juego:

- Es una actividad apta que permite al niño indagar, experimentar y expresar sus inquietudes.
- Puede ser utilizado por el docente, pues a través de esta acción se facilita el uso de la fantasía, la creatividad y el aprendizaje del alumno.
- Es el lenguaje principal de los niños ya que éstos se comunican a través de él con el mundo.
- Al facilitar el aprendizaje ofrece al niño la confianza, la interacción, la iniciativa, la espontaneidad y la autonomía en su entorno.
- Permite disminuir el aburrimiento o la rutina para aprender nuevos contenidos o reforzar los ya adquiridos.
- Ayuda a quitar angustias, fobias, agresiones o frustraciones.
- Proporciona el deseo por aprender más y de una manera ágil y entretenida.
- Desarrolla en el niño la capacidad de tomar en cuenta a los demás, participar en todas o casi todas las actividades, se da oportunidad de preguntar, intercambiar opiniones y/o proponer nuevas actividades.
- Admite reconocer cuando es necesario dar un mayor esfuerzo, atender las sugerencias y mantener la perseverancia.
- Hace establecer relaciones de amistad entre niños que tenían resistencia a socializar.
- Propicia la expresión de sentimientos: alegrías, tristezas, temores y asombros.
- Fomenta en la escuela el ser utilizado como dinámica de aprendizaje si se plantea un tiempo, un espacio y un cambio de mentalidad en los maestros y directivos.

BIBLIOGRAFÍA

- **Arias, F.** (2004) *El proyecto de Investigación*. Introducción a la Metodología Científica. Caracas.
- **Arango, Ma. Teresa.** (2002) *Manual de Estimulación Temprana*. Ed. Gamma. Colombia.
- **Aristóteles,** (1994) *Política*, libro VII, capítulo 15, citado por Juan Delval, *El desarrollo Humano*, Ed. Siglo XXI, Madrid, España.
- **Baquero, R.** (1996), La Zona de Desarrollo Próximo y el análisis de las prácticas educativas, en: Vigotsky y el aprendizaje escolar, Aique, Buenos Aires
- **Bernal Álvarez, Yolanda.** (1994) *El juego, su Importancia en el Desarrollo*. Ed. Trillas, México, D. F.
- **Brophy, Jere** (2000), "Aprendizaje colaborativo", en *La enseñanza*, México, S.E.P.
- **Cohen, Dorothy.** El jardín de niños: los fundamentos de una enseñanza académica, en *Cómo aprenden los niños*, SEP 2001, México D.F. pp. 89-114.
- **Caillois, Roger.** (1997) *Los Juegos y Los Hombres*. Ed. Fondo de Cultura Económica.
- **Dávila, R. J.** (1987). *El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica*. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.
- **Decroly, O. y Monchamp.** (1986). "El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz". Ediciones Morata. España.
- **Delval Juan** (2008) *El Desarrollo Humano*. Siglo XXI. España, México. Argentina.
- **Díaz Barriga, F. y Hernández, G.** (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista* (2ª. ed.). México: McGraw Hill.

- **Dinello, R.** (2002) *Expresión Lúdico Creativa*. Ediciones Nuevos Horizontes, Montevideo.
- **Dinello, R.** (2007) *Tratado de educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo: con los mapas conceptuales de la expresión ludocreativa*, Editorial: Grupo Magro Uruguay
- **Elkonin, Dniil B.** (1980) *Psicología del juego*. Ed. Visor. Madrid.
- **Freud, Sigmund** (1993) *Textos de psicoanálisis*. Altaya. Madrid.
- **Garza, A.** (1998) *Manual de Técnicas de Investigación para Estudiantes de Ciencias Sociales*. Harla. Colegio de México.
- **Gesell, Arnold.** (1992). *El Niño de 7 y 8 Años*. Editorial Paidós. México.
- **González, C. O. y Flores F. M** (2000) *El trabajo docente. Enfoques innovadores para el diseño de un curso*. 2ª. Edición. México: Trillas-ITESM. Universidad Virtual.
- **Garaigordobil, M.** (1990) *El juego como instrumento de maduración del niño*. Cuadernos de Extensión Universitaria. España.
- **Garaigordobil, M.** (2003) *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional*. CIDE. España.
- **Hidalgo Guzmán, Juan Luis.** (1992). *Aprendizaje Operatorio. Ensayos de una teoría pedagógica*. Casa de la cultura del Maestro Mexicano, A.C.
- **Huizinga, Johan** (1990) *Homo Ludens*. Editorial Alianza. Madrid. (Libro de Bolsillo 412)
- **Kagan, Jerome** (1987), "Las emociones", en *El niño hoy. Desarrollo humano y familia*, Eloy Fuente Herrero (trad.), Madrid, Espasa Calpe.
- **Jiménez Rodríguez Esmeralda** (2006) *La importancia del juego*. Revista digital de Investigación y Educación. NÚMERO 26 – VOL. III
- **Lautrey, J.** "*Clase social, medio familiar e inteligencia*" Madrid, Visor, 1985.

- **Leone**, Rimoli y otros (2008) *El Juego en la Educación Infantil*. Ediciones Novedades Educativas. Buenos Aires.
- **López Matallana**, María. (2005) *El Juego, Instrumento de Transformación Social*. Algunos apuntes para Reflexionar. Madrid.
- **Meece**, Judith (2000), "Cómo conocemos a otros y nos relacionamos con ellos", en *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*, México, McGraw-Hill/SEP (Biblioteca para la actualización del maestro)
- **Meneses Morales**, Ernesto. (1986) *Educación comprendiendo al niño*. Sexta edición, Editorial Trillas, México.
- **Moyles**, J. R. (1990): *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. Morata.
- **Muñoz**, R. (1998) *Cómo Elaborar y Asesorar una Investigación de Tesis*. Prentice Hall. México.
- **Mussen** PH., Conger JJ., Kagan J., (1991) "Aspectos esenciales del desarrollo de la personalidad en el niño" Trillas, México.
- **Nordby**, Vernon J. y Calvin S. Hall (1982) *Vidas y conceptos de los psicólogos más importantes*. México, Editorial Trillas.
- **Ocaña**, Alexander Luis. (1997) *La Activación del Proceso Pedagógico Profesional*. Pedagogía 97. La Habana. P. 13.
- **Omecaña**, Raúl y Ruíz O, J. Vicente (2007) *Juegos cooperativos y de Educación Física*. Ed. Paidotribo. Barcelona.
- **Ortega**, R. Rosario (1990): *Jugar y aprender*. Sevilla, Diada
- **Ortega** R., Rosario (1992), *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*, Sevilla, Alfar (Alfar Universidad, 67. Serie: Investigación y ensayo)
- **Otero** V., Lourdes (2009) *El juego una alternativa en Educación*. Red Escolar ILCE. México.
- **Paredes** Ortiz, J. (2003): *Juego luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla, Wanceulen.

- **Phillips**, Bernard. (1981) *Sociología*. Mc Graw Hill. México.
- **Piaget**, J. (1977): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de Cultura Económica.
- **Piaget**, J. (1982) *La construcción de lo real en el niño*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.
- **Prieto** Figueroa, L. B. (1984). Principios generales de la educación. Caracas: Monte Ávila
- **Ramsey**, M. E. y **Bayles**, K. M. (1996) *Valores y propósitos del juego*. SEP. México.
- **Reyes** Navia, Rosa Mercedes. (1998) *El juego, procesos de desarrollo y socialización*. Contribución de la Psicología. 2ª. Edición. Coop. Editorial Magisterio. Colombia
- **Rocher**, Guy (1989) *Introducción a la sociología general*. Heder. Barcelona.
- **Romero**, Mariana. (2009) La Relación entre el Juego y el Desarrollo Infantil. Revista Punto y Aparte. Buenos Aires, Argentina. Consultar en
- **Romero R.**, Virginia; **Gómez Vidal**, Montserrat (2008) *El juego infantil y su metodología*. Editorial Altamar.
- **Sánchez** Cerezo, Sergio. (1983) *Diccionario de las ciencias de la educación*. Santillana. Madrid
- **Sarlé**, M. Patricia (1980) *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Editorial Paidós. Argentina.
- **Savater**, Fernando (1997), *El valor de educar*, México, Ariel
- **Schaffer**, H. R. (1993) *El contexto sociofamiliar en la educación de la infancia*. Asociación de Maestros Rosa Sensat. Ministerio de Educación y Ciencia. Barcelona.
- **Schaffer**, H. R. (1986) *El desarrollo de la sociabilidad*. Aprendizaje. Editorial Visor. España.

- **Scheines**, Graciela (compilador) (1985) *Los juegos de la vida cotidiana*. Buenos Aires: Eudeba, 132 p.
- **Stacey**, Mary. (1996) *Padres y Maestros en Equipo*, Trad. Beatriz Harfush Meléndez, Trillas, México, 1996
- **Trigo Aza**, Eugenia (1999). *Creatividad y motricidad*. INDE Publicaciones, España. p.112
- **UNESCO**, (1980) *El niño y el juego* .Paris. Francia.
- **U P N** (1994) *El Niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento*, Corporación Mexicana, México.
- **U P N** (1994) *Grupos en la Escuela*, Grafomagna, México.
- **Vygotsky**, L. S. (1933, 1966): *El papel del juego en el desarrollo*. En **Vygotsky**, L. S. *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona. Crítica. (1982)
- **Vygotsky**, L. S. (1979): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Crítica.
- **Wallon**, Henri, (1974) *Evolución psicológica del niño*. México, Grijalbo.
- **Wadsworth**, J. Barry, (1994) *El desarrollo afectivo: la cooperación*, Antología Básica Formación de Valores en la Escuela Primaria, UPN, México
- **Watson**, E. H., y Lowri. G. H., (1982) *Crecimiento y desarrollo del niño*. México, Trillas.
- **Watson**, J. B. (2005) en Maisto, A. Albert en *Introducción a la Psicología* Ed. 12.
- **Zapata**, Oscar (1995) *Aprender jugando en la escuela primaria*. Ed. Pax. México.
- **Zapata**, Oscar (1990) *El aprendizaje por el juego en la etapa preescolar*. Ed. Pax. México
- **Zapata**, Oscar (1988) *Juego y Aprendizaje*. Ed. Pax. México

WEBGRAFÍA

- www.imaginartes.com/imaginartes/image/.../el-juego.doc
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- www.waece.org/enciclopedia
- <http://www.sepbc.gob.mx/sepanmas>
- ceril.cl/P5_Desarro_nino.htm
- <http://www.biopsychology.org/biopsicologia/articulos/articulos.htm>
- <http://puntoyaparte.com.ar>