



**Gobierno del Estado de Yucatán**  
**Secretaría de Educación**  
**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR**



---

---

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**  
**UNIDAD 31-A MÉRIDA**

**EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR**

**PAOLA EKATERINA CONCHA SEGOVIA**

**TESIS: (INVESTIGACION DOCUMENTAL)**  
**PRESENTADA EN OPCION AL TITULO DE:**

**LICENCIADO EN EDUCACION PREESCOLAR**  
**PARA EL MEDIO INDIGENA**

MÉRIDA, YUCATAN, MÉXICO.  
2014



**Gobierno del Estado de Yucatán**  
**Secretaría de Educación**  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR

---

---

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**  
**UNIDAD 31-A MÉRIDA**



## **EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR**

**PAOLA EKATERINA CONCHA SEGOVIA**

MÉRIDA, YUCATAN, MÉXICO.  
2014



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 31-A MÉRIDA, YUCATÁN**



**DICTAMEN**

Mérida, Yuc., 11 de febrero de 2015.

**PAOLA EKATERINA CONCHA SEGOVIA.**  
UNIDAD 31-A MERIDA.

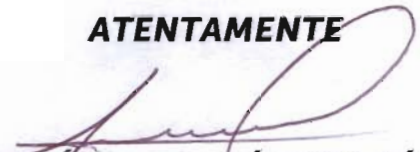
En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad 31-A y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

**EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE  
ESCOLAR.**

OPCIÓN: **Tesis (Investigación Documental)**, y a propuesta del **Lic. Marcelo Pérez Rodríguez**, Director del Trabajo, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se **DICTAMINA** favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

**ATENTAMENTE**

  
**MARÍA ELENA CÁMARA DÍAZ**  
**Directora de la Unidad 31-A Mérida**  
**Presidenta de la Comisión de Titulación**



GOBIERNO DEL ESTADO  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL  
UNIDAD 31-A  
MÉRIDA

### Dedicatoria.

A lo largo de la vida uno construye sueños, ilusiones, creencias, costumbres, relaciones, que se conjuntan para formar lo que muchos conocen como proyecto de vida.

Hoy en la vida me ha permitido culminar mis estudios de educación superior, la cual no hubiera sido posible sin el apoyo y el amor de mi familia; pero principalmente a mis hijas Paolina Alejandra y Aida Regina, por eso y muchas razones más les dedico este trabajo a ustedes.

## Agradecimientos

A Dios por haberme dado la vida que tengo, llena de momentos agradables y desagradables los cuales me han servido de experiencia para ser mejor persona cada día. Por darme la fuerza y perseverancia que necesité en el trayecto de mi carrera, permitiéndome llegar a este momento importante de mi vida.

A mi familia por el apoyo que obtuve de su parte, a mis maestros y amigos que me apoyaron siempre y en confiar en mí; pero principalmente agradezco a mi mamá Paula Irene Segovia Ruiz y abuelita Aida María Ruiz Torres por su confianza y su apoyo incondicional y sus consejos.

## Índice

### CAPÍTULO I

#### ¿QUÉ ES EL JUEGO EN EL JARDÍN DE NIÑOS?

1. Motivo personal que nos llevó a desarrollar esta tesis.....	4
2. El juego.....	8
2.1. Antecedentes del desarrollo del niño .....	13
2.2. Concepto .....	16
2.3. La filosofía del juego .....	18
2.4. Valores del juego .....	20
2.5. Objetivos de los juegos.....	24

### CAPÍTULO II

#### TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

1. Actividad lúdica .....	26
2. Lenguaje y juego .....	28
3. Papel del juego en el desarrollo del niño .....	31
4. Teoría pedagógica acerca del juego .....	34
5. La importancia del juego con los preescolares .....	39
5.1. El juego como recreo .....	43
5.2. Excedente de energía .....	46
5.3. Del ejercicio preparatorio .....	49
6. Teoría de la compensación .....	50
7. Teoría catártica .....	50
8. La participación de los adultos en el juego infantil.....	51

### CAPÍTULO III

#### JUEGO Y DESARROLLO HUMANO, SOCIEDAD Y CULTURA

1. Aportaciones teóricas y pedagógicas de diferentes autores acerca del juego en el nivel preescolar .....	58
2. Desarrollo biopsicosocial del niño preescolar y la cosmovisión del mundo.....	65
3. Evolución del juego en el niño .....	74

### CAPÍTULO IV

#### JUEGO, APRENDIZAJE INFANTIL Y DESARROLLO HUMANO

1. La función simbólica y el desarrollo cognoscitivo.....	79
2. El juego-trabajo .....	83
3. Los juguetes .....	86

Conclusión

Bibliografía

## INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad propia de los seres humanos. Para el alumno adquiere un papel básico en su desarrollo social, intelectual y físico. Dada la importancia de la actividad lúdica en la edad preescolar y las necesidades del juego del niño en esta etapa, se ha evocado a la tarea de realizar la presente investigación documental, en la cual ofrece información suficiente para comprender el valor que tiene el juego en el desarrollo del niño en edad preescolar.

El juego es la principal actividad de la niñez, donde se expresa vivencias propias del mundo donde se desarrolla, se aprenden conocimientos previos de su cultura que con la moderación cognitiva y se convierten con ayuda de los adultos en conocimientos significativos que son la base de la educación.

Esta tesis está constituida por cuatro capítulos donde se aborda al juego desde diferentes perspectivas.

En el primer capítulo, hacen referencia los antecedentes y planteamiento del tema, el objeto de estudio, la justificación y los objetivos.

En el segundo capítulo se encuentran las concepciones y aportaciones teóricas realizadas por diversos investigadores, en relación al papel del juego en el desarrollo integral del niño, partiendo de él como una unidad indisoluble constituida por aspectos distintos que pueden o no presentar diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus propias condiciones físicas, psicológicas y las influencias que

haya recibido del medio ambiente, por tal razón, se alude al desarrollo biopsicosocial del niño, el cual implica dinámicas biológicas, psicológicas y sociales interdependientes entre sí, que se proyectan en su manera de actuar, es decir, se expresan como un todo. A su vez, estas dinámicas dan cuenta de que el niño se manifiesta integralmente de manera diferente en cada momento y situación de su vida diaria. Este apartado concluye con una explicación de cómo el juego va evolucionando en las distintas edades del pequeño.

Desde su origen, el Jardín de Niños le ha otorgado un papel central al juego en el proceso educativo. Por lo tanto, en el capítulo tres el papel del juego en la etapa preescolar, no sólo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general, en la estructuración de su pensamiento. Asimismo, durante el juego pone en práctica las normas y reglas sociales. Es a través de estas experiencias que el niño alcanza los componentes de la autonomía y socialización, elementos fundamentales para la convivencia humana.

En el capítulo cuatro, se hace referencia de cómo se desarrolla la función simbólica y su implicación en el desarrollo cognoscitivo del niño preescolar, así como de la relación existente entre el juego-trabajo, la importancia que debe darse al juguete en la edad preescolar, como un medio facilitador de la maduración intelectual y el desarrollo emocional como elemento de socialización. Al final del capítulo, se proporciona una serie de diversos tipos de juegos que favorecen el



desarrollo integral del niño. En este último apartado que es la conclusión están plasmados algunas reflexiones de mayor relevancia que fueron surgiendo a lo largo de la elaboración de esta obra

## CAPÍTULO I

### ¿QUÉ ES EL JUEGO EN EL JARDÍN DE NIÑOS?

#### 1. Motivo personal que nos llevó a desarrollar esta tesis

La situación que motivó esta tesis documental sobre el juego, es que en el salón de clases el juego no es trabajado como una herramienta para la construcción de nuevos aprendizajes, es decir, es visto únicamente como actividad recreativa y cultural, ante tal análisis se logró dar cuenta que el juego puede ser utilizado como una estrategia para mejorar la construcción de nuevos aprendizajes que faciliten el ambiente escolar.

El juego cuando es usado metodológicamente permite al maestro una mejor enseñanza y al niño un mejor aprendizaje, pero en el aula no es trabajado como una estrategia que contribuya a mejorar la tarea educativa de la educadora sino que se juega únicamente para que los niños se mantengan ocupados y pueda cumplir con el tiempo del horario escolar. El juego es de suma importancia en la formación del niño, pues a través de ello manifiesta algunas habilidades adquiridas en la familia, como parte de su cultura a través del juego se puede manifestar costumbres, creencias, tradiciones y otras objetividades aprendidas a través de la intervención social.

Hay diferentes tipos de juego que permiten un mejor proceso enseñanza-aprendizaje, los más significativos son los juegos del contexto o los conocidos como juegos tradicionales que tienen una estrecha relación con la vida escolar, por lo tanto para el niño son significativos puesto que tienen conocimientos sobre los mismos y todo juego tradicional o cultural de esta manera permite el desarrollo de la cognición.

El problema que se vive en el aula es que el niño se fastidia al momento de estar jugando, se observa que esto se debe a que no se está utilizando correctamente el juego para el desarrollo de las habilidades cognitivas del niño, porque no es únicamente jugar, sino darle el uso correcto al juego para que el niño desarrolle nuevos conocimientos de esta manera ser útiles en su vida futura, por tal motivo me interesó investigar sobre esta problemática sobre la importancia del juego en las actividades escolares.

Son varios los motivos que me llevó la elaboración de esta tesis, uno de ellos ha sido el deseo de culminar mi estudio de Licenciatura como una investigación documental que abordara un tema vinculado con la docencia. Disidiendo investigar sobre la práctica del juego, relacionada con la vida escolar, se ha observado que es un aspecto fundamental en la vida del niño, que muy pocas educadoras lo toman en cuenta para desarrollar sus actividades en el aula, ya sea porque desconocen lo valioso del mismo o porque lo consideran una actividad ociosa.

Otro motivo en realizar ésta investigación, es que considero que el juego es una parte de la vida infantil, que puede ser considerado para darle un lugar en la

escuela, a pesar de que he observado con frecuencia, que los padres y las educadoras y educadores consideran las actividades lúdicas como una pérdida de tiempo. De igual manera es que he podido advertir que al alcanzar la infancia, muchos niños encontraron el juego sedentario, por ejemplo: leer, ver la televisión, ir al cine, les produce más placer que el juego activo y su actitud de las actividades de las personas significativas, especialmente los padres y compañeros.

Para educar al futuro hombre, responsable, democrático, justo, activo, no se debe eliminar al juego, sino organizarlo de tal forma que pueda ser un recurso que contribuya al proceso de fortalecer las cualidades del ser humano.

La falta de juego priva al niño de muchas oportunidades de aprendizaje, que son esenciales para un desarrollo sano. Según Milchap (1988:55), "El juego ayuda al niño a lograr un desarrollo sano y armónico como persona y para lograrlo se necesita tener un equilibrio de trabajo y juego, sin exceso ni merma de ninguno de los dos."<sup>1</sup> Además contribuye al desarrollo del niño tanto en lo psicológico, como lo social.

Con frecuencia he observado a lo largo de la práctica docente, la importancia que se atribuye al lúdismo en la educación, pues aun cuando se encuentra implícito en los programas educativos, y a pesar de los estudios sobre éste, los maestros caen en la monotonía de realizar el proceso enseñanza-aprendizaje en una forma

---

<sup>1</sup>Barbara Biber. (1987). La Ayuda del Juego en el Desarrollo del Niño. En *Educacion Preescolar y Desarrollo Psicologico* (pág. 42). Mexico: Gernika.

aburrida y asistemática. Sin darse cuenta que a través del juego la enseñanza-aprendizaje sería más placentera y asimilable.

Existen docentes que en su labor diaria retoman las actividades lúdicas y le dan importancia, pero se encuentran ante serias dificultades, pues son objetos de crítica por parte de algunos compañeros de trabajo o padres de familia, además de que algunas autoridades, sobre todo en la escuela preescolar les llaman la atención a los maestros que emplean el juego para la enseñanza-aprendizaje, pues es una pérdida de tiempo que se podría aprovechar en otras actividades más “educativas”.

La actividad de los padres con relación con actividades de juegos y ejercicio físico, guarda relación con la actividad del niño. Sí los padres muestran entusiasmo y participación con sus hijos compartiendo estas actividades, les transmitirán su entusiasmo.

En cambio, si consideran a éste como algo reservado para los torpes, puede desalentar las actividades que comprenden el ejercicio físico, y el niño en consecuencia, puede quedar retrasado en el proceso para lograr el control general de su cuerpo. Por este motivo considero importante que los padres de familia y maestros estén sensibilizados sobre la importancia del lúdismo, desde los primeros años de la infancia.

El juego físico es de gran importancia para el desarrollo del niño, ya que por medio de éste, él va desarrollando gradualmente sus habilidades motoras, le sirve para socializarse y es de gran ayuda para su salud física, pero desgraciadamente

los maestros al realizar sus clases, los llevan a cabo, mecánicamente sin darle un valor lúdico, esto hace que el juego sea aburrido para el alumno.

A través del juego simbólico, el niño manifiesta los problemas y frustraciones a los que se enfrenta en la vida diaria, ya que el juego es en parte un reflejo del medio que lo rodea, tanto familiar como social, por esta razón considero importante realizar el estudio relativo al tema, de este modo, el docente al detectar estos problemas podrá realizar acciones encaminadas a ayudar a superar gradualmente conflictos. En el juego se manifiestan los deseos conflictivos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad, a través del juego el niño puede manifestar situaciones que en su vida real no puede dar a conocer en forma oral.

Como se puede apreciar, son diversas y muy válidas las razones que me llevaron a la realización de esta investigación con la cual espero que las personas que se encuentran en contacto directo con los niños, se den cuenta del lugar tan importante que ocupa el juego en la vida del niño y traten de encaminar su labor docente, contemplando el lúdismo como el principal elemento en la educación infantil.

## **2. El juego**

Primeramente hablemos de la palabra "juego", ya que tiene muy variadas acepciones que nos darán una idea clara y concreta de lo que es y sería el juego en cualquier parte del mundo. Se puede definir diciendo: Diversión con la que se entretienen los niños, jóvenes y adultos, ejercicio recreativo planeado con otros compañeros y practicando como simple pasatiempo, puede ser una competencia

que se ejecuta cumpliendo unas reglas previstas y expuestas con anterioridad y que deben observar todos los participantes en el juego. En suma, puede decirse que el juego es toda actividad en el que los participantes manifiestan sentimientos de alegría, de satisfacción, de placer, de emociones o de un interés apasionado.

Es fácil comprender que existe una extensa y variada gama de juegos, según sea su objetivo y las circunstancias en que se realicen. A través del tiempo, el juego ha adquirido una gran importancia cuando se le considera bajo un enfoque físico, oral, intelectual y social.

En el aspecto físico, resulta de una importancia primordial, que hace trabajar los músculos del cuerpo, favoreciendo las funciones vitales y el crecimiento. Aplicado en esta forma que el juego es la necesidad que siente toda persona de dejar escapar toda la energía y el vigor que guarda en el cuerpo, y cuando se practica al aire libre, los efectos son más beneficiosos.

El juego es la descarga de energía, una actividad en sus inicios espontánea y conforme se experimenta va cambiando en función de los intereses y necesidades del ser humano sobre las causas y formalidades del ejercicio y lúdico. Se han dado diversas explicaciones entre ellas.

Karl Gross (1977:66). 'El juego es un ejercicio. El niño, a través de él, perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro'. El juego en la vida del niño a través de sus nuevas experiencias le permite construir nuevos conocimientos que le serán útiles en su vida futura, el juego es una actividad que es natural en la vida en todos los seres humanos desde el momento de nacer. En

un conglomerado humano se aprenden experiencias propias del grupo social perteneciente, ya que es propio de la cultura. El juego es parte de la cultura y se hereda de padres a hijos, cada pueblo tiene formas particulares de realizar el juego.

Carr (1925:135), "El juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos que llevan a ellos". El juego es un ejercicio social y fomenta hábitos, habilidades a través del ejercicio y la repetición lúdica, la sociedad como parte de la cultura transmite diferentes juegos.

S. Freud (1946:87), "En el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad. El juego tiene una función catártica, una función de realizar de actividades preparatorias y una función de reproducción de situaciones placenteras". El juego permite manifestar en el niño deseos que le son difíciles de mencionar de manera oral pues a través de las experiencias vividas dentro del contexto social perteneciente ya sea la familia o la comunidad el niño puede manifestar ciertos deseos o conocimientos propios de su cultura.

C. Buhler (1972:43), "El juego es una actividad lúdica funcional". El juego permite la construcción de nuevos aprendizajes y conocimientos, es funcional porque a través de él el niño pone en función lo que han aprendido, ya sea con sus iguales o de parte de los adultos con los que convive, el juego permite manifestar actividades aprendidas a través de nuevas experiencias de la cultura perteneciente.



Vygotsky (1960:89), menciona que “el juego es una forma particular de acción y una preocupación permanente en su trabajo es explicar que es lo que mueve al individuo a actuar.

J. Piaget (1952:36), El juego es principalmente “asimilación de lo real al yo”. A través del juego el niño manifiesta lo que aprende de sus mayores y de su cultura, es una asimilación propia donde manifiesta que es perteneciente de un grupo humano con ciertas individualidades y características que lo hacen diferentes a los demás seres humanos o sea el juego permite manifestar la individualidad de cada ser humano.

Bajo el aspecto moral, asociado con lo social, ayuda a fomentar el compañerismo, la justicia, el honor, la equidad, la disciplina y la sujeción a las reglas fijas establecidas en el juego.

Bajo el aspecto intelectual, podemos argumentar que la mente se aviva, se agiliza ante las situaciones imprevistas que se presentan durante el desarrollo del juego, su iniciativa personal se pone a prueba intelectualmente. El desenvolvimiento saludable del cuerpo y del espíritu depende en su mayor parte de las actividades del juego.

Durante el juego y llevado por su entusiasmo, el niño pone de manifiesto sus inclinaciones naturales. Ello permite hacer su estudio psicológico y, al descubrir sus bondades y defectos, la educadora tiene la mejor oportunidad para estimular los primeros y corregir los segundos.

Hace mucho tiempo cualquier deseo del niño por jugar, era desaprobado, pues se consideraba como pérdida de tiempo. En cambio ahora el juego es considerado como una de las actividades más importantes para el desenvolvimiento saludable del cuerpo y de la mente. También con el juego el niño descubre ciertas normas sociales de su conducta y deduce ciertas reglas del comportamiento que debe observar.

Se sabe que el niño puede jugar sin cansarse todo el día ya que es parte de su vida hacerlo, motivo de preocupación sería observar por que no juega y es necesario averiguar los motivos por los cuales no siente deseos de hacerlo.

Las maestras deben estudiar al niño para poder comprenderlo y lograr una relación más estrecha con él, así poder instruirle, educarle, habilitarle para la vida adulta; y para el logro de esto, qué mejor que el juego, de este modo aprende sin la rigidez educativa como en años anteriores.

El niño se ve obligado a aceptar a un mundo, a ciertas reglas que todavía no comprende bien; todavía no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo, por eso a través del juego instintivo amasa todo su ambiente social en una forma desde luego aceptable para él, ya que en su mundo el juego es todo para él.

En el juego del niño no debemos mantener una estrecha vigilancia sobre sus actividades, tampoco estarle sugiriendo constantemente la forma de realizarlos ni cómo usar juguetes, pues ocasionará que se desarrolle sin iniciativa propia, temerá ser criticado y le causara mortificación tanta sugerencia y tantas indicaciones, lo

cual hará que abandone sus juegos o sus juguetes; puede crearle rebeldía, y lo que es peor, se acostumbrará a depender de alguien o convertirse en centro de atención.

## **2.1. Antecedentes del desarrollo del niño**

El proceso de desarrollo del ser humano, se divide en periodos, etapas o estadios anticipados por criterios que tienen poca variante y que obedecen a las manifestaciones de conducta psíquica del ser humano, así como situaciones afectivas y motoras preponderantes en determinadas situaciones de la vida y que están presentes en las personas de las diferentes culturas y estratos sociales.

El juego es una de esas manifestaciones conductuales del hombre, considerado de gran interés para el desarrollo integral de los niños. El juego es la descarga de energía física y mental del ser humano que se manifiesta a través de una actividad en sus inicios espontáneos y conforme se experimenta va combinado en función de los intereses y necesidades del ser humano. Se ha dado diversas explicaciones del juego. “El juego es un ejercicio. El niño, a través de él, perfecciona ciertas habilidades que le serían útiles en el futuro”<sup>2</sup>.

El juego es una situación determinante en el desarrollo del ser humano, cada grupo humano tiene una manera de practicar el juego, por lo que el juego es propio

---

<sup>2</sup>Gross, K. (1977). El ejercicio y el Juego. En *El movimiento de derechos del niño* (pág. 66). Garden City New YorkAnchor: Press/Doubleday.

de la cultura de cada conglomerado humano. “El juego está relacionado con ciertas actividades de las generaciones pasadas, que a lo largo de la evolución de la raza”<sup>3</sup>.

En el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad. El juego tiene una función catártica, una función de realización de actividades respiratorias y una función de reproducción de situaciones placenteras. “El juego es una actividad lúdica funcional”<sup>4</sup>.

El juego tiene una función en las actividades humanas, cuando son empleadas adecuadamente, el juego es principalmente “asimilación de lo real al yo”. Determinan la identidad del ser humano y de la cultura, y define cuando se es de cierto grupo social tiene una función relevante en sociedad.

El juego es simultáneamente relajación del impulso, huida y dominio externo y creación de sí, evolucionando constantemente entre oposiciones a superarla. En el jardín de niños por medio del juego el niño aprende a ganar o perder, vence la timidez, respetar las ideas y decisiones de otros niños, enriquece su lenguaje, despertar su capacidad de observación estimulando sus sentidos; todo esto mediante atractivas actividades en las que sin darse cuenta van a obteniendo una madurez para adaptarse a cada etapa de su vida.

Son muchos los pensadores que han aportado sus concepciones sobre el juego como una característica importante en el desarrollo de la vida del niño y se le

---

<sup>3</sup>Hall., G. (s.f.). Adolescencia, New York, Appleton, 1916, p. 23.

<sup>4</sup>C. Bulher y Allen, M. (s.f.). Introducción a la psicología humanista. Monterrey, Calif. Brooks Cole Publishing, Company, 1972 , p. 43.

atribuye un papel de alimentador básico para el desarrollo de las actividades y aptitudes, que preparan para su vida futura.

En sus procesos de desarrollo, el niño va madurando progresivamente al pasar por diferentes etapas, como lo ha planteado la psicología evolutiva, para la cual el juego es el dinamismo que atribuye al paso de una etapa a otra, sobre todo durante el desarrollo cognoscitivo de los primeros años, puesto que con él el pequeño adquiere conceptos y conocimientos que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje.

Las actividades lúdicas de los niños, pueden fomentar o desalentar el desarrollo de la autonomía, espontaneidad, iniciativa, así como moldear su expresión y con ello, orientar y preparar al individuo para que participe en las instituciones y las prácticas de su orden social.

Por otra parte, reflexionando sobre los conceptos anteriores, podemos señalar que los jardines de infantes son las instituciones educativas donde se inicia la socialización del niño e institucionalidad de la educación infantil y, en ese proceso, el juego es un factor importante a considerar por los docentes que laboramos en el nivel preescolar.

## 2.2. Concepto

Del latín *iocus*, broma, diversión, acción y afecto de jugar. “Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde” Salvat (1979: 79). La palabra juego es muy heterogéneo, toda vez que abarca un campo y demasiado amplio, ya que comprende de los más leves movimientos que realiza un pequeño recién nacido, hasta los más complicados y sofisticados movimientos que ejecutan las personas mayores.

El juego no sólo en la infancia, sino también en la juventud y en la adultez ha atraído de gran manera la atención de psicólogos, pedagogos y sociólogos, para estudiarlo y poder dar una respuesta satisfactoria a las interrogantes que han planteado acerca de su naturaleza.

A través del juego el niño ve cumplirse sus sueños, ya que aprovechando la riqueza de su fantasía consigue olvidar las penurias que se abaten a su alrededor, encubrir su realidad socioeconómica, etc.

El juego es una actividad que obliga a armonizar con los demás participantes, incluso se aprovechan los choques con temperamentos distintos, a efecto de ir puliendo, formando y fortaleciendo el carácter del que juega. Se puede decir que es un auténtico adiestramiento para el futuro. Por ello “el juego es un curso preliminar autodidáctico para futuras actividades más difíciles”.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Gustav., B. (1973). El juego como expresión de libertad. En *La importancia del juego en el desarrollo del niño*. (pág. 57). Mexico: Oasis.

El niño en el transcurso de su vida tiene que pasar por diferentes etapas eslabonadas que van normando lo que él será en el futuro. Estas diferentes fases evolutivas del niño están determinadas por su edad y por su desenvolvimiento psíquico.

Corresponde a la escuela interesarse en las actividades lúdicas del niño durante la segunda y tercera infancias las cuales se caracterizan porque el infante adquiere experiencias sensoriales, motoras y glositas, en tal forma entrelazados, que llevan al niño a la necesidad urgente de indagar, el “porqué” de las cosas.

El juego en el niño puede tomarse como una respuesta directa o indirecta de su estado afectivo. Manifiesta siempre alegría, risas y placer. Esta intensa actividad tan característica en los niños de esta edad nos indica el estado de salud de que goza. En los tiempos actuales es muy común escuchar decir a los padres que su(s) hijo(s) es muy travieso. “que ya no saben qué hacer para que se aquieten”. Este tipo de padres, deberían de preocuparse si los vieran callados o sin ánimos de jugar, ya que eso sería el principal indicio de que en su organismo algo anda funcionando mal y necesita visitar al médico para que le hagan un reconocimiento general de salud.

Marginar el juego es privar a la educación de uno de sus instrumentos más eficaces; hay que al desterrar los pensamientos retrógrados de los que piensan que la escuela se va a trabajar y no a jugar considerando a esta actividad como inútil, pues para el niño es una necesidad.

Además, tienen un alto valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación, ayuda mutua y un conocimiento realista del mundo. Es muy importante tener siempre presente que a través del juego el niño libera las tensiones a las cuales se ve sometido por las mayores o por sus padres, y esto redundará en su propio beneficio, ya que de esta forma no se afectan las relaciones familiares o su rendimiento escolar, al carecer de preocupaciones que lo distraen.

### **2.3. La filosofía del juego**

Todo ser pensante puede imaginarse la realidad, “el jugar”, como algo independiente e intrínseco, aunque en su lenguaje no disponga para designarlo de ningún vocablo general. No es posible ignorar el juego, casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, espíritu, más el juego no. ’

Pero quiérase o no, al conocer el juego, se conoce el espíritu, porque el juego, cualquiera que sea su naturaleza, en modo alguno es materia, es actividad, es mezcla de estado de ánimo e impulso instintivo automático, pendiente a suavizar presiones internas y, en general, a imprimir a la existencia un atractivo específico.

En la cualidad que se presenta como un aspecto de la vida y que dominamos “juego”, su objeto es una actividad plena de sentido y como una forma de función social. Se revela en el juego un sentido que en esencia es la existencia de algo inmaterial. Todo el juego significa algo. Si designamos el principio activo que compone la esencia del juego como espíritu, habremos dicho demasiado, pero si la llamamos instinto a secas, decimos poco.



El juego infantil posee en sí la forma lúdica en su aspecto más puro, Platón encontraba sin reserva alguna, gran identidad entre el juego y la acción sacra, no tenía reparo en incluir las cosas sagradas en la categoría de juego y en esta identificación, lo sagrado no desmerece porque su concepto se eleva en las altas regiones del espíritu.

Las características propias de la actividad que denominamos juego tienen un algo; que no pertenece a la vida corriente, se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta interrumpe este proceso; se intercala en él como actividad provisional o temporal, actividad que transcurre dentro de sí mismo y se practica en razón de la satisfacción de su misma práctica; así es por lo menos como se nos presenta el juego en primera instancia, como un intermedio de la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para el recreo.

En la esencia de la existencia humana misma, se oculta el carácter del juego. El mundo, por lo tanto, como conjunto de lo humano existe en el juego y la misma totalidad del ser tiene el carácter del juego.

Las disposiciones favorables del alma no son más que verdaderas posibilidades del jugar, del poder dejarse poseer por el juego. El jugar crea un espacio, un ámbito peculiar dentro del cual se puede formar o transformar. Uno de los sentidos de la trascendencia del juego corresponde a la existencia, pero el jugar con las cosas, no un jugar con el ser, pero en este jugar de la existencia humana juega el ser.

## 2.4. Valores del juego

El juego actúa sobre el sistema nervioso como un estimulante del desarrollo del crecimiento. En el momento del nacimiento los centros nerviosos no han adquirido su estructura definitiva, el cerebro sobre todo no se halla en estado óptimo para funcionar. El juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda para adquirir su desarrollo. Además, el juego es útil porque conserva frescos los hábitos adquiridos. Esta función se presenta sobre todo en los adultos.

El juego alivia y apacigua cuando se siente uno colérico. Pegándose en broma con los compañeros, el niño no elimina definitivamente su instinto de lucha, descarga momentáneamente y de una manera inofensiva las tendencias agresivas.

El juego adorna la vida, siendo algo que la completa como función biológica y, por el sentido que comprende, por su significación, sus concepciones espirituales y su resultante de crear órdenes para la comunidad, es un efectivo valor cultural.

La importancia social y cultural del juego es universalmente admitida. "que el juego es un ejercicio de preparación en que el niño juega siempre de una forma que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de pre ejercicio de las funciones a mentales y de los instintos".<sup>6</sup>

La forma de jugar de los niños y los juegos elegidos se determinan por las tendencias individuales o por la fuerza del medio en que viven y por consiguiente,

---

<sup>6</sup>Ajuriaguerra, J. (1983). "El valor social y cultura de juego". En *Manual de psiquiatría infantil* (pág. 70). Mexico: Ed. masson, 49 edición.

influyen en forma considerable en su educación. Los hijos de artesanos juegan de preferencia a los oficios de sus padres y los hijos de militares a la guerra.

**“Cuando la gente le falla, el juego puede ser la única salvación del pequeño. El juego permanece como uno de los factores más fiables para la formación de la personalidad y para la autoeducación de los primeros años de vida. Por medio del juego, el pequeño establece la base para el desarrollo de una personalidad sana y para la capacidad de funcionar satisfactoriamente en el mundo en que vive” Ajuria guerra (1983:70)**

El juego es un medio a través del cual los niños pueden expresar sus sentimientos positivos y negativos. Mientras juegan los infantes no tienen necesidad de observar los procedimientos de las personas adultas, pueden sustraerse a expectativas serias con sus maneras infantiles, siempre que un niño pasa por una experiencia favorable, aumenta sus sentimientos de valía y capacidad propia, el éxito les alivia, también el experimentar una situación de importancia. En realidad el niño es capaz de manejar y controlar su entorno.

El investigador Livingstone (1983:161), afirma que los juegos de los niños entre los africanos, consisten generalmente en competencias a tiro o invasiones, actividades que constituyen las ocupaciones principalmente de sus padres.

El valor que representan los juegos depende, principalmente de la forma en que estos se efectúan, de las leyes que los rijan y de las emociones que despierten por sus condiciones de movimiento o de representación. Un juego tendrá mayor o menor valor educativo según sus condiciones psicológicas, capaces de educar un carácter, de desarrollar valores morales y aptitudes físicas. El juego sirve para

actualizar, representar, acompañar y realizar el acontecimiento cósmico. La energía utilizada en el juego se proyecta característicamente en la zona de interés del niño, por eso, tal energía no se desperdicia.

Como el juego es la actividad más característica y espontánea del niño, ésta debe ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida, pudiendo el educador insertar el hábito del trabajo, sentimientos y comportamiento tal como él lo desee. Por medio del juego el niño representa la vida, y por ese mismo medio puede introducirse en el mundo real para darle el sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua; ofrecerle motivos e iniciativas para desarrollarse; en una palabra, educarlo como una unidad en el orden social.

La multiplicidad de movimientos de los juegos coordinados y dirigidos a una finalidad motora, hace que éstas sean consideradas como sintéticas, es decir como capaces de producir movimientos elementales.

Desde el punto de vista del trabajo muscular, los juegos son complemento de los movimientos de gimnasia metodizada, no solamente porque hacen entrar en acción masas musculares, sino también porque le agregan cualidades que faltan en los ejercicios metódicos como la velocidad, la espontaneidad y la dirección variada de los movimientos.

Determinado un número de juegos, cuya acción catártica se manifiesta en una forma más clara, sobre todo en el momento de pubertad, dan escape de una manera espontánea a las exigencias del instinto o impulso sexual, por lo cual

constituye una válvula de seguridad hasta cierto punto, y evita así a los jóvenes conflictos mayores.

El valor compensador del juego se presenta de manera más clara no al desarrollar nuevos poderes, sino al satisfacer apetitos demasiados apremiantes. Si el juego no fue acompañado de catarsis, el instinto de lucha suscitará conflictos verdaderos. Expondrá al niño a todos los riesgos de la vida, y en lugar de prepararlo para la futura vida del hombre, cooperaría para su disgregación.

La acción catártica es nula entre los niños pequeños, porque las tendencias sociales no han comenzado todavía a desarrollarse en sí; luego aumenta con la edad, sobre todo en el momento de la pubertad y toma toda su importancia en el juego de los adultos.

El niño cuyo interés por el juego es evidente, refleja su naturaleza interna y mientras está utilizando sus energías en el desarrollo y alternativas del mismo, no tendrá oportunidad de emplear las acciones contrarias a la disciplina.

Como esta actividad es una de las más constantes en la vida del niño, es innegable que poco a poco va resolviendo la forma de las necesidades de su medio, favoreciéndole grandemente entre otras cosas en el aspecto de la higiene y por ende, de salud, esta es la edad más propicia para su adquisición.

El término salud significa el equilibrio fisiológico y el funcionamiento efectivo de todas los órganos del cuerpo, pero ahora se incluye también la estabilidad emotiva, la desenvoltura, las actividades sociales y la adaptación satisfactoria en

todo lo que a la conducta se refiere, es decir, la salud no solamente es fisiológica, sino también mental y moral, considerando la salud no sólo como la capacidad del organismo de un individuo para funcionar, eficazmente, sino también como la aptitud del individuo para participar en las actividades necesarias para adaptarse al medio, ya sean éstas de trabajo o de juegos.

Es interesante observar que el valor educativo del juego ha sido inconscientemente explotado desde la antigüedad más remota; pero los educadores todavía no le dan el lugar que les corresponde.

## **2.5. Objetivos de los juegos**

El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas y recreativas para coadyuvar de esta manera, a la formación del hombre capaz de conducirse activa y conscientemente, con mayores capacidades de productividad. El juego cumple con una función catártica importante, ayuda al pequeño a liberarse de una serie de traumas. A continuación se enlistan los objetivos de los juegos

- Formar un niño saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas, con la posesión de hábitos dinámicos y de valores morales que le permitan ser más tenaz y perseverante.
- Crear una sólida base de partida, para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.
- Formar hábitos de trabajo colectivo.

- Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad: el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, y la disposición para vencer obstáculos.
- Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar; todo esto interrelacionado con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.
- Desarrollar las actividades en grupos o equipo para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.
- Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre o disponible.
- Permitir ciertos grados de maduración física-intelectual en la vida del infante además que es resultado de la herencia cultural.

## **CAPÍTULO II**

### **TEORÍAS SOBRE EL JUEGO**

#### **1. La Actividad lúdica**

Son muchos los pensadores que han aportado sus concepciones sobre el juego, sin embargo, puede mencionarse que el juego es una actividad importante en el desarrollo de la vida del niño y se le atribuye a éste, un papel de alimentador básico para el desarrollo de las habilidades y aptitudes, que le preparan para su vida futura.

La Psicología tiene que ver con el fenómeno del juego, caracterizado por la conciencia de una actividad libre y con un fin propio, unida a un fuerte anhelo de placer. En los juegos de niños durante la lactancia se trata de pura actividad funcional que les proporciona placer. Hasta los cinco meses prepondera el juego con el propio cuerpo: juego de movimiento, de pataleo, de balbuceo.

En el segundo trimestre empieza el juego con objetos, caracterizado por una fuerte monotonía de repetición: golpear continuo o lanzamiento del mismo objeto. Hacia el séptimo mes aparece el juego con las demás personas: el principio del juego social.



1. La edad del juego (de 2 a 6 años). Junto al comer, beber y dormir, ocupa el juego la mayor parte del tiempo. Primeramente predomina el juego "puro", aproximadamente a los 4 años aparece en primer plano el juego de construcción. Así lo designa, según Carlota Buhler (1972:43) el instinto creador hasta entonces inmanente al juego. El impulso de juego que queda atrás, continúa estructurándose gracias a los factores del acrecentamiento funcional (placer ante el éxito) y el momento social. Características de la edad del juego es la íntima unión de ésta y la fantasía. La extensión alcanzada por el examen de la ilusión podría ser distinta individualmente y en el caso aislado. (G. STERN contra C. BUHLER (1972:45)). La capacidad ilusionista y la indiferencia en la edad del juego señalan la materia amorfa como el mejor material del juego. (Papel, arena, arcilla, plastilina, nieve).
2. Se hace una distinción entre los juegos individuales y los sociales. Los juegos individuales preponderan en periodo de lactancia y van desapareciendo paulatinamente. En el juego solitario con objetos puede observarse ya desde muy temprana edad y desaparecen poco a poco. Los constructivos aparecen en el niño ya a los 2 años y aumentan considerablemente hasta los 4 años (juegos de construcción). Las niñas, en este aspecto quedan algo atrás, y el instinto de imitación es en ellas superior al de los niños, los cuales muestran mayor disposición a crear por iniciativa propia, gran importancia tienen los juegos de imitación en los cuales remedan personas, animales y objetos de todas clases. Los juegos sociales, ocurrentes ya en forma rudimentaria en la lactancia (risa, gestaciones con la madre, etc.) muestran hasta los 4 años una yuxtaposición de los copartícipes (juegos en corros y filas) hacia el quinto año aparece un

verdadero juego de correlación por la participación de las actividades (juegos del doctor, madre y niño). Ahí pertenecen también los principios de juegos teatrales en forma del juego primitivo de leyendas.

3. En edad infantil más avanzada ve la diferencia con la época anterior en el hecho de que, en lugar de la yuxtaposición, se acusa más y más la oposición en el juego. Hacia el final de este periodo aparece en primer plano, en los muchachos, cada vez más el juego de lucha y de guerra: bandidos y policías, juego de soldados, de indios etc., según Carlota Buhler (1972:50); antes del noveno año predominan juegos en que “un tema firmemente delimitado produce fuertes ligazones objetivas”, entonces pasa a primera línea el juego de ejercicio libre.
4. A la entrada de la adolescencia, las exigencias que la madurez plantea a cuerpo y espíritu, llevan consigo un retroceso momentáneo de la actividad del juego, fácilmente observable. Aumentan considerablemente en esta época los juegos deportivos en los muchachos, mientras en la juventud femenina se va manifestando la inclinación a los juegos rítmicos (danza). El paso a los juegos de adultos se realizan con gran lentitud siempre muy influido por la posición social y los cambios de ambiente.

## **2. El Lenguaje y el Juego**

El lenguaje tiene su importancia en el juego, las actividades lúdicas se pueden desarrollar por la comunicación entre los que juegan, el lenguaje se aprende en el seno familiar, en la comunidad y en la escuela, el lenguaje es el principal vehículo que permite la comunicación y la interacción social entre los que participan

en el juego, el juego permite el aprendizaje de nuevos conocimientos y permite la interacción entre los hablantes. "El aprendizaje de los primeros conocimientos ha sido considerado como un proceso que se va adquiriendo en el seno familiar, que se va dando en las relaciones cotidianas de acuerdo a la interacción con su contexto natural y social y de acuerdo a la percepción e interacción de lo mismo".<sup>7</sup>

El lenguaje es una de las áreas del conocimiento humano a través de la cual los seres humanos intercambian información con el mundo que los rodea: mediante el lenguaje el hombre descubre maneras de adquirir conocimientos y de utilizarlos. El lenguaje nos provee el acceso a todo un conjunto de conocimientos.

Por otro lado, el lenguaje sirve de medio para crear, adquirir y desarrollar conocimientos: constituye el instrumento fundamental mediante el cual el niño capta intelectualmente el mundo que lo rodea. A través del juego y el lenguaje el niño interpreta personajes de su cultura y el contexto donde se desarrolla, puede interpretar a un albañil, policía, soldado, dándole vida por medio del lenguaje. El juego y el lenguaje son propios de la cultura del niño, pues a través del lenguaje en el juego se manifiestan un cúmulo de conocimientos propios de un conglomerado humano, el juego y el lenguaje son propios de las relaciones sociales y forman parte de la cultura de un pueblo.

Ante el lenguaje, Vygotsky (1960:83) afirma que las relaciones sociales sólo se pueden entenderse mediante el lenguaje y para que en el juego haya

---

<sup>7</sup>Gonzalez, F. P. (1982). "El conocimiento se construye en un proceso de relación cotidiana". En *Cuadernos y Divulgación para maestros bilingües*. SEP - INI (pág. 58). Puebla, México.

comunicación es necesario el dominio de una lengua. Este mismo autor señala que para entender al individuo es preciso entender las relaciones sociales, por consiguiente para entender el aprendizaje es preciso entender las relaciones sociales y culturales en donde este aprendizaje se realiza. “Es a partir de estas relaciones que el niño construye y elabora su lenguaje y los procesos mentales con los cuales adquiere y usa los conocimientos escolares”.<sup>8</sup>

En los momentos de juego entre iguales se manifiestan aspectos propios de la vida cultural de un pueblo, el lenguaje permite que los que juegan se comuniquen entre ellos. Esto es de gran importancia porque permite el desarrollo del niño dentro de su contexto cultural y social, así la lengua que se ponga en uso en el juego o contexto permite la comunicación.

**“Además de entender el desarrollo del niño en su contexto social y cultural, la teoría de Vygotsky afirma que el desarrollo de la cognición y del lenguaje solamente se puede explicar y comprender en relación con esos contextos. Es decir, los procesos de progreso mental depende de los contextos y de las influencias sociales” (Garton: 1982:5)**

El lenguaje tiene estrecha relación con la comunicación, el niño adquiere el lenguaje en el seno familiar. El juego es importante en el desarrollo del lenguaje porque los niños se socializan, facilita el aprendizaje de una segunda lengua, pues en los momentos que los niños permanecen callados captan nuevas palabras de una segunda lengua y poco a poco avanza su aprendizaje.

---

<sup>8</sup>Dinorah de lima. (s.f.). "La importancia sociocultural en el desarrollo del conocimiento". En *Criterios para Propiciar el Aprendizaje Significativo en el Aula*. (pág. 43). Antología, Básica, UPN. Plan 90.

**“El lenguaje receptivo necesita tiempo para su desarrollo y por eso, los momentos de silencio, de contemplar a otras situaciones de juego y comunicación, pueden persistir entre los que aprenden una segunda lengua o desde luego, entre los más pequeños a los que se resisten, al aprendizaje de su primera lengua”. (Garton:1982:5)**

El juego tiene su importancia en el aprendizaje de la primera lengua en niños menores que se resisten a aprender una segunda lengua. El lenguaje del niño se encuentra tan ligado a la cultura del grupo social al que pertenece, que por ello expresa sus vivencias a través del lenguaje materno, principal vehículo para dar a conocer acontecimientos vividos dentro de su contexto sociocultural.

### **3. Papel del juego en el desarrollo del niño**

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el preescolar. No obstante, en términos generales, se denomina juego a la actividad placentera que realiza una persona durante un periodo indeterminado con el fin de enfrentarse. En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que constituye una de sus actividades principales, debido a que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

**“Es decir, que el juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las**

**relaciones que establece con otras personas con su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento” (SEP: 1992:16)**

A través del juego el preescolar comienza a entender que su participación en ciertas actividades le impone el cumplimiento de deberes, pero paralelamente le otorga una serie de derechos. El juego es una especie de escuela de relaciones sociales ya que disciplina a los que lo comparten, a través de él se aprende a acordar acciones, a interrelacionarse a formar un sentimiento colectivo y elevar la auto consecuencia del niño, la capacidad de seguir al grupo, de compartir sentimientos e ideas. Forma el sentido social.

El juego permite al niño familiarizarse con las actividades que percibe a su alrededor e interrelacionarse con el adulto. Las relaciones reales con sus compañeros le enseñan a comportarse en diferentes situaciones, conocer diversas exigencias grupales y elegir entre diferentes conductas dependiendo de las características individuales.

**“En esta etapa el juego esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, ya que durante éste, el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, la cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y, por ende, la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas, así como estructurar su pensamiento” (SEP. 1992:16)**

De la misma manera, mediante el juego el niño se va formando una percepción clasificadora y modifica el contenido de su intelecto, en este proceso

pasa de la manipulación objetiva al pensamiento con representaciones. Petrogusky (1979:61) menciona que “De las acciones reales con objetos a las que da nuevas denominaciones y, por lo tanto, nuevas funciones, el niño pasa poco a poco a las acciones interiores verdaderamente mentales la reducción y generalización de las acciones lúdicas constituyen la base para pasar a las acciones mentales”.

El juego también influye en el desarrollo del lenguaje ya que exige cierta capacidad de comunicación verbal y no verbal, tanto para expresar sus deseos y sentimientos como para comprender los de sus compañeros.

Las actividades que la educadora sugiere al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica. La razón es que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en las diversas situaciones educativas propuestas. El resultado de estas estrategias es que el niño preescolar participa de manera integral y por ende favorece los diversos aspectos de su desarrollo.

El problema que puede presentarse en ciertas ocasiones es que el juego, empleado de manera didáctica, pierde su carácter placentero, al ocultar tras de sí objetivos muy precisos o al centrarse sólo en favorecer algunos aspectos del desarrollo.

Por ello, es preciso recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual afortunadamente también lo lleva al desarrollo de sus aspectos afectivos-sociales, psicomotores, creativos, de comunicación y pensamiento: es decir al desarrollo integral.

El reto para la educadora estriba en estudiar y planear con detenimiento el tiempo que el niño pasa en la escuela, que puedan integrarse en este lapso juegos con finalidades educativas, pero también juegos como pura diversión, juegos con objetos o bien sin ellas, juegos para reír, para convivir con los compañeros y encontrar satisfacción.

#### **4. Teorías pedagógicas acerca del juego**

No se puede negar la vinculación existente entre el juego y el desarrollo del niño. Diversos autores opinan en relación al concepto, desde posturas afectivas, cognoscitivas, motoras, biológicas y más. El juego en el niño es independientemente una forma muy particular para el desarrollo del mismo. El juego es una actividad que trasciende todos los niveles de la vida del niño. Distintos autores explican su función de diversas maneras.

#### **Teoría Cognoscitiva**

**“J. Piaget (1952:77) Considera al pensamiento como el resultado de una construcción que realiza el sujeto en el curso del desarrollo genético, por efecto tanto de ese propio desarrollo como por el de las experiencias del sujeto en su interrelación con el medio, es decir, considera que el pensamiento no es algo dado sino que se va estructurando progresivamente“**

En la construcción del pensamiento pueden distinguirse diversas etapas y estadios, cada una de las cuales está originada en la anterior y, a su vez, constituye la base para la organización de la siguiente.

El juego, es una forma de aprender acerca de los objetos y sucesos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos y destrezas y un medio



para integrar el pensamiento con la acción, de esta manera la forma como el niño juega en un momento determinado depende de su grado de desarrollo cognoscitivo.

En la etapa sensorio-motora, el niño juega en forma concreta, moviendo su cuerpo, manipulando objetos tangibles, después a medida que desarrolla la función simbólica puede pretender que existe algo que no está ahí, puede jugar en su imaginación por así decirlo, más que con su cuerpo.

Cuando los niños pueden integrar símbolos a los procesos del pensamiento, también pueden, en consecuencia, desarrollar juegos que tengan reglas y objetivos bien definidos.

### **Teoría Psicoanalítica**

**“Desde la perspectiva psicoanalítica, sostiene que las personas no son ni activas ni pasivas, sino que siempre están fluyendo entre los dos estados en un constante conflicto entre sus instintos naturales y las restricciones que la sociedad impone sobre ellos”  
(Diane E: 1987:123)**

La naturaleza de estos conflictos depende de la etapa de desarrollo en que se encuentra una persona en un momento determinado. Según Freud (1982:67), recalca los determinados biológicos del comportamiento, a su vez que explica las etapas por los que pasa todo ser humano. Entre dichas etapas se encuentran las siguientes:

**Etapa oral.-** (Desde el nacimiento hasta los 12-18 meses). El niño recibe gratificación a través de la boca, chupar es importante.

**Etapas anal.-** (12-18 meses a los 3 años). El niño recibe gratificación, en el ano principalmente en la defecación, es importante el entrenamiento para aprender a ir al baño.

**Etapas fálica.-** (Desde los 3 años, hasta los 5 o 6 años). La gratificación se da por la estimulación genital, los complejos de Edipo y Electra son críticos.

**Etapas de lactancia.-** (De los 5 o 6 años hasta la pubertad). El niño se encuentra en lactancia sexual, luego de la resolución de los complejos de Edipo y Electra.

**Etapas genital.-** (Desde la pubertad en adelante). Los cambios hormonales del organismo dan lugar a la sexualidad adulta madura. Los impulsos sexuales vuelven a despertarse para dirigirse hacia las relaciones heterosexuales con personas fuera de la familia.

Las experiencias durante estas etapas determinan los patrones de ajuste y los rasgos de personalidad que las personas tendrán en la edad adulta. Es posible que un individuo quede fijado en una etapa en particular si sus necesidades no son satisfechas, o si son satisfechas en exceso. La fijación implica un lazo de inmadurez que permanece en forma neurótica e interfiere el desarrollo normal.

Según Freud (1983:67), la personalidad humana está compuesta de tres aspectos: el id, el ego, y el superego, el id es la fuente inconsciente de los motivos y los deseos que operan sobre el "principio del placer", busca la gratificación inmediata, el ego, que representa la razón del sentido común, media entre el id y, eventualmente, el superego, el ego se desarrolla cuando la gratificación se retrasa,

y busca una manera aceptable de obtener gratificación; el superego o consecuencia incorpora las costumbres de la sociedad en gran medida a través de identificación con el progenitor del mismo sexo”.

El juego ayuda a que el niño desarrolle la fuerza de su ego. A través del juego el niño puede resolverse entre el id y el superego, motivado por el principio del placer. El juego es una fuente de gratificación, una respuesta liberadora que reduce la tensión física y da al niño un dominio sobre las experiencias abrumadoras.

### **Teoría del Aprendizaje**

Thorndike (1932:81). El juego es una conducta aprendida. Valora y recompensa distintas clases de comportamiento por lo tanto, estas diferencias se reflejan en los juegos de los niños de alturas distintas.

En el transcurso del tiempo, con el avance cultural se sigue especulando sobre la importancia y necesidad del juego humano. Veamos a algunas definiciones pedagógicas y filosóficas que podrán servirnos para ampliar nuestra comprensión de la importancia del juego. “Locke (1984:36). Aporta el requerimiento de la libertad para que el juego se dé en su plena expresión”.

Rousseau (1985:3) Cree en la libertad y creatividad humana, bajo esa concepción filosófica, ubica al juego dentro de la misma naturaleza infantil y le concede el valor de ser, el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad”.

Kant (1986:545). También a nivel filosófico relaciona el concepto de juego con la actividad estética, y expresa que este produce placer y favorece la salud. Los

estudios antes mencionados manifestaron su concepto de juego únicamente a nivel teórico, pero no lograron transferirlo a un nivel práctico como hasta años más tarde lo hace Federico Froebel. En el ámbito educativo. El cual define al juego infantil como “el producto más puro y espiritual del hombre”.

Este pedagogo concede le concede gran importancia al juego y se basa en el para desarrollar una teoría educativa al organizarlo y sistematizarlo, y más aún lo dota de actividades y materiales a los que domina “dones” y “ocupaciones”.

Decroly (1929:495). Opina que el juego favorece las asociaciones y comparaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de la espontánea. Los juegos realizan la asociación en el niño pues traen preguntas y juicios. También opina que el niño se prepara para la vida jugando”.

Montessori (1982:33). Todo el método Montessori es un método de investigación libre, de trabajo libre por parte del niño, según las necesidades naturales de su desarrollo, pero sobre la base de una preparación objetiva de un material conveniente ofrecido por el medio y que es función de una intervención propiamente social, en el proceso educativo. “Lo cierto es que dicho método nos presenta niños que trabajan (en el plano, naturalmente) de sus intereses espontáneos más bien que niños que juegan”.

## 5. La Importancia del Juego con los Preescolares

Para los niños menores de los siete años, el juego tiene suma importancia para la educación. De esta manera exteriorizan sus pensamientos y es un agente del desarrollo individual, social y mental.

En las acciones de juego el niño se manifiesta tal cual es, en completa despreocupación, pierde toda postura obligada y artificiosa, tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo, de esta manera el juego es elemento de la naturaleza infantil que pone en contacto al educador con ésta y le ofrece la plena oportunidad de conocer cosas, las necesidades y las reacciones más íntimas de esta etapa humana. Durante el desarrollo infantil, que pasa por diversos procesos, se pueden observar manifestaciones del pensamiento del niño y además facetas diversas de la personalidad y aspectos variados de la formación cultural.

La mayoría de las veces los niños que asisten a las escuelas prefieren los juegos en grupos, no así los que se mantienen en el hogar, acostumbran jugar con objetos y no con otros niños. Cerca de los cinco años de edad los preescolares se integran con regularidad a juegos de cooperación, apareciendo en forma notable la reducción del juego impulsivo. El aprendizaje cooperativo es más rico que lo competitivo en el juego.

De acuerdo con un gran número de investigadores y experimentos llevados a cabo en el campo de la educación por varios pedagogos y otros investigadores, se ha comprobado que el aprendizaje cooperativo da resultados positivos y fructíferos para el grupo escolar en la enseñanza-aprendizaje del aula.

**“Las experiencias de aprendizaje cooperativo comparados con las de la naturaleza competitiva e individualista favorecen el establecimiento de relaciones entre los alumnos mucho más positivos que contesten y el respeto mutuo, así como, por sentimientos recíprocas de obligación y de ayuda. Estas actividades se extienden además a los profesores al conjunto de la institución escolar” (Coll C: 1980:86)**

El juego en los preescolares es una forma natural de incorporarlos al trabajo. Los niños tímidos encuentran, un medio favorable para vencer esta actitud, y relacionarse con sus compañeros. Este progreso los llevará con el tiempo a que ellos mismos organicen juegos por su cuenta, inventándolos o participando activamente en ellos, dejando de ser simples espectadores.

La educación preescolar, cuya influencia es decisiva en la vida futura del niño, aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la interacción trabajo-juego, propiciando las relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral.

La actividad lúdica es una función inherente, inseparable de la personalidad. Se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia. La actividad lúdica llena una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armonioso de la, personalidad. El juego es una actividad natural, acompañada del placer funcional, no sólo para el niño sino también indispensable para el adulto.

La actividad lúdica cumple un rol importante, en tanto le permite al niño ir tomando posesión del medio en forma placentera. El juego es el mejor satisfactor

de las necesidades emocionales del niño, cuando el niño juega en el jardín de niños se favorece el desarrollo pleno de todo su potencial en cuanto a sus esferas orgánicas y espiritual, cognitiva y social.

La pedagogía interactiva, basada en juegos, tiene en el Jardín de Niños su máxima expresión, ya que este cumple con el postulado de enseñar divirtiéndose. El pequeño goza cuando juega al lobo, cuando canta y juega como los muñecos, con títeres y dramatiza, cuando juega plastilina y se expresa emocionalmente. El juego es el fundamento de todas las actividades que se realizan diariamente en el jardín de niños, proporciona al niño un caudal extraordinario de alegría y experiencias, a la vez que le ofrece a la educadora una gama muy rica de recursos pedagógicos.

En el Jardín de Niños la actividad lúdica llena finalidades higiénicas, físicas y mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas. En el Jardín no sólo es indispensable el juego organizado, sino también en su forma espontánea, aunque siempre ante la discreta vigilancia de la educadora. En sus juegos el niño se manifiesta en toda su espontaneidad, lo cual le permite a la educadora conocerlo mejor.

El juego cumple una función catártica importante, ayuda al pequeño a liberarse de una serie de traumas. El recreo debe ser motivo de gran atención por parte de las educadoras para que cumpla con su finalidad de proporcionar sano esparcimiento y socializar al párvulo. El juego tiene una función importante en la socialización del niño, despertando el sentimiento del compañerismo, ayuda mutua y solidaridad. El juego enriquece la imaginación del niño y la canaliza en un sentido

positivo. Así mismo, es necesario vigilar discretamente los juegos para evitar que degeneren en peligrosos e inconvenientes.

Los juguetes cumplen una finalidad no sólo en los juegos del niño, sino en las variadas circunstancias de su vida diaria. Por esto debe ser motivo de especial cuidado. El niño debe poseer juguetes que tienen la finalidad educativa. Debe proporcionárseles los juguetes más atractivos, bien seleccionados para que cumplan su finalidad (juegos con figuras geométricas, maderitas para construir juegos de memoria, rompecabezas, etc.) y en cantidad razonable para que los aprecie, y para fomentar el hábito de orden, es menester que se define al niño un lugar específico para sus juguetes.

Es importante aprovechar el material de la región, sobre todo en los medios rurales, para la confección de una variedad de juguetes por el propio niño, por otra parte el material prefabricado permite que el niño realice una serie de combinaciones que le divierten y favorecen el desarrollo de su imaginación, de su coordinación motriz y de su iniciativa.

Como una contribución a mejorar las condiciones de vida en todos los medios, sobre todo los proletarios y rurales, hay que fomentar la recreación sana dentro de la cual juegan un rol muy importante el juego en sus más diversas manifestaciones.

Para finalizar, es importante señalar que la educadora deberá, prestar especial atención a los niños que no juegan, con cariño e infundiéndoles confianza



deberá lograr que todos jueguen, así como también, es imprescindible que ella tenga un repertorio variado y selecto de juegos que pueda ofrecer a sus alumnos.

### **5.1. El juego como recreo**

Para poder explicar las causas o las finalidades del juego, muchos sociólogos, psicólogos y pedagogos se han preocupado y por tal motivo han formulado diversas teorías para enfocar ese problema desde diferentes puntos de vista. Para tal fin, unos afirman que lo esencial es hallar las causas por las cuales juega el niño, y otros consideran que lo primordial es averiguar la finalidad que persigue el ser cuando juega.

De los principios fundamentales que se nos presentan, causa y finalidad, se forma el nexo conocido actualmente como causa y efecto el cual constituye una conexión tan íntimamente ligada, que es imposible concebir aún sin el otro. Estos principios se complementan, son correlativos.

Todas las doctrinas y teorías tienen su raíz en el pensamiento humano y como son creación del espíritu del hombre, están basadas en la experiencia para que tengan un fondo verdadero, por lo tanto, existen leyes causales y leyes finales que de ninguna manera se anulan, sino que se complementan y nos permiten conocer mejor al ser humano. Entre las teorías más importantes que tratan de analizar con criterios válidos el complejo problema de juego tenemos las siguientes:

El psicólogo Ginebrino Eduardo Claparade (1926:392) tiene el mérito de haber clasificado en forma sistemática las teorías acerca de la naturaleza del juego.

Para él, una de las más antiguas es aquella que considera al juego como un descanso o recreo. En este caso el juego sería aceptado como una reparación, restitución o regeneración de fuerzas físicas y mentales fatigadas por el trabajo. Esta teoría va de acuerdo con aquellos juegos que realizan los adultos después de un día de intensa labor, buscando el ansiado reposo.

Según Schiller (1990:100), en ellas “es un juego continuo desde el momento de levantarse, en que no se encuentran cansados y también juegan cuando están cansados”. La reposición de las energías gastadas se logra mediante la nutrición y el sueño.

El juego es una actividad natural, espontánea que causa placer, desarrolla, es motivadora y que realiza con una o más personas y con diferentes implementos, puede proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias, para un adecuado desarrollo, por tanto la actividad lúdica debe ser un elemento que esté presente en la práctica educativa.

Durante el juego el niño se manifiesta tal cual es, en completa despreocupación, pierde toda postura obligada y artificiosa, tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo, así el juego pone al educador en contacto con la naturaleza infantil. Durante la etapa de desarrollo infantil podemos observar procesos conscientes e inconscientes del pensamiento y además se ven reflejadas facetas diversas de la personalidad y aspectos variados de la formación cultural del niño.

Generalmente los niños que asisten a las escuelas prefieren los juegos en grupos, no así los que permanecen en el hogar acostumbrado a jugar con objetos y no con otros niños. Alrededor de los cinco años de edad los preescolares se integran con regularidad a juegos de cooperación, apareciendo en forma notable la reducción del juego impulsivo.

El juego en los preescolares es una forma natural de incorporarlos al trabajo. Los niños tímidos encuentran en él un medio favorable para vencer esta actitud, debido a que muchos de ellos no se animan a hablar, ni a actuar delante de sus compañeros. Esto los llevará con el tiempo, a que ellos mismos organicen juegos por su cuenta, inventándolos o participando activamente, dejando de ser simples espectadores.

La educación preescolar, cuya influencia es decisiva en la vida del niño, aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la interacción, trabajo, juego y proporcionan las relaciones sociales que favorecerán el desarrollo integral.

La actividad lúdica es una función inherente, inseparable de la personalidad, se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta toda la existencia. La actividad lúdica llena una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armonioso de la personalidad. El juego es una actividad natural, acompañada del placer funcional, no sólo para el niño sino también indispensable para el adulto.

La actividad lúdica, cumple un rol importante, en tanto le permite aliño ir tomando posesión del medio en forma placentera. El juego es el mejor satisfactor

de las necesidades emocionales del niño; cuando juega en el jardín de niños se favorece el desarrollo pleno de todo su potencial, en cuanto a sus esferas orgánicas y espiritual, cognitiva y social.

La pedagogía, basada en juegos, tiene en el jardín de niños su máxima expresión ya que cumple con el postulado de enseñar divirtiéndose. El pequeño goza cuando juega al lobo, cuando canta y juega como los muñecos, cuando juega con títeres y dramatiza, cuando juega con plastilina y se expresa emocionalmente. El juego es el fundamento de todas las actividades que se realizan diariamente en el jardín de niños, proporciona un caudal extraordinario de alegría y experiencias, a la vez que le ofrece a la educadora una gama muy rica de recursos pedagógicos.

En el jardín de niños la actitud lúdica llena finalidades higiénicas, físicas y mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas. En el jardín no sólo es indispensable el juego organizado, sino también en su forma espontánea aunque siempre ante la discreta vigilancia de la educadora. En sus juegos el niño se manifiesta en toda su espontaneidad, lo cual le permite a la educadora conocerlo mejor.

## **5.2. Excedente de energía**

Esta teoría fue sostenida por la mayoría de los psicólogos del siglo pasado, Herbert Spencer (1858:504), filósofo inglés, basado en los estudios de Schiller, expuso que el niño posee un excedente de energía que al no comunicarse a causa de la especial naturaleza de sus ocupaciones, la va acumulando y consumiéndola posteriormente en sus juegos.

Karl Gross (1977:259), Stanley Hall y Claparade han objetado esta teoría, exponiendo que el exceso de energía puede favorecer al ejercicio del juego, pero que no da cuenta exacta de él, puesto que muchos niños se dedican al juego sin poseer exceso de energía. Schiller distingue entre juego y trabajo, el primero como necesidad hacia un determinado fin y el segundo a una necesidad interior.

Spencer (1977:260) explica que los animales inferiores no juegan, pero utilizan su fuerza en funciones indispensables como la conservación de la vida, la alimentación y para librarse de sus enemigos. Compara el exceso de energía con el de una pila cargada de electricidad, que debe descargarse mediante la acción pues de no hacerlo se echaría a perder; por ello considera que los órganos necesitan ejercitarse con una finalidad seria y útil.

La crítica que se le hace a esta teoría se debe a que no da una explicación satisfactoria acerca de la esencia del juego, aunque encierra parte de verdad. “Está comprobado que niños verdaderamente agotados por alguna actividad física, están prestados para jugar si se presenta la oportunidad”.

El juego es una actividad natural en el niño, aunque esté cansado por alguna actividad física, mientras esté sano es espontánea ante el juego, siempre está dispuesto a participar en él. El pequeño es un ser biológico capaz de participar en juegos, con sus iguales realiza juegos propios de su cultura, el juego es parte de la identidad sociocultural de individuo, determina cuando se es de un grupo o cuando no se es, muchos niños practican juegos propios de los adultos como parte de la historia del conglomerado humano.

**“Es la cultura propia, la nuestra a la que tenemos acceso y derecho exclusivamente “nosotros”. La historia ha definido quienes somos “nosotros”, cuando se es y cuando no se es o se deja de ser, parte de ese universo social que es heredero, depositario y usufructuario legítimo de una cultura propia, nuestra cultura; Cada pueblo establece los límites y las normas: hay formas de ingresar, de ser aceptado; hay también maneras de perder la pertenencia esto es lo que expresa en la identidad” (Bonfil: 1992:31)**

Esta forma de participar de los niños, es uno de los principales vehículos que expresa la vida social y cultural de la comunidad y su relación con el mundo, expresando costumbres, tradiciones, organización social y otras manifestaciones como parte de la colectividad de un pueblo. “La identidad forjada al interior del grupo social está influida por lo que el otro la reconoce como cierto, pues cuando ese otro juega un papel dominante la identidad del grupo dominado se ve mermada e influida. Incluso sometida a lo que el otro piensa de él.<sup>9</sup>

La familia y la comunidad son las principales instancias sociales en donde el niño adquiere conocimientos y aprende en relación con su cultura y sociedad. Se parte del niño concreto, de un medio que lo ha marcado, con unas relaciones familiares a veces contradictorias, con la experiencia educativa que se pretende. En síntesis, es el juego un proceso cultural, herencia transmitida de generación en generación, que recrea la vida humana.

---

<sup>9</sup>Pérez ruíz. (1992). "Algunas reflexiones en torno a la identidad étnica y la identidad nacional". En *Identidad Étnica y Educacion Indigena*. (pág. 179). México: Ant. Bas. UPN plan 90.

### 5.3. Del ejercicio preparatorio

Esta teoría fue formulada por Karl Groos (1977:210), psicólogo alemán, quien se basó en las teorías del recreo y la del excedente de energía, de Spencer. Trató de encauzar la actividad lúdica en un marco más amplio, de modo que explicara todos los fenómenos del juego. Este punto de vista es el biológico, que considera al juego como una actividad con genética, que no siendo instintiva la realiza el niño ejercitándose y preparándose para actividades posteriores.

Dice que, en el momento de nacer, la mayor parte de los instintos están desarrollados lo suficiente, principalmente en animales superiores como el hombre, y que deben complementarse con nuevas adquisiciones mediante el juego. Por eso es que los niños juegan a ser hombres y mujeres, para que posteriormente lo sean.

Groos asegura que el animal no juega por ser joven, sino porque posee juventud, siente la necesidad de jugar.

En su libro “La vida psíquica del niño”, Groos menciona que tienen una época juvenil, un periodo de desarrollo y otro de crecimiento, el cual constituye un tiempo de aprendizaje, un periodo de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos.

Esta teoría encierra tres ideas principales:

- a) El juego tiene por objeto desarrollar instintos útiles para la vida.
- b) Tiene por objeto también el desarrollo de los órganos.
- c) Los instintos se deben a la selección natural.

## **6. Teoría de la compensación**

Según Harvez A. Carr (2003:107), otra importante utilidad del juego consiste en tener siempre presente los nuevos hábitos de adquisición. Sirve para mantener y conservar las actividades nuevas adquiridas, pero eso solamente tiene valor para los adultos. Un ejemplo de esto último lo constituyen los soldados, quienes en tiempo de paz se tienen que ejercitar en el tiro al blanco o haciendo maniobras.

En el aspecto social, también podemos asegurar que los bailes, reuniones y competencias, sirven para desarrollar sentimientos de solidaridad, y compañerismo, amistad, etc. El juego tiende a despertar tendencias que dormitan en el individuo cuando las necesidades no las suscitan. Así, un animal doméstico juega más que uno salvaje y lo hace para compensar su vida inactiva, por ejemplo: esta teoría está considerada como una compensación de actividades ya adquiridas y que en este caso el juego sólo sirve para no olvidarlas.

## **7. Teoría Catártica**

Harrey A. Carr (2003:130), también estima que el juego tiene una doble acción, toda vez que sirve para canalizar instintos que el hombre trae al nacer, que se conservan vivos, pero que son nocivos en el estado actual de nuestra civilización. De esa forma, los asesinatos, riñas, vandalismo. Son tendencias sanguinarias que han sido considerados como escapes de los instintos vivos.

La teoría catártica del juego no se opone a la del ejercicio preparatorio ya que sirve de regulador y evita las catástrofes en la actividad del juego. Su acción es casi



nula en el niño, puesto que la tendencia social en él es poco desarrollada. Su importancia se va acrecentando conforme el niño avanza en edad, sobre todo en la pubertad.

Hay que advertir que la idea de Carr (2003:130) no es que el juego suprima estas tendencias perjudiciales, sino que las desvíe y canalice para descargar momentáneamente las tendencias emotivas que hacen nacer este instinto y que ofrecerían inconvenientes sociales. El juego vendría a ser una especie de válvula de seguridad para dar escape a las tendencias antisociales que despiertan en la adolescencia.

## **8. La participación de los adultos en el juego infantil**

Una vez comprendido el valor del juego en la recreación infantil, lo mejor que pueden hacer los padres y los maestros es proporcionarlos materiales, el espacio y las oportunidades que mejor se adapten a las cambiantes necesidades diferirán de un niño a otro, de una familia a otra y también, de una fase de desarrollo a otra.

Los padres serán los primeros compañeros de juegos de sus hijos. Al cabo de poco tiempo, ellos ya serían capaces de jugar por sí solos y durante cortos periodos de tiempo. Durante los años preescolares, los niños pequeños aprenderán poco a poco a jugar con otros niños de su edad.

Los psicólogos creen que esos placenteros momentos de juego con los adultos tienen un gran valor a largo plazo para el desarrollo total del niño. Han descubierto que aquellos niños implicados con los adultos tienden a ser menos

irritables y a desenvolverse con mayor facilidad en las situaciones sociales nuevas para ellos.

En esa relación especial que se desarrolla entre los adultos (padres-maestros) y el niño, el juego es el vehículo natural para compartirla aventura, aun cuando el tiempo que puedan pasar juntos sea limitado, el truco consiste en aprovecharlo al máximo.

- a) El papel del maestro. El primer elemento fundamental con el que el maestro debe contar, es la comprensión de cómo es el niño en esta edad: su pensamiento, sus afectos, sus capacidades motrices, sus posibilidades de socialización. A partir de allí, se entiende la importancia que tiene el estimular la imaginación y las fantasías infantiles, sobre todo en la edad preescolar.

Jugar sólo no es suficiente. El maestro debe afinar el conocimiento del niño y enfocar el aprendizaje. No puede interferir o imponerse en el descubrimiento. Consciente del poder del descubrimiento puede definir y presentar el problema que facilitará el aprendizaje. Para aprender, un niño debe tener confianza y un sentido positivo de su propio valor.

Para encauzar y aprovechar las posibilidades que ofrece el juego, el maestro puede tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

- Estar listo para ayudar a resolver un problema o una disputa que surja.

- Ayudar al niño que mira interesado, pero que no participa, a entrar en el grupo, ya sea sugiriéndole un rol, el uso de un objeto o cualquier otro tipo de intervención.
- Observar la actitud de los niños durante el juego: dirige; se deja dirigir; participa activamente; participa en parte; se identifica con su rol, no escucha lo que dice el otro; escucha y establece un diálogo; usa correctamente las palabras; utiliza palabras largas y bien construidas, etc. Los datos obtenidos a través de esta observación le servirán para conocer mejor a cada niño.

Por otra parte, la misión del profesor en la realización de los juegos al aire libre es similar a las que tiene en las demás actividades:

- Ocuparse de cada niño individualmente y proporcionar ideas y estímulos.
- Establecer y mantener los límites necesarios.
- Ser flexible en su enseñanza.
- Proporcionar juegos diversos al aire libre.
- Estimular y animar a los niños a jugar, investigar y explorar.
- Mostrar aprecio hacia los intereses y el entusiasmo de los pequeños.
- Disfrutar al estar y jugar con ellos.

Es necesaria una buena planificación para obtener el mayor provecho posible del patio del recreo y de su equipo. Puede convertirse en un lugar funcional, con espacios para moverse libremente, pues para atender a las necesidades de los niños no es necesario realizar gastos excesivos.

- b) El papel de los padres. Cada etapa de la vida del niño requiere distintas aptitudes de él y de sus padres con respecto al juego. El padre o la madre al moverle los pies al bebe está jugando y a la vez le hace ejercicio; alcanzarle o hablarle se está comunicando y también es una forma de juego que establece entre ambos. El niño cuando ya puede expresar sus deseos en acciones independientes la relación entre padres e hijos cambia, porque ya el niño interacciona más.

Los padres al enseñar al niño que las negociaciones tienen una razón de ser, al mostrarle cómo debe canalizar sus energías, le da un significado a esas inquietudes del niño y la mejor manera de realizar esto es por medio del juego, aún los animales, cuando pequeños, tienen menos experiencias, pero los animales preparan a sus crías para la independencia por medio del juego, así también los padres deben preparar a sus hijos para su autonomía a través del juego.

A los niños se les debe inculcar actitudes hacia las cosas personas, conocimientos, trabajo, experiencias que vayan más allá que el detalle específico y alguna habilidad. Si el aprendizaje y la enseñanza de estas actitudes se dan en un ambiente favorable, las relaciones que establecen la familia serán de identidad y esta identidad es cultura y las distintas formas de esta cultura son expresadas en el juego del niño. Así, el juego es un elemento valioso en la comunicación entre padres e hijos, ya que le permite establecer con el adulto el lazo de confianza y la relación que se crea es libre, afectuosa, favoreciendo una situación de igualdad con el

adulto. “El juego con nuestros hijos nos permite incorporarlos a nuestras inquietudes y puede estimularnos a encontrar otros intereses propios“(Arnold: 1966:28)

El educar a un hijo no es un oficio, ni es algo que pueda atenerse a un programa específico de acción, es una relación sutil casi indefinible que puede ser realizada a través del juego. A medida que el niño crece exige que sus padres le dediquen cada vez más tiempo. Se da cuenta que el adulto puede estimularlo con una variedad de juegos. Los padres pueden proporcionarle numerosas experiencias que le divertirán haciéndole la vida muy interesante cuando esté en su compañía.

A un padre por más que le guste observar cómo su hijo crece y aprende tiene otras obligaciones y la novedad del niño empieza a perderse. El niño debe aprender a ocupar su lugar entre todos los demás miembros de la familia. Otros intereses igualmente normales alejan a los padres de él, y reclaman una atención que no pueden brindar en el momento en que lo pide; los padres deben regular el tiempo que le dedican a sus hijos, de manera que él se dé cuenta que hay otras cosas que sus padres deben hacer y el niño debe percibir que al usar este derecho no disminuye el amor que sienten por él o ella.

El hijo o la hija tienen derecho a una parte del tiempo paterno o materno no sólo para que los cuiden, alimenten o corrijan en forma regular, también para que los distraigan en forma regular, que lo distinguan y lo diviertan. Necesitan un momento para estar con sus padres y éste es ahora del juego y debe ser exclusivamente suyo, suceda lo que suceda. Ese momento es sagrado, no puede

ser interrumpido, postergado o estorbado por amigos, parientes o por el quehacer doméstico.

Una vez que el niño advierte que puede contar con su hora de juego en forma regular y exclusivamente dedicada a él, no exigirá que lo atiendan en otros momentos. La hora del juego permite al niño saber que el padre realmente se divierte al acompañarlo y jugar con él, entonces las ocupaciones que pueden alejarlos no le parecerán al niño una señal de falta de amor.

La hora del juego será aquella en la que haya menos posibilidades de interrupciones, también es preferible que sea en un momento en que ambos padres o cada uno de ellos alternativamente puedan dedicarse al niño, cualquier tiempo extra que puedan jugar con su hijo será beneficioso para ambas partes aunque el tiempo que se establezca regularmente sea de corta duración.

En las familias donde hay muchos hijos de distintas edades, una parte del tiempo dedicada al juego debe consagrarse para jugar en grupo, otra para el juego individual, si la hora del juego es en la noche antes de acostarse, éste debe ser tranquilo de modo que no excite al niño antes de ir a dormir, y esta hora del juego ayudará al niño que se vaya a dormir cansado y contento.

Habrán ocasiones en que el niño deseará que sus padres participen y, en otras, querrá que sólo sea un espectador; algunas veces, su necesidad irreprimible de ser “travieso” lo incitará a jugar con agua, otras deseará que lo abracen y acaricien, le lean o le enseñen algún juego o manualidad, también deseará

comentar con el padre o la madre una idea, una aventura o un problema, ya sean reales o imaginarios.

No debe haber alguna diferencia en la actitud del padre y la madre con respecto al hijo o la hija y en la relación con el género. El hijo necesita del aprendizaje y experiencia a través del juego llevado a cabo tanto con el padre como con la madre, de tal manera que la madre no debe ser excluida del juego del hijo, ni el hijo debe ser excluido de participar en esos juegos que son considerados femeninos. Tanto las niñas como niños necesitan poder jugar regularmente con cada padre por separado, así como también con los dos al mismo tiempo.

Ambos deben jugar con los hijos en juegos diversos, “no va ser menos hombre un padre que juega a las muñecas con su hija ni va a restar feminidad a la madre que juega al trenecito en el suelo con su hijo; por el contrario las respectivas virtudes de cada sexo se acentuarán”.

Generalmente los niños cuando juegan a las muñecas quieren ser el papá y las niñas cuando juegan al tren van de compras a la ciudad, así cada actividad adulta tiene su parte que le corresponde en el juego, ya sea femenina masculina.

## CAPÍTULO III

### JUEGO, Y DESARROLLO HUMANO, SOCIEDAD Y CULTURA

#### 3.1. Aportaciones teóricas y pedagógicas del juego en el nivel preescolar

No puede negarse la vinculación existente entre el juego y el desarrollo del infante. Al respecto diversos autores han abordado la vinculación, desde posturas afectivas, cognoscitivas, motoras, biológicas y más. Independientemente del enfoque muy particular de relacionar el juego y el desarrollo, puede observarse en todas las teorías la afirmación de la necesidad que tiene el niño de jugar.

El juego es una actividad que trasciende todos los niveles de la vida del niño. Distintos autores explican su función de diversas maneras.

**Teoría Cognoscitiva.** “Considera al pensamiento como el resultado de una construcción que realiza el sujeto en el curso del desarrollo genético, por efecto tanto de ese propio desarrollo como por el de las experiencias del sujeto en su interrelación con el medio; es decir, considera que el pensamiento no es algo dado sino que se va estructurando progresivamente. En la construcción del pensamiento pueden distinguirse diversas etapas y estadios, cada una de las cuales está



originada en la anterior y, a su vez, constituye la base para la organización de la siguiente".<sup>10</sup>

El pensamiento es algo que se va desarrollando de acuerdo con las etapas del desarrollo que pasa el niño, cada etapa tiene su período y su momento para su desarrollo y el mundo es el mediador para que cierto desarrollo se dé.

El desarrollo del pensamiento es algo que se va dando a través de las relaciones sociales con los integrantes de una sociedad, el conocimiento siempre se va modificando pues el individuo no deja de aprender aún se vuelva adulto, y estos aprendizajes se dan a conocer a través del juego, resultando la cultura transmitida de generación a generación y que permite la organización de otros 'conocimientos. El juego y el pensamiento tienen una estrecha relación pues el juego manifiesta aprendizajes de los niños aprendidos dentro de su cultura.

Piaget (1995:77) señala que "el juego, es una forma de aprender acerca de los objetos y sucesos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos y destrezas y un medio para integrar el pensamiento con la acción, de esta manera la forma como el niño juega en un momento determinado depende de su grado de desarrollo cognoscitivo"

El juego contribuye en el desarrollo cognitivo del ser humano puesto que el individuo le da vida a ciertas cosas y a ciertos momentos de sus experiencias que favorecen su maduración y desarrollo personal.

---

<sup>10</sup>Jean Piaget. (1995). En *Los orígenes de la inteligencia en los niños*. (pág. 77). New York.

En la etapa sensorio motora el niño juega en forma concreta, moviendo su cuerpo, manipulando objetos tangibles, después a medida que desarrolla la función simbólica puede pretender que existe algo que no está ahí; puede jugar en su imaginación, por así decirlo, más que con su cuerpo.

Cuando los niños pueden integrar símbolos a los procesos del pensamiento, también pueden, en consecuencia, desarrollar juegos que tengan reglas y objetivos bien definidos.

**Teoría Psicoanalítica.** Desde la perspectiva psicoanalítica, Freud sostiene que “las personas no son ni activas ni pasivas, sino que siempre están fluyendo entre los dos estados en un constante conflicto entre sus instintos naturales y las restricciones que la sociedad impone sobre ellos” (DianeE: 1987:123)

La naturaleza de estos conflictos depende de la etapa de desarrollo en que se encuentre una persona en un momento determinado, de acuerdo a Diane los determinados biológicos del comportamiento, a su vez que explica las etapas por las que pasa todo ser humano. Entre dichas etapas se encuentran las siguientes:

- Etapa oral (desde el nacimiento hasta los 12-18 meses). El niño recibe gratificación a través de la boca; chupar es importante.
- Etapa anal (12-18 meses a los 3 años). El niño recibe gratificación en el ano, principalmente en la defecación; es importante el entrenamiento para aprender a ir al baño.
- Etapa fálica (desde los 3 años hasta los 5 o 6 años). La gratificación se da por la estimulación genital; los complejos de Edipo y Electra son críticos.

- Etapa de latencia (de los 5 o 6 años hasta la pubertad). El niño se encuentra en latencia sexual, luego de la resolución de los complejos de Edipo y Electra.
- Etapa genital (desde la pubertad en adelante). Los cambios hormonales del organismo dan lugar a la sexualidad adulta madura. Los impulsos sexuales vuelven a despertarse para dirigirse hacia las relaciones heterosexuales, con personas fuera de la familia.

Las experiencias durante estas etapas determinan los patrones de ajuste y los rasgos de personalidad que las personas tendrán en la edad adulta. Es posible que un individuo quede fijado en una etapa en particular si sus necesidades no son satisfechas, o si son satisfechas en exceso. La fijación implica un lazo de inmadurez que permanece en forma neurótica e interfiere con el desarrollo normal.

Según Freud (1985:66) ("la personalidad humana está compuesta de tres aspectos: Edipo, el ego y el superego. El Edipo este la fuente inconsciente de los motivos y los deseos e que operan sobre el "principio del placer"; busca la gratificación inmediata. El ego, que representa la razón del sentido común, media entre el id y eventualmente, el superego; opera sobre el "principio de la realidad" y busca la manera aceptable de obtener gratificación. El superego o consciencia, incorpora las costumbres de la sociedad, en gran medida a través de la identificación con el progenitor del mismo sexo".

El juego ayuda a que el niño desarrolle la fuerza de su ego. A través del juego el niño puede resolver entre el id y el superego; motivado por el principio del placer, el juego es una fuente de gratificación, es también una respuesta liberadora que

reduce la tensión física y da al niño un dominio sobre las experiencias abrumadoras. El juego permite la socialización del niño preescolar pues a través de él los niños se relacionan unos a otros aprenden nuevos conocimientos.

**EL juego y la cultura.** Thorndike dice que “el juego es una conducta aprendida. Cada cultura o subcultura valora y recompensa distintas clases de comportamiento, por lo tanto, estas diferencias se reflejan en los juegos de los niños de culturas distintas”. Cada cultura tiene sus propios juegos y dentro de las culturas hay subculturas donde se manifiestan diferentes maneras de realizar el juego, éste, por lo tanto, es un aprendizaje social y cultural.

En el transcurso del tiempo, con el avance cultural, se sigue especulando sobre la importancia y necesidad del juego humano. Veamos algunas definiciones pedagógicas y filosóficas que podrán servirnos para ampliar nuestra comprensión de la importancia del juego.

Según Janet (1968:15) “El juego simbólico es la forma que tiene el niño para descubrir las cosas, para adaptarse al mundo exterior”. Ya sean agradables o desagradables pero que forman parte del juego y por medio del cual los niños manifiestan su forma de pensar y de interpretar su realidad.

Para que el juego se dé en su plenitud debe ser libre para que el ser humano pueda manifestar sus inquietudes y dar a conocer sus propias vivencias resultado de la convivencia dentro de su sociedad.

La simulación de la realidad es una condición vital para la continuidad y el desarrollo, por la falta de equilibrio que tiene el pensamiento del niño y el juego simbólico satisface esta condición; En otras palabras: "El juego simbólico es vital para el desarrollo mental y emocional del niño." El juego simbólico es propio en el niño en edad preescolar, pues el niño le da vida a ciertos objetos en el momento de estar realizando actividades lúdicas, un frasco puede ser para él un avión o un camión, o el propio niño puede ser conductor de ciertos objetos, es por eso que el juego es simbólico.

El juego es resultado de la naturaleza infantil puesto que permite conocer las convivencias del individuo dentro de su propia sociedad, a través de él el ser humano da a conocer sus relaciones sociales con su contexto natural y social, permitiendo tener un conocimiento amplio de su vida cotidiana.

Siguiendo el mismo autor Janet, el juego simbólico tiene su importancia en el desarrollo del lenguaje, ya que a través de él los niños se socializan, y los que tienen una lengua diferente como lengua materna en los primeros momentos permanecen callados pero ante la necesidad de interactuar con sus compañeros se integran al grupo"

El lenguaje receptivo necesita tiempo para su desarrollo y, por eso, los momentos de silencio, de contemplar a otras situaciones de juego y comunicación pueden persistir entre los que aprenden una segunda lengua o desde luego, entre los más pequeños, que resisten al aprendizaje de su primera lengua". El lenguaje tiene una estrecha relación con el juego pues dependiendo de él se da la

comunicación, por tanto para que exista tal comunicación se debe hablar la misma lengua. El juego puede ser una herramienta para el aprendizaje de segundas lenguas.

El juego es una alternativa para conocer cuando el niño está sano o cuando está enfermo. Además es una actividad estética que permite conocer la vida del infante. Montessori (1982:59) “Los estudiosos antes mencionados, manifestaron su concepto de juego únicamente a nivel teórico, pero no lograron transferirlo a un nivel práctico como asta años más tarde lo hizo Federico Froebel en el ámbito educativo”. Por la importancia que este pedagogo concede al juego, se basa en éste para desarrollar una teoría educativa al organizarlo y sistematizarlo, más aún lo dota de actividades y materiales a los que denomina “dones” y “ocupaciones”.

Decroly (1919:55) opina que “el juego favorece las asociaciones y comparaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de la espontánea. Los juegos realizan la asociación en el niño pues traen a su mente recuerdos, abstracciones y juicios. También opina que el niño se prepara para la vida jugando”.

El juego es un instrumento que favorece la socialización en el niño, puesto que prepara al infante a su maduración para la convivencia con su mundo donde se desarrolla, permite la asociación y manifestación del individuo en vivencias ocurridas en su vida cotidiana. El juego es propio de la cultura y permite el desarrollo de ciertos aprendizajes a través de la socialización, el niño así se apropia de nuevos conocimientos.

### **3. Desarrollo biopsicosocial del niño preescolar y la cosmovisión del mundo**

El individuo como ser humano posee un potencial genético propio de su especie, que se desencadena desde el momento de la concepción al interactuar éste con su ambiente, produciéndose un desarrollo específico, determinado por las condiciones existentes en el entorno. Interacción que por darse en una forma global produce un desarrollo integral que involucra a la persona humana total, tanto biológica, como social y psicológica, a través de procesos que se manifiestan en cambios continuos y discontinuos.

El niño es inicialmente un ser biológico y social con potencialidades propias que por los procesos de crecimiento y maduración y por la interacción con su medio se irán conformando psíquicamente como una persona concreta con perfiles comunes a todos, pero a la vez con características únicas de personalidad concebidas como diferencias individuales.

Desarrollo físico. Resulta más fácil observar las ventajas del desarrollo físico que las concernientes a otras áreas. El niño tiene oportunidad de enfrentarse al mundo físico, de adquirir independencia, de repetir actos que desarrollen su capacidad corporal y su coordinación de conseguir dominio sobre su entorno y de cooperar con otros y mejorar su propia imagen. Afortunadamente para el niño de nuestra época, el desarrollo psicomotriz tiene, para la educadora, la misma importancia que los desarrollos cognitivo y social, como nos indica Pierre (1977:186) "en donde el pequeño a través de los juegos motores aprende ejercitando sus sentidos y sus músculos".

El juego contribuye a desarrollar las destrezas físicas de los pequeños por medio de las actividades de tipo locomotor (correr, trepar, saltar, y otras que implican movimiento en el espacio) y las de tipo estático (agacharse, contorsionarse, darse la vuelta, estirarse, adoptar una determinada postura, etc.). Por consiguiente, la psicomotricidad favorecerá al niño, permitiendo que sea el agente de su propia educación; por lo que consideramos que los juegos psicomotores son un recurso didáctico dentro de las actividades del jardín de niños.

A su vez, la psicomotricidad considera como un factor determinante las funciones sensoriales, porque el niño en ésta, como en todas las actividades que se realizan en el jardín, está recibiendo una carga de información a sus sentidos. De hecho, el niño pequeño utiliza su cuerpo como "vehículo de expresión", puesto que la expresión corporal es la posibilidad de demostrar que cada uno existe como individuo que piensa, que siente. Es hacer visible un espacio que se estructura por la acción misma y el proceso de organización.

Uno de los propósitos esenciales de la expresión corporal es darle oportunidad al niño de conocerse a sí mismo, para organizar sus conceptos de percepción y manejar sus experiencias afectivas por medio del movimiento con sus tres elementos: espacio, tiempo y dinámica. La combinación de estos elementos denota los mecanismos y características físicas que diferencian las emociones expresadas. En este conjunto se apoyará su opinión estética.

La expresión corporal no es un espectáculo teatral, tiene fines psicopedagógicos. Es una manifestación espontánea, gestual, motora, que expresa



sentimientos personales; es una forma dancística, apoyada en varios materiales que dan la forma y dinámica de movimiento, motivada la mayoría de las veces por música o por ritmos y otros incentivos (verbales, de imaginación, etc.). La danza y los ritmos pueden ser aplicados en el juego como son los cantos, rondas y juegos propios de la cultura, los movimientos muchas veces motivan al niño a interesarse más acerca del desarrollo del juego y la socialización.

Finalmente, podemos señalar, que por medio de los movimientos corporales, el niño aprende lo referente a las relaciones espaciales y a los movimientos bilaterales. Adquiere nociones sobre el movimiento, la velocidad y la fuerza. Cuando juega a gatear, a galopar, a volar, a rodar como barrilito o arrastrarse como gusanito, etc. Muchas de estas actividades son de tipo simbólico y serán de gran utilidad en el aprendizaje posterior.

**Desarrollo cognitivo.** La teoría piagetiana del juego está íntimamente relacionada con la teoría acerca del desarrollo de la inteligencia. El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación.

La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos se contrarrestan mutuamente, o sea, cuando están “en equilibrio”. Cuando no están en equilibrio la acomodación o ajuste al objeto puede predominar sobre la asimilación. Entonces nos encontramos ante la imitación, o por el contrario puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades.

En cada periodo la experiencia desarrolla los conceptos a través de la interacción y equilibrio entre las actividades de asimilación y acomodación. La sola experiencia no es suficiente en cada etapa, existen limitaciones inherentes al desarrollo, debidas en parte al grado de madurez del sistema nervioso central del individuo y en parte a su experiencia del medio ambiente físico y social. El contacto con los demás y más adelante el intercambio de ideas son importantes porque permiten al individuo ver las cosas desde diferentes puntos de vista.

Otro aspecto importante en el desarrollo cognoscitivo del niño es la construcción del esquema corporal puesto que cuando éste lo integra, también estructura su orientación espacio-temporal ya que la acción y relaciones que establece en diversas circunstancias que vive le brindan una experiencia de apropiación del espacio físico y de los objetos que en él se encuentran; de la misma manera descubre elementos que le permiten “guardar”, “contener” o “recuperar” experiencias placenteras. El juego tiene su desarrollo de acuerdo con el tiempo y al espacio donde se desarrolle, por ejemplo: un niño de 3 años es diferente su juego con un niño de ocho años, pues tiene un desarrollo mental diferente.

Esta estructuración comienza por la vía corporal y las sensaciones obtenidas través de la acción. Ahora bien, como se ha señalado, la interacción del esquema corporal y la estructuración del espacio-tiempo están estrechamente correlacionadas con otros aspectos del desarrollo del niño. Al respecto, Pierre Vayer señala lo siguiente:

**“En efecto, las nociones que sirven de base a la matemática, es decir, a las nociones más, menos, tanto,**

**igual, alguno, ninguno..., no pueden ser creadas más que por la acción global del niño evolucionando en el mundo de los objetos, estando esta acción relacionada progresivamente con el vocabulario, significación y representación gráfica” Pierre (1977:186)**

Abordar la construcción de las nociones lógico-matemáticas es remitirse a un proceso largo y complejo que implica elaborar relaciones significativas e ir atribuyendo propiedades a los objetos; establecer parámetros de comparación, estructurar paulatinamente grupos a los que pertenecen los objetos y sujetos, dar ordenamiento lógico y establecer correspondencia, entre otros.

Las operaciones lógico-matemáticas, antes de ser una actividad puramente intelectual, requieren en el preescolar de la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación con objetos y sujetos que el niño ejerce en el mundo y que a partir de una reflexión, le permiten adquirir las nociones fundamentales, para posteriormente llegar al concepto de número.

En el niño preescolar, las nociones lógico-matemáticas fundamentales que va construyendo son: la clasificación, la seriación y la conservación de número. Otro aspecto importante del desarrollo es la lengua. Esta implica la expresión verbal y la transcripción e interpretación de símbolos. A través de ella se posibilita la comunicación y el intercambio de ideas, sentimientos y emociones.

Precisamente con esta clase de expresiones el niño manifiesta sus primeras necesidades, no sólo biológicas sino también afectivas. Mediante la lengua el niño

paulatinamente percibe y conoce los estados de ánimo o disposición de las personas que lo rodean, establece sus primeras interacciones y le permite adquirir y dar significaciones más precisas a lo que escucha, dice, escribe y lee.

El aprendizaje de la lengua oral se da en virtud de la comprensión que adquiere el niño desde muy temprana edad de la estructura de la lengua misma, que depende del sistema de relaciones, como se mencionó anteriormente; esto nos da por simple imitación ni asociación de imágenes y palabras, sino porque el niño, para comprender su lengua, ha tenido que reconstruir por sí mismo el sistema; ha creado su propia explicación, de acuerdo con su lógica; ha puesto a prueba anticipaciones creando su propia gramática y tomando selectivamente la información que le brinda el medio.

En el nivel preescolar el juego adquiere relevancia para el desarrollo cognitivo del infante gracias a la construcción de las operaciones lógico matemáticas, de la adquisición y apropiación de la lengua y de las operaciones infra lógicas (espacio-tiempo).

Dada la característica del razonamiento pre lógico del niño, la educadora se valdrá del juego para desarrollar el pensamiento lógico concreto del infante. Desde luego que el juego se contempla como insuficiente por sí mismo para asegurar el desarrollo cognitivo, pero se le puede considerar como un medio para favorecer ese desarrollo. El juego debe incluir los aspectos que resulten apropiados y los que se hallen dentro del nivel de desarrollo de cada niño para que produzca los resultados óptimos.

Por lo tanto, el profesor y los padres deben aceptar el método de ideas y proporcionar juegos que sirvan para mejorar el desarrollo intelectual del niño, que tengan que ver con su cultura y con su vida cotidiana. Casi todos los tipos de actividades pueden ser idóneas: las teatrales, las sensoriales, las de experimentos científicos y, en especial, las creativas y artísticas. La decisión de que hacer y cómo hacerlo agudiza el intelecto del niño. También sirven para ejercitar el cerebro, la vista, las manos, y otras partes del cuerpo.

**Desarrollo social.** El aprendizaje de hábitos sociales es una tarea compleja que se puede fomentar por medio del juego. Algunos de estos hábitos son de tipo personal, en tanto que otros son de naturaleza interpersonal. A todos les gusta juntarse con otros, y los diez primeros años son los más importantes para la práctica de la vida en sociedad.

El desarrollo social puede medirse en términos de la movilidad que un niño tiene, de su capacidad de comunicación, del cuidado que se dispensa así mismo, de la actividad que desarrolla y de su comportamiento y actitud social. A su vez, los autores mencionados señalan que el juego ayuda al niño a poner en práctica sus hábitos sociales, y que los pequeños sienten una gran necesidad de dar y recibir cariño, lo cual se desahoga en el juego, que es donde se encuentran escapes para deseos tales como los de dominar, destruir, exhibir sus proezas, hacer ruido o provocar desórdenes.

El pequeño que en su vida real, encuentra dificultades para construir, para reparar daños para prestar ayuda o para dar algo propio a los demás, puede hallar

muchas oportunidades deshacerlo en los juegos simulados y en la realidad por medio de un juego cooperativo con otros.

En verdad, no hay nada misterioso con respecto al poder del juego, es una actividad básica para todo niño normal y sano, y proporciona placer y aprendizaje, así como un mínimo de riesgos y castigos por las faltas cometidas, a su vez que las ayuda a escapar de las restricciones y de las frustraciones de la vida real, el juego proporciona a los pequeños muy buenas oportunidades de hacer experimentos y de atreverse a hacer cosas.

El grado de madurez en los niños, es un factor a considerar cuando se calcula la disponibilidad de un pequeño para ciertos juegos, puesto que ello determina los límites en cuanto a su capacidad, a su experiencia y a sus técnicas.

Da la impresión de que los adultos tenemos poca paciencia y comprensión con respecto al desarrollo social del niño, por ello, las ocasiones de jugar que son tan importantes para los pequeños, desarrollan en los niños nuevos aprendizajes que la mayoría de las veces tienen una estrecha relación con la vida cultural y social de los infantes; algunas veces por medio del juego los niños adquieren fe y confianza en sí mismos, en los demás y en su entorno, a la vez que aprenden a dominar sus temores y ansiedades, reconocen su propia valía y desarrollan una satisfacción íntima, en lugar de sentirse impotentes en muchas situaciones y demostrar miedo y rabia, comienzan a tener mayor control sobre estos sentimientos y establecer escapes emocionales relacionados con su edad.

En el juego, el niño puede ejercitarse en la formulación de reglas y en el acatamiento de las normas; ambas cosas son importantes para la relación con otros y para el aprendizaje posterior.

El juego es un medio a través del cual los niños pueden expresar sus sentimientos positivos y negativos. Mientras juegan, los infantes no tienen necesidad de observar los procedimientos de las personas adultas y pueden sustraerse a expectativas serias con sus maneras infantiles, siempre que un niño pasa por una experiencia favorable, aumentan sus sentimientos de valía y capacidades propias, el éxito les alivia, también, de experimentar una situación de impotencia. En realidad, el niño es capaz de manejar y controlar su entorno.

Por otro lado la falta de habilidad para el juego no es natural y no se trata de una característica innata, es algo neurótico y como tal debe ser contemplado, ya que el juego es una "función esencial en el paso de la inmadurez a la madurez emotiva, de tal forma que cuando un individuo carece de oportunidades para jugar satisfactoriamente en los primeros años de su vida, continuará buscándolas en su vida adulta, puesto que las satisfacciones emotivas no vividas en el período apropiado no se presentan más adelante de la misma forma, sino que los impulsos no llevados a la práctica en la infancia se convierten en una fuerza interior que buscan salida y que lleva a los hombres a expresarles, ya no en el juego (pues esto se considera como una actividad propia de la infancia sino en la competencia, en la anarquía en la guerra".

Lo anterior lleva a ubicar entre los dos y los cuatro años al niño en el período de menor inhibición de toda su vida. Esta es la época en que se forma el ego y durante este periodo su autoimagen depende de su juego debido a sus limitadas oportunidades y habilidades, el niño es muy egocéntrico y desea poder.

Es preocupante el pensar en lo que podría ocurrir si no hubiera tiempo para este juego egocéntrico básico, por lo tanto se debe buscar el desarrollo del niño a través del juego y romper con su egocentrismo, buscar momentos de convivencia dentro del grupo de infantes, puesto que el juego facilita la socialización del niño en la edad escolar, estamos convencidas de que si los niños no pasaran por este periodo de juego, sus impulsos y su fuerza de voluntad se verían adversamente afectados en su vida adulta.

### **3. Evolución del juego en el niño**

Cuando el bebé nace necesita adaptarse a un mundo nuevo, el cual deberá conocer y comprender. Sus capacidades perceptivas van forjando una noción de este mundo, pero su incapacidad motriz limita su posibilidad de exploración, muchos de esos intentos de explorar se hallaron en la base de su futura actividad de juego.

Entre el tercero y cuarto mes se producen cambios fundamentales en su mente y en su cuerpo; ya conoce a su madre, la ama y la rechaza, se siente amado y rechazado por ella, le toca y comienza a jugar con su cuerpo en un proceso de desprendimiento que lo conducirá a la búsqueda del padre y del mundo circundante.



Alrededor de los cuatro meses comienza su actividad lúdica, empieza a ser capaz de controlar sus movimientos. Entre los cuatro y seis meses un niño es capaz de sentarse, cambia su relación con los objetos que los rodean, con habilidad cada vez mayor puede apoderarse de lo que necesitaba siempre que esté cerca, tocarlo, llevarlo a la boca y abandonarlo a voluntad. Jugar a las escondidas es su primera actividad lúdica. A los cuatro meses el niño juega con su cuerpo y con los objetos; desaparece tras la sábana y vuelve a aparecer de este modo el mundo se oculta momentáneamente y vuelve a recuperarlo cuando sus ojos se liberan del objeto tras del cual estaba escondido. También juega con sus ojos al cerrarlos y abrirlos tiene el mundo o lo pierde.

Entre los cuatro y seis meses emite sonidos y juega con ellos, de manera paradójica, al encontrar la forma de elaborar sus angustias de pérdida, reclama con urgencia incontrolable la presencia de sus verdaderos objetivos: los padres; llora y se llena de rabia si no lo consigue; si no se le comprende; no es necesariamente alimento lo que reclama; su madre es ya para él algo más que calmar el hambre, es una voz, un contacto, una sonrisa, el ritmo de sus pasos; la necesita simplemente para saber que no ha desaparecido, el temor perderla es la angustia más intensa a esa edad; toda su vida emocional está marcada por ella: es el motor del juego y de todas las actividades.

En la segunda mitad del primer año surge un nuevo interés en sus juegos; ha descubierto que algo hueco puede contener objetos, pasa así a explorar cuanto sea penetrable y a usar todo lo que pueda servir para penetrar; los ojos, los oídos, la boca de las personas que están cerca, le permiten hacer sus primeras experiencias

de la exploración, posteriormente a estos juegos con su cuerpo y con los de las personas que lo rodean, pasa a jugar con cosas inanimadas, como: el agujero de la bañera, caños, contactos de luz, la tacita de juguete, una rotura en látela, el agujero de la pared, etc., todo es objeto de sus juegos, un palo, un lápiz, lentes, sus dedos, todo sirve para poner y sacar, unir y separar.

Entre los ocho y doce meses el niño se desplaza en el espacio circundante gateando. Su campo de acción se amplía y comienza una concienzuda y paciente exploración de los objetos. Al final del primer año, ponerse de pie y caminar le permitirán alejarse voluntariamente de los objetos y reencontrarlos, a medida que avanza en el aprendizaje de la marcha no hay andador que reemplace a los brazos de la madre.

Al finalizar el primer año el globo y luego la pelota constituirán el centro de su interés, además de los muñecos, los animales predilectos serán objeto de amor y de malos tratos. Todas sus experiencias biológicas se traducirán en juegos con muñecos y animales. De este modo ha comenzado el aprendizaje de la maternidad y de la paternidad.

A los dos años aproximadamente comienzan a interesarle los recipientes que utiliza para traspasar sustancias de un lugar a otro. Esta actividad lúdica puede tomarse como un indicio que espera y necesita la enseñanza del control de esfínteres, es decir, adquirir la capacidad de entregar a voluntad los contenidos del cuerpo.

Alrededor de los tres años la pasión de un niño son los autos y las locomotoras, pasión que comparten las niñas. La organización genital se ha ido desarrollando; la niña y el niño se sienten empujados a experiencias genitales y las sublima a través del cuerpo, jugando representan sus fantasías de la vida amorosa de sus padres y de ellos mismos, el nacimiento del hijo.

El juego con muñecos y animales satisfacen sus necesidades de maternidad de paternidad. A esta edad, niñas y niños empiezan a valorar un cajón, un ropero, un pequeño mueble donde puedan guardar sus juguetes. La destrucción y el desorden les producen angustia y empiezan a interesarles la limpieza y el orden.

Necesitan ver que algunas cosas pueden reponerse, y en ese período resulta más placentero para un niño volver a ver un juguete que ha sido arreglado que recibir uno nuevo. La lucha contra las tendencias destructivas ha comenzado a hacerse activa. La simbología de la vida es muy rica entre los tres y los cinco años.

El juego del niño se amplía y se complica en esta época; la intensidad del mismo y la riqueza de su fantasía nos permiten evaluar su armonía mental. El niño que juega bien, tranquilo, con su imaginación, nos da una garantía de su salud mental, aunque tenga muchos pequeños síntomas que angustien a los padres.

Su vida mental está poblada de imágenes que le apaciguan y de otras que lo inquietan; ambas temen perderlas, necesita conservarlas, recuperarlas, vivirlas, rehacer la angustia que le provoca, y de este modo abundan en detalles los objetos reales y fantásticos que recrean todos sus dibujos.

La imagen entra también en el mundo de los juguetes: aparece en el libro, la monotonía que pedir que le repitan sus pequeñas historias y la muestra de dibujos, es también una forma de angustia, de pérdida.

Después de los cinco años el niño se deleita con juegos de conquista, de misterio, de acción, ropa de vaqueros, Batman, disfraces de pistoleros, forman sus juegos. La niña en cambio, prefiere un juego más tranquilo; se entretiene con sus muñecas, prepara comida, sirve el té, finge relaciones sociales, entra en el aprendizaje de los rasgos femeninos con los que busca identificarse con su madre. Suele pedir a ésta, ropa y disfrazarse, esto es dependiendo de la cultura del niño o de la niña, puesto que cada grupo social tiene su propia forma de educar a los infantes, los niños indígenas tienen una manera particular de manifestar subida cotidiana como puede ser jugar a los rancheros o a los campesinos, y las niñas jugar a la comidita.

Su estancia en el jardín de niños cambia considerablemente el mundo de los juegos, inicia su interés en las letras y los números, se convierten también en juguetes para ellos. La curiosidad por el conocimiento es la continuación que sintieron por el mundo circundante hasta los cinco o seis años.

## **CAPÍTULO IV**

### **JUEGO Y APRENDIZAJE INFANTIL Y DESARROLLO HUMANO**

#### **1. La función simbólica y el desarrollo cognoscitivo**

Durante sus años preescolares, el desarrollo cognoscitivo del niño se encuentra en el estadio pre operacional, según clasificación de Jean Piaget. “Las características de los niños que se encuentran en el estado preoperatorio son observables en la cotidianeidad de las prácticas educativas preescolares, es común observar a los niños fabular, darles vida a los objetos inanimados y más”. Piaget (196:16)

La etapa pre operacional representa un gran adelanto cualitativo en la forma de pensar del niño porque trae consigo la función simbólica; sus pensamientos solían estar ligados a lo real, lo concreto, lo presente, cuando ya puede utilizar los símbolos para representar los objetos, los lugares y las personas de su mundo. Su mente puede volar a gran altura por encima del aquí y del ahora, es cuando su pensamiento puede retroceder en el tiempo para recordar hechos del pasado y puede avanzar para prever lo que ocurrirá en el futuro o detenerse en el presente para especular lo que puede estar ocurriendo en otro lugar.

Durante la etapa sensorio motora, el niño comprendía las acciones individuales pero era incapaz de captarlas en secuencia, en esta etapa el niño movía su cuerpo para alcanzar metas concretas, ahora continúa actuando, pero no únicamente en forma motora, puesto que sus procesos mentales son activos, pero también son, por vez primera, procesos reflexivos, o sea que es capaz de actuar por estímulos en esta etapa. Una vez que el niño entre en la etapa preoperacional, su capacidad para representar las cosas con símbolos le permite compartir un sistema de símbolos con los miembros de su cultura.

**La Función Simbólica.** Anteriormente, al principio de esta etapa sensorio motora, el niño sólo podía dominar las partes de su mundo que percibía a través de sus cinco sentidos; si en un momento determinado no podía ver, tocar, oír, oler o gustar algo o alguien, ese objeto o esa persona no existían para él. Cuando la etapa sensorio motora estaba por terminar, ya había desarrollado capacidades imaginativas muy rudimentarias, por ejemplo, al oír la voz de su madre la reconocía como un símbolo (llamado “signo”) de su madre y demostraba la misma emoción que si realmente la estuviera viendo entrar en la habitación. De igual forma, su biberón se había convertido en un símbolo (llamado “señal”) de alimento y al verlo reaccionaba con la misma alegría que si realmente estuviera recibiendo su alimento.

Sin embargo, en los términos de Piaget citado anteriormente “el niño aún estaba pensando en una forma verdaderamente representativa, porque, antes de la etapa pre operacional, no tenía todavía la capacidad de evocar por sí mismo, sin la ayuda de indicios, un símbolo de una persona o de un suceso; el niño que no sea capaz de evocar mentalmente una palabra o imagen, no podrá pensar en forma

simbólica, ni habrá adquirido estabilidad, hasta que pueda acostarse en su cuna y pensar en la voz de su madre sin estarla escuchando realmente, o cuando pueda representarse en la mente la apetitosa imagen de su biberón en la noche”.

En el lenguaje de Piaget, estas imágenes mentales se llaman significadoras, mientras que los sucesos u objetos (madre, situación de alimento, etc.) que representan se llaman significantes.

Los significadores pueden ser de dos clases. Pueden ser símbolos que son representaciones muy personales formadas por una imagen visual o auditiva, o, inclusive, una imagen cenestésica, tiene cierta semejanza con el objeto que representa. Hay otro tipo de significador que es un signo, como por ejemplo una palabra o un símbolo matemático.

Un signo es una representación arbitraria en el sentido en que no se asemeja ni suena como el objeto que representa, sino que se trata de la representación aceptada socialmente para un objeto o concepto determinados. Los niños pequeños comienzan por pensar en símbolos y siguen pensando en esta forma hasta que obtienen suficiente dominio del lenguaje y de otros signos socialmente aceptados.

Podemos ver que los niños tienen la función simbólica cuando demuestran imitación diferida, juego simbólico y lenguaje. La imitación diferida explica el mecanismo por el cual el niño puede ver algo, formar un símbolo mental de esto y después, cuando ya no lo ve, imitar la actividad.

**El juego simbólico.** Es una característica del egocentrismo de donde se derivan también otras características del pensamiento preoperatorio como: el animismo y el artificialismo.

El animismo consiste en atribuir movimiento, voluntad o intención, es decir, dar vida a las cosas inanimadas. El montar una escoba como si fuera un caballo, el darle órdenes a un juguete y otras acciones que a diario realizan pues a esta edad le dan vida a objetos que tengan a la mano y ellos pueden ser ciertos personajes dentro de este juego, se debe a esta característica de su pensamiento.

En cuanto al artificialismo puede definirse como la creencia infantil de que todas las cosas existentes, incluso el universo mismo, han sido fabricadas por el hombre. Las características señaladas, que tienen su origen en el egocentrismo, se manifiestan en la forma del juego que es típico de esta etapa: el juego simbólico.

Siguiendo al mismo autor Piaget señala que el juego simbólico es la máxima expresión del pensamiento egocéntrico, y que constituye en sí una actividad real del pensamiento. En el juego simbólico el niño “hace como que”, utiliza sustitutos de la realidad, símbolos, pero a diferencia de los símbolos lingüísticos, los de sus juegos tienen un carácter individual, a menudo son comprendidos sólo por él.

A través de los juegos simbólicos el niño asimila lo real a sus propios intereses y “ellos son expresión de lo real gracias al empleo de imágenes elaboradas por el yo”. Al jugar a la muñeca, a las visitas, al papá y a la mamá, al doctor; el niño rehace la vida que está a su alrededor, pero reviviendo sus placeres y sus conflictos.



Este predominio del símbolo con sentido individual es más marcado entre los dos y los cuatro años; Piaget alude a esta etapa como la etapa simbólica dado que en ella comienza a desarrollarse la capacidad de representarse mentalmente los objetos.

## **2. El juego-trabajo**

Mientras que el valor del juego es ampliamente aceptado para los preescolares, los padres y maestros de los niños en etapa preescolar tienden a trazar una línea artificial entre trabajo y juego, es como si, de repente, a la edad de cinco o seis años el trabajo y el juego se hubiesen convertido en contrarios, como si uno fuese difícil y el otro fácil; como si uno fuese obligación y el otro devoción; o como si el trabajo valiera la pena mientras que el juego sería una pérdida de tiempo. Pero si por trabajo entendemos aprendizaje, no podemos ignorar el juego, dado que las relaciones entre juego y aprendizaje siguen siendo muy reales durante estos primeros años de formación escolar.

La infancia es por consiguiente el aprendizaje necesario para la edad adulta. Estudiar en el niño sobre el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tomaren cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual, el niño, modela él mismo su propia imagen.

No se debería decir de un niño que solamente “crece”, habría que decir “se desarrolla por el juego”. Por el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente la

superficie de su ser; las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor.

Si el juego desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es también el que juega más. El juego desempeña en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos, el niño puesto al margen de los trabajos reales y sociales, encuentra ese sustituto en el juego, de allí la importancia primordial del juego de nuestros niños.

Un niño que no quiere jugar, es un niño cuya personalidad no se afirma, que se contenta con ser pequeño y débil, un ser sin orgullo, un ser sin porvenir. El niño se afirma por el juego, porque es ajeno al mundo del trabajo. Es necesario por consiguiente ver en el juego un sustituto del trabajo futuro que se anuncia Jean c (1971:23). Se afirma a veces, que al niño no le gusta trabajar, es una afirmación tan peligrosa como errónea. Lo que al niño no le gusta es el trabajo forzado y el sin fin visible, no le agrada gastar su esfuerzo sino obtener un resultado de él, pero en esto no se diferencia mucho del adulto; la diferencia esencial consiste en que el adulto se va más ampliamente y más lejos; el trabajo que parece inútil al niño, adquiere a menudo para el adulto una significación y por ello un valor.

Si se dejan a un lado esos trabajos parciales, cuyo fin no puede ver el niño porque no realiza inmediatamente una obra, sino que son una parte de un trabajo más vasto, podemos señalar en el niño un gusto por el trabajo.

Para el adulto, el juego representa un pasatiempo, un momento de descanso una forma de salirse de la rutina diaria. En cambio para el niño el juego significa mucho más, ya que no es sólo una diversión, sino un verdadero trabajo. Siendo el medio por el cual el niño recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer. Es sobre todo su forma de expresarse y de crear todas las maravillosas e interesantes cosas, que el adulto normalmente le niega.

Cuando el niño juega ser médico o jardinero no está solamente dividiéndose, sino que asume el papel que representa, como si fuera verdadero. A este proceso de aprendizaje se le conoce como juego simbólico, pues el niño le da vida a las cosas y él puede representar cierto personaje propio de su edad.

En el juego el niño actúa, prueba y practica los trabajos y obligaciones que probablemente podrá desempeñar cuando sea grande, también se observa que con la variedad y especialización del trabajo, la niña se convierte necesariamente sólo en madre o ama de casa, el niño no siempre sigue los pasos de su padre. Por ello es importante que se le dé a cada uno la mayor cantidad y diversidad de experiencias y posibilidades de elección, proporcionándole tantas oportunidades de vivir jugando como adulto, como las que sea capaz de entender e interpretar en el juego mismo.

### 3. Los juguetes

Si admitimos que el juego es el trabajo del niño, se deduce que los juguetes son sus herramientas. Más aún, ya que el juego de un niño es irreal desde el punto de vista de un adulto, podemos pensar que no es necesario que los juguetes sean reales, como las herramientas de trabajo lo son para el adulto.

Un juguete estudiado específicamente para la función del juego y destinado a ese efecto, no es indispensable. Todo objeto puede transformarse en las manos de un niño con pretexto de juego. El placer se encuentra entonces en la modificación de la función ordinaria del objeto que se encuentra de una parte “aniquilado” y transgredido en su finalidad habitual. El juego reside en la trasgresión imaginaria, de las sillas que se transforman en vagones de tren, en una lancha o en una cuna...

El juguete se caracteriza, tanto por su valor utilitario como por su valor simbólico, que determine su uso en un sentido a veces opuesto a la concepción de quienes lo fabrican. La tecnología se encuentra superada por sí misma y el juguete asume un aspecto “contra productivo”, limita el espíritu del juego asignándole un fin en sí, programado sobre el propio objeto, a partir del cual el niño pierde una parte de sus responsabilidades y de su control.

El juguete debe ser educativo, desarrollar la imaginación y en algunos casos ser creado por el niño sin otra finalidad que el juguete mismo, con ello se vuelve un objeto específico, autónomo que posee su propia lógica y su papel es el de controlar o el de orientar los contactos que a través suyo, el niño va a establecer con la

realidad material y social en que vive. Las finalidades psicopedagógicas atribuidas a los juguetes, las transforma en objetos específicos.

Hay niños que tienen demasiados juguetes, muchos de ellos no son buenos o efectivos. La mayoría, en vez de ser instrumentos para juegos creativos, son objetos totalmente terminados, este hecho impide que los juguetes sean adaptables a la labor útil o constructivista del niño; los niños necesitan juguetes diferentes para distintas edades y distintos propósitos. “Estos juguetes serán una herramienta útil para el niño, en la medida en que satisfagan sus necesidades, contribuyan a su desarrollo y despierten su interés” Arnold (1966:609

Muy pocas veces el juguete es para el niño un fin en sí mismo, es más bien un medio para muchos fines y en cuanto más variadas sean las formas en que un juguete puede ser aplicado, mayor será su utilidad. El juguete puede ser un barco en un momento dado, un camión de carga después, una cazuela o un muñeco, y es más útil que cualquier otro que pueda ser sólo una de esas cosas.

De ahí, que las posibilidades de que el juguete pueda ser varias cosas distintas, sin que su actividad específica interfiera en el juego del niño, es una cualidad sumamente importante. El juego es simbólico puesto que el niño le da vida a cierto juguete interpretando lo que él quiere que sea, como un coche, un tráiler, un barco. El juguete toma vida en el momento del juego, el niño le da el valor que él considere.

Los adultos al elegir juguetes deberían tratar de ver las cosas desde el punto de vista del niño. Cuando la reproducción perfecta en miniatura de cualquier objeto

real puede ser sumamente atractiva para el adulto, su realismo inalterable puede privar al niño de una gran parte del valor que tendría como elemento para jugar. Si el jugar es un medio para adquirir experiencias, el valor de juego de un juguete, reside en su potencialidad para estimular o ayudar a la experiencia.

El juego no debe estar en el juguete, ya que de este modo priva al niño de una participación activa en la experiencia. El juguete bien ideado, es aquel que hace surgir el juego en el niño, aquel que le sugiere muchos y variados usos Arnold (1966:62)

El juguete hace surgir el juego y el niño le da vida en el momento de realizar sus actividades lúdicas, el juego no está en el juguete sino en la interpretación que el niño le da al momento de estar jugando, ya que el juguete es un instrumento para realizar el juego.

La mejor forma de buscar un juguete para un niño, de cualquier edad es preguntarse ¿Dónde está el juego? ¿En el juguete o en el niño? Si el juguete estimula al niño en su juego, sí es susceptible de ser usado de diferentes maneras, va a prolongar al máximo el periodo de atención de cualquier edad determinada. La medida en que el juguete logre esto, es la medida del valor del juego

Por otra parte, ningún juguete por más que los fabricantes hayan insistido en sus cualidades “educativas” podrá lograr esto por sí solo, el hecho de que un juguete pueda ayudar al niño con éxito depende de la comprensión de los padres, de su deseo de intervenir en el juego del niño, de participar en su aprendizaje y de sus experiencias. Los juguetes pueden ser útiles para ayudar al niño a desarrollar sus

inclinaciones e intereses naturales, así como para permitirle adelantar más en aquellas actividades en las cuales su desarrollo esté un poco atrasado.

Por último, cualquier actividad lúdica bien iniciada, y que esté al alcance del niño, adaptada a sus actitudes y dentro del campo de su interés, cualquier juguete bien ideado y presentado para las cuales está ya preparado, van a prolongar al máximo su periodo de atención.

### **Diferentes tipos de juegos**

Si la naturaleza del juego es tan variada y podemos decir que abarca toda la naturaleza del niño, si por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, es natural que una clasificación del juego se pueda hacer bajo muy distintos aspectos y modalidades. Por lo tanto, aquí daremos una idea general sobre el juego como manifestación espontánea del niño. Estas clasificaciones son relativas, ya que habrá juegos que se podrán incluir en más de una clase por sus implicaciones con otros juegos.

**Juegos funcionales.** Son los primeros que aparecen en el niño antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar las funciones latentes. Estos juegos son también propios de los animales y según Chateau: Cuanto más perfecto es un animal más larga es su infancia, más largo es el periodo de juego en el cual el animal imita, experimenta, multiplica sus posibilidades de acción y enriquece con el fruto de su experiencia individual el débil capital que le fue transmitido por herencia”.

El juego funcional es, pues, el que el niño desarrolla en la primera infancia (desde 0 hasta 2 años) y es en el seno de la familia donde lo realiza. Es suficiente observar a los niños de pocos meses para comprobar tales juegos: golpea la cuna o coche con el pie, repite gorjeos largamente, mueve sus brazos como si quisiera hacer gimnasia, se golpea la cabeza, toma los objetos, los deja caer. Por medio de estos juegos el niño va posesionándose de las cosas y toma poco a poco conciencia de qué es lo que se envuelve, pero aún es incapaz de distinguir su "yo" de lo que le rodea.

La actividad de los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados. La aparición en el bebé de una función nueva (hablar, caminar, etc.), da siempre a múltiples juegos funcionales, como si el niño "quisiera probar la función en todas sus posibilidades".

**Juegos configurativos.** En este grupo caben los juegos de modelado, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos. Por la tendencia configurativa, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones (con plastilina, barro, construcciones con bloques, garabateos) y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción (un tren, el puente por donde pasa, la estación) según va desarrollando el juego. De este trabajo suele surgir primero la aplicación formal y luego la invención. De aquí surge el orden, el ritmo y la simetría.

**Juegos de entrega.** Suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega al material. Son típicos juegos de entrega: la pelota, pompas



de jabón, los de agua y arena (estos pueden también ser configurativos). Estos juegos generalmente son tranquilos, son propios de las primeras edades y están más próximos a los sensomotores.

**Juegos de representación.** Entran en esta acepción todos los juegos dramáticos, representativos de los personajes. Tienen su eclosión en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual.

El niño en el juego simbólico se identifica con el personaje que representa y le da vida de acuerdo con las representaciones que tenga de las acciones de sus mayores donde el lenguaje juega un papel importante en la comunicación y la transmisión de su cultura.

Todo el material a su alcance se transforma a su capricho según el uso que el niño quiera darle. El niño representa personajes pero no sólo como imitación, representa en el juego las propiedades de las cosas y de los seres que le interesan. Esto explica que un palo pueda hacer de caballo una prenda de vestir pueda ser una muñeca; por eso todos los modernos juguetes con mecanismos perfectos son contraproducentes para el juego del niño, le quitan todo poder simbólico, los convierten en objetos que impiden al niño dar rienda suelta a su fantasía.

**Juegos de reglas.** En el nivel preescolar se dificultan los juegos con reglas debido al egocentrismo existente en el pensamiento del niño, sin embargo, el niño preescolar gusta de una manera informal de establecer sus propias reglas.

Es muy distinto este juego reglado del de los niños mayores y de los adultos. Las reglas del pequeño son individuales y espontáneas, es decir, no son intencionales y se improvisan sobre la marcha.

Podemos citar ejemplos como ir por el borde de la acera, subir una escalera hacia atrás, hacer muecas. También es frecuente verlos jugar a no pisar las rayas del suelo, a seguir una línea recta, a seguir a un compañero, a imitar los actos de otra persona, etc.

**Juegos libres.** El juego libre y espontáneo es el más importante para el niño. Por juego libre se entiende un juego que el mismo niño o el grupo decide realizar, que no se les impone. La libre elección abarca todos sus aspectos: a qué van a jugar, con qué van a jugar, cómo se desarrollará, etcétera.

El juego libre no es solamente el que se da durante el recreo; si bien el recreo puede ser un espacio para ello, también hay otros momentos en que debe destinarse tiempo para tal fin.

El respeto al juego libre y espontáneo del niño y una adecuada planeación de actividades, permiten al docente concretar dos principios básicos del programa: la creatividad y la libre expresión de los niños.

**Juegos de imitación.** La imitación es la inducción del acto por un modelo exterior, constituye el principal juego del niño de dos a siete años. El niño repite en sus juegos las impresiones que vive, reproduce e imita. Para los más pequeños la imitación es la regla del juego.

Pero esta imitación, que primero es espontánea y aparece a los tres años, no es como la imitación del adulto. Para el niño es una etapa en la que se desarrolla la percepción, la representación y la función simbólica.

El niño interesado en un relato se encuentra inmerso en él: en un estado de impregnación perceptivo-motora (percibe y actúa a la vez). Después, al repetir sus gestos, los enriquece y perfecciona, ya sea con la ayuda de juguetes puestos a su disposición, ya sea por la simulación, que no es el objeto mismo, sino su doble: una piedra puede ser un plato exquisito. A través de los juegos de ficción (como el de las muñecas), el niño pasa gradualmente a la imagen mental que es la limitación interiorizada.

Sin esa unión inicial de la percepción con el movimiento, el paso de las impresiones visuales a los gestos correspondientes sería inexplicable. Este análisis nos permite comprender por qué mecanismos el niño de 2 a 7 años sufre la influencia directa del medio que lo rodea y la importancia capital de los adultos (padres, educadores) en esa edad para la acertada elección de los espectáculos y juguetes que le sean propuestos.

Hasta hace poco tiempo, los espectáculos influían poco (guiñol, teatro, circo), pero la aparición de la televisión permite en los hogares espectáculos de los cuales no se mide el resultado. Los niños de menos de 6 años sufren la impresión, en sentido literal. Ellos van a imitar y reproducir; revivir con sus gestos y todo, en su contexto afectivo.

Dejémosles desahogarse jugando a las guerras, pero no con juguetes perfectos, sino con objetos de su invención; un gancho será una pistola, una vara flexible una espada, el objeto puede ser modificado a su antojo para que se parezca al arma deseada. Esta necesidad de atacar corresponde a una descarga de agresividad y es, a veces, también una manera de entrar en contacto con otro.

Se trata de un instinto primitivo que se manifiesta en el curso del desarrollo infantil y que sería peligroso reprimir, es mejor canalizarlo a una forma más suave. Dejémosle jugar a su pequeña guerra pero sin proporcionarle armas, es más importante admitir ese juego como una manifestación normal y pasajera de su evolución, no implica amparar o imponer a los niños formas de agresividad propias de los mayores. El papel de la educadora es más bien buscar la forma de canalizar esta agresividad natural proponiéndole juegos de ritmos corporales-espaciales.

**Juegos de expresión-comprensión.** Casi todos los juegos de imitación estimulan al niño a hablar, pero la expresión no se realiza sólo por la palabra, el gesto, la actitud y la creación juegan un papel muy importante.

Será bueno presentar al niño materiales diversos que le permitan escoger su actividad. La pintura, el modelado, materiales diversos, imágenes para colorear, moldes de yeso, todo preparado para su utilización. El niño se expresa también por el ritmo, la danza y el canto, aparatos de percusión como el tambor, triángulo, campanillas, todos de buen sonido, le harán penetrar mejor en el universo de sonidos que los pianos en miniatura, que deben ser reservados a los juegos de muñecas.

También muy pronto el niño se siente atraído de comunicarse con los otros niños mayores. A menudo esa necesidad de contacto, se manifiesta torpemente mediante un acto agresivo.

Los juegos de réplica son la pelota y el balón; todo lo que se realiza entre dos favorece sus primeros contactos. Mencionemos los pequeños teléfonos que por medio de pilas permiten, partiendo de una conducta de imitación, a dos niños jugar juntos favoreciendo también la expresión verbal.

Los muñecos de guiñol, a condición de que sea el niño quien los maneje, le permitirán, en un plano más profundo dentro de la ficción, expresar sus deseos y conflictos conscientes e inconscientes.

**Juegos motóricos.** Un pensamiento puede orientar nuestros estudios sobre el juego en su relación con el desarrollo integral del individuo: "El niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para que cuando sea mayor, sólo recuerde de su paso por el jardín de niños que jugó y fue feliz".

Refiriéndonos a los juegos de movimiento que son el juego por excelencia de la primera edad, y basándonos en las teorías biológicas sobre este, recordemos al Dr. Karl Gross (1977:259) que define el juego como "la más pura expresión de la experiencia motora".

Es de vital importancia para el educador preescolar definir el tipo de juego que debe emplear para que los alumnos alcancen el pleno desarrollo de sus potencialidades, su independencia funcional, la alegría que proporciona la libertad

de acción, el pleno disfrute de la salud y el equilibrio emocional, que son fundamentales para el párvulo.

Uno de los aspectos del conocimiento que el niño va asimilando en el nivel preescolar es la integración de su esquema corporal y la posibilidad de los movimientos y desplazamientos, para ello, los juegos motóricos representan una infinita gama de movimientos clasificados en tres clases; eso no quiere decir que se presenten separados en la realidad, sino que en la práctica se interfieren y completan.

**Juegos naturales:** Son todos los que el niño realiza normalmente, llenos de espontaneidad y riqueza expresiva, veamos algunos ejemplos: caminar, correr, saltar; permiten infinidad de combinaciones y cambios. Deslizar, rodar, cuadrúpeda; estos también son susceptibles de infinitas variedades.

**Juegos con movimientos analíticos:** Son movimientos destinados a localizar a las diferentes partes del cuerpo señalándolas, nombrándolas y movilizándolas; y pueden ser: rotación de cabeza, brazos, piernas, hombros, flexiones. Movimientos cortados y enérgicos que requieren cierta energía al ejecutarlos.

**Movimientos generadores:** Estos movimientos pueden dar origen a ciertas acciones y son repetidos. Ejemplo: martillar, empujar, golpear, cavar, tirar; forman un conjunto de movimientos que pueden ser incluidos en juegos de jardinería, construcciones, transporte de objetos, ordenar la clase, etc.

**Juegos sensoriales.** Aunque hablemos por separado de juegos sensoriales, juegos motores, etc., en realidad no se pueden establecer estas divisiones ya que existen interferencias entre las facultades del individuo que actúa ante la llamada de un mismo estímulo y no podemos saber, de antemano, lo que en cada niño con más fuerza va a responder. No es exclusivamente educación de los sentidos, sino que mediante ella se produce verdaderas evoluciones psíquicas infantiles.

Casi todos los juegos sensoriales están inspirados en el material didáctico empleado por Froebel, Montessori y Decroly. Necesitamos juegos variados y de diversos tipos para poder establecer una graduación en los ejercicios que a través de ellos queremos que realice el niño.

El material de objetos es el primero que debemos poner en manos de los niños. En gran parte puede ser seleccionado por el profesor, con ayuda de los alumnos: piedrecillas, botones, conchas, semillas, cajas, cintas, papeles diferentes, cartones varios, etcétera.

Para los primeros juegos emplearemos el material de objetos más grandes y después podrán ir utilizándose los más pequeños a medida que el niño va adquiriendo suavidad al tacto y destreza en las manos, agudeza visual y atención.

Clasificación de los juegos sensoriales:

- 1 Sentido del tacto (juegos táctiles, juegos colectivos, juegos con los ojos tapados).

4. Sentido del oído (juegos con los ojos vendados, juegos de dirección del sonido, etc.).

Cabe mencionar que tanto las actividades de música y movimiento, como las de educación física, comprenden esos aspectos mencionados con anterioridad como espacios de desarrollo corporal.

5. Sentido del gusto y el olfato (jugar a la comidita, reconocer y clasificar sabores; así como también, reconocer distintos olores y aromas).
6. Sentido de la vista (juegos para distinguir colores; los de formas; colores y formas combinadas; los juegos de tamaños, posiciones y direcciones, etc.).

**Juegos Tradicionales.** Entender el juego: como la actividad espontánea, placentera y creadora, por medio de la cual se contribuye al desarrollo físico, mental y emocional; como instrumento para el reconocimiento y dominio de sí mismo; como factor de conocimiento y relación con el entorno físico y social en los primeros años de vida; como vehículo de comunicación e integración social, nos permite exaltar la relevancia que tiene para el crecimiento y desarrollo del ser humano.

Cuando el juego, además, fue jugado por generaciones y nos transmite cantos, bailes, costumbres propias de nuestra cultura, se fortalece la memoria de los habitantes de un país, favoreciendo así la permanencia y cohesión de la sociedad.

Los juegos tradicionales y organizados demuestran la variedad de movimiento que hay en las diferentes regiones de cada nación, favorecido quizá: por la conjugación de factores de tipo geográfico, económico y social, por lo que hoy en día forman parte de la vida motriz infantil.



Al darle a los juegos tradicionales y organizados un tratamiento pedagógico, pretendemos contribuir al desarrollo integral de los infantes, aplicándolos en una intensidad y volumen que respeten las limitaciones de cada uno de ellos y, sobre todo, atendiendo a los intereses lúdicos de la infancia.

Como ejemplos de los juegos tradicionales podemos mencionar: rondas, “A la víbora de la mar”, “Chácara”, “Salero”, “Quimbomba”, “Trabalenguas”, “Gallinita ciega”, “La rueda de San Miguel”, “Trompo”, “patea pelota”, “pesca pesca”, “brinca sogá”, “juego de caza venados”, canicas, corrida de toros, a la vaquería, entre otros.

Estos juegos permiten la socialización del niño en el aula y son parte de la cultura propia de los infantes, el juego es una herramienta importante en las estrategias de trabajo en el aula, ya que facilitan los aprendizajes y nuevos conocimientos de los infantes en los procesos lúdicos, así como permite la socialización del niño dentro de las actividades de aprendizaje.

## BIBLIOGRAFIA

Ajurriaguera J De Manual de Psiquiatría Infantil. Y Edición Ed. Masson. México, D. F. 1983 pp. 585.

Arnold, Arnold. El juego y las relaciones familiares. En como jugar con su hijo. Buenos Aires. ED. Kepelusz. 1966. pp. 28

Barbara Biber. La Ayuda del Juego en el Desarrollo del Niño. En Educación Preescolar y Desarrollo Psicológico. México: Gernika. 1987: 42

Bulher y Allen, Introducción a la Psicología Humanista, Monterrey, California, Broles Cole publishingcompany, 1979 pp. 523.

Carr H. A. Psicología: Un estudio de la Actividad Mental. New York, Lonmans, Green, 1925 pp. 569.

Cesar Coll. El aprendizaje cooperativa y las experiencias competitivas. En criterios para propiciar aprendizaje significativos en el aula. Antología Básica UPN, Plan 90. Pp. 86.

Claparade. Psicología del Infante en Pedagogía Experimental. Ed. Ginegra. 1926, pp. 210.

Claparade. La Educación Funcional. Ed. Madrid. 1975, pp. 545.

Declory. Problemas de Psicología y Pedagogía. Ed. Cireb. Edición En Castellano. 1929, pp. 390.

Declory. Introducción a la Pedagogía Cuantitativa. Bruselas. Ed. Lamertin. 1929, pp. 495.

Cristina Castillo, Et. Al. Educación preescolar. Métodos, técnicas y organización. Barcelona Ed. CEAC.1978. pp. 48.

Dinorah de lima. La importancia sociocultural en el desarrollo del conocimiento. En criterio para propiciar el aprendizaje significativo en el aula. Antología básica UPN. Plan 90. Pp. 90

Diane E, P. la personalidad psicoanalítica. En el mundo del niño. Tomo I, Jesús Villamizar. México: Ed. MCGRQW-Hill.1987. Pp.123.

Freud, Graville. Una Introducción General al Psicoanálisis, Ed. Forgotten Books, 2013 pp. 406.

Garton., A. (SF). Las influencias sociales ante el desarrollo de la personalidad. En desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Antología básica UPN, Plan 90. 1982 Pp. 45.

Fingerman Gregorio. El juego y sus percepciones sociales. En las experiencias y estímulos en el jugo. Buenos Aires: Ed. El Ateneo. 1970. Pp. 79.

Gonzales, F. P. El conocimiento se construye en un proceso de relación cotidiana. En cuadernos y divulgación para maestros bilingüe. SEP.INI. Puebla, México. 1982. Pp. 58.

Gross Karl. El Movimiento de Derechos del Niño, Ed. Garden, city New York, Anchor Pressl Doubleday, 1977, pp. 289.

HALL G. S. Adolescencia. New York, Apleton 1916. pp. 162.

Jean Chateau. Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz. 1971. Pp. 23

Kant. Critica de la Razón Pura. Ed. Alfaguara. Madrid. 1986, pp. 545.

Locke. Job Satisfacción. Grunenberg y Social Psychology and Organizational 93-117. Nueva York. 1984, pp. 582

Montessori, María. El Niño: El Secreto de la infancia. Ed. Diana México. 1982 pp. 325.

Papalia, Diane E. El mundo del niño. Tomo I y II. Tr. Jesús Villamizar, Ed. Mc GRAW-HILL, México, 1987, pp. 529.

Pérez Ruiz. Algunas reflexiones en torno a la identidad étnica y la identidad nacional. En identidad étnica y educación indígena. México: Antología básica de UPN, plan 90. 1992. Pp. 179.

Petrogusky. Las funciones del juego en la construcción del conocimiento. En psicología evolutiva y pedagogía. Progreso: edit. Moscu. 1979. Pp. 61

Piaget Jean. El pensamiento y el desarrollo genético del niño. En los orígenes de la inteligencia en los niños. New York. 1952, pp. 77.

Piaget Jean. Los Orígenes de la Inteligencia en el niño. New York, International Universities Pres. Inc. 1952, pp. 466.

Pierre, Valler. El niño frente al mundo. Ed. España: científico media. 1977. Pp. 186.

Sigmund Freud. Psicología de la Vida Cotidiana. Ed. Createspace Independent Publishing. 2085, pp. 264.

Spencer. El Estudio de la Sociología. Ed. Ann Arbor. Michigan. 1858, pp. 504

Stanley. El Desarrollo Psicológico del Niño. Traducción Gonzalo Mainar. Ed. Madrid. 1971, pp. 120.

Shiller. Cartas Sobre la Educación Estética del Hombre (1990:100)

Taylor Bárbara. “El juego y el desarrollo de la personalidad. Cómo Formar la Personalidad en el Niño. Barcelona, 1993, pp. 292.

Thorndike. Fundamentos Del Aprendizaje. E. L. (1932 The Fundament Of Learning, New York). Ed. Teachers College Columbia University.

Vigotsky. Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires. Ed. La Pleyade. 1960, pp. 351