



✓  
EL JUEGO EN EL NIÑO

MA TIMOTEA CASTILLO LARA

TESINA PRESENTADA PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P., 1985

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

SAN LUIS POTOSI , S.L.P. , a 7 de DICIEMBRE de 19 84

C. Profr. (a) MA. TIMOTEA CASTILLO LARA  
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titule-  
ción alternativa TESINA  
titulado "EL JUEGO EN EL NIÑO"  
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -  
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el  
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión

  
  
SE P  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD S: AD  
SAN LUIS POTOSI, S.L.P.

Dedico este trabajo a Luis David  
con amor

## INDICE

INTRODUCCION .....	Pag. 1
CAPITULO I INTRODUCCION A LAS TEORIAS PSICOLOGICAS.....	3
1.- Psicoanálisis.....	4
2.- Conductismo.....	8
3.- Cognoscitivismo.....	12
4.- Humanismo.....	15
CAPITULO II EL JUEGO EN EL NIÑO.....	18
1.- Antecedentes.....	19
2.- Definiciones.....	19
3.- Características del juego.....	20
4.- Juego y Sonrisa.....	21
5.- El Juego Infantil y el Desarrollo Cognoscitivo.....	22
6.- El Juego desde Diversos Puntos de Vista.....	24
CONCLUSIONES.....	28
BIBLIOGRAFIA.....	30

## INTRODUCCION

En este trabajo se hace una revisión en forma general de diversas teorías Psicológicas, así como sus relaciones y aplicaciones que éstas tienen con la educación.

Se hace una breve introducción a lo que es la teoría Psicoanalítica, revisando a su exponente principal Sigmund Freud, así como sus conceptos fundamentales.

Dicha teoría abarca definiciones de instintos o pulsiones, revisión de componentes de la Personalidad, los cuales son el ello, que se encuentra regido por el principio del placer, el yo que actúa como mediador entre el ello y el super yo, y que se rige por el principio de la realidad, y el super yo que está formado por todas aquellas reglas morales que el individuo ha introyectado del medio ambiente y cuya instancia se haya regida también por el principio de la realidad.

Se habla también de etapas del desarrollo según Freud, las cuales son: oral, anal, fálica, latente y genital.

Se hace también una somera revisión de los mecanismos de defensa que utiliza la persona para liberarse de la ansiedad, producto de un conflicto entre el yo y el ello, o bien entre el yo y el super ello, contra el ello.

Respecto a la corriente denominada Conductismo, se analizan aspectos generales con su principal exponente B.F. Skinner.

Se hace una breve revisión de lo que es el condicionamiento respondiente con su exponente Pavlov y lo que es el condicionamiento operante de Skinner.

Se hace una revisión de algunos conceptos fundamentales en el estudio de la conducta, como son el reforzamiento y el castigo con sus diversos programas, derivaciones, complicaciones y contra indicaciones,

En lo concerniente al cognoscitivismo, se hace una breve introducción a la teoría de Piaget y sus conceptos fundamentales. Se -

hace un análisis de lo que es la elaboración y la integración - en el funcionamiento de procesos mentales, así como las diferentes etapas del desarrollo según Piaget, siendo éstas, la sensorio motora, la preoperacional, la de operaciones concretas y la de operaciones formales, así como las principales características de cada una de ellas.

En cuanto a la teoría Humanística, cuyo máximo exponente es Carl Rogers, se hace un análisis somero de dicha teoría, así como sus conceptos de autorrealización y la terapia centrada en el cliente, haciendo una derivación de ésta a lo que es la Educación centrada en la persona.

Después de la introducción a las cuatro teorías mencionadas anteriormente, se hace un análisis del tema "El Juego en el Niño", dando antecedentes, definiciones, correlaciones, aplicaciones e importancia, así como un análisis de éste desde diferentes marcos conceptuales.

Al final se dan conclusiones generales sobre del tema, así como algunas sugerencias posibles de llevar a cabo.

CAPITULO I

INTRODUCCION A LAS TEORIAS PSICOLOGICAS

## PSICOANALISIS

### Antecedentes:

Sigmund Freud propone su teoría de la personalidad basándose en las teorías especializadas de la Neurología y la Psiquiatría. Sus conceptos sobre la forma de vivir del ser humano chocaban con las costumbres de su época. Su obra contradice tabúes culturales, religiosos, sociales y científicos.

### Conceptos Principales:

Freud propone la hipótesis de que "El cuerpo es la única fuente de toda experiencia mental".

**Determinismo Psíquico.-** Según este determinismo nada sucede al azar, sino que hay una causa para cada pensamiento, recuerdo vivido, sentimiento o acción y esa causa es un proceso mental causado por una intención consciente e inconsciente y está determinado por los eventos que le han precedido.

**Estructura de la Personalidad.-** Para Freud, la personalidad está dividida en tres partes: El Ello, el Yo y el Super Yo.

**Ello.-** Es todo aquello con lo cual nace el individuo. El Id o ello es inconsciente y por lo tanto, está fuera del control -- temporal y no conoce valores ni el bien, ni el mal, ni moralidad alguna.

**Yo.-** Es la parte del mecanismo Psíquico que está en contacto -- con la realidad externa. Se integra a partir del ello al tratar de hacer frente a la necesidad de reducir tensión y aumentar placer.

**Super Yo.-** Actúa como juez o censor. Es el depósito de los có -



digos morales, los modelos de conducta y todas aquellas construcciones que constituyen las inhibiciones de la personalidad.

El Ello y el Super Yo están en pugna, para lo cual interviene el Yo como un mediador.

Dos grandes principios en la teoría de Freud:

1.- El del placer que tiende a satisfacer sus necesidades. Se encuentra rigiendo al ello.

2.- El de realidad que actúa como un contacto del individuo con el mundo exterior y a la vez como mediador entre el ello y el super yo.

Etapas del desarrollo:

Oral.- Desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años. El placer se encuentra primordialmente en los labios, la boca, y un poco más tarde en los dientes. La etapa oral puede ser oral pasiva u oral agresiva, según sea mamando o mordiendo como se obtenga el placer.

Anal.- Entre los dos y los cuatro años. La zona erótica o de placer es la zona anal. Su energía libidinal está centrada en la retención y expulsión de esfínteres. Aquí podemos hablar de una etapa anal expulsiva o de una etapa anal retentiva..

Fálica.- Entre tres y cinco años. Aquí el foco de atención son los órganos genitales. Aquí surgen los complejos de Edipo en el niño y el de Elektra en la niña, así como el complejo de castración tanto en el niño como en la niña. Estos complejos se van resolviendo en la medida que el niño logre una identificación positiva con el padre del mismo sexo.

Latencia.- Aquí existe una especie de adormecimiento de la ener-

gía libidinal. Las fantasías y actividades son reprimidas por medio de las inhibiciones y las sublimaciones. Esta etapa aparece entre los cinco y seis años y se prolonga hasta el inicio de la adolescencia.

**Genital.**- Al inicio de la pubertad tiene lugar la etapa genital con la cual finaliza el desarrollo biológico y psicológico. Aquí la energía libidinal vuelve nuevamente a los órganos sexuales entre hombres y mujeres por lo que van a buscar medios para satisfacer sus necesidades eróticas e interpersonales. Al llegar a adultos se resuelve el complejo de Edipo con la identificación -- del sujeto con su propio rol sexual. Al llegar a la última etapa tanto el yo como el super yo se encuentran ya completamente desarrollados.

Si al llegar a la adolescencia o a la edad adulta, el sujeto presenta algún conflicto, podemos decir que hay alguna regresión a alguna de las etapas en las que pudo haber existido alguna fijación, ya sea por lo demasiado placentera o bien por lo muy displacentera que ésta haya sido.

Existen dos formas de que la aparición de la energía libidinal sea aceptable, y éstas son, la sublimación y el desplazamiento.

#### Mecanismos de Defensa

**Represión.**- Es el primero y más efectivo. Por medio de éste las percepciones e ideas que serían dolorosas para la conciencia permanecen en el sistema subconsciente, aunque sin perder su dinamismo.

**Intelectualización.**- Resta afectividad a su propia conducta. Intelectualmente se hacen las cosas eliminando la parte afectiva.

**Racionalización.**- Dar justificaciones u opiniones racionales de un acto cuyos motivos o causas son diferentes a las razones que se dan por tal conducta.

Proyección.- Exteriorizar y atribuir a otros los rasgos de conducta, carácter, actitudes, motivos y deseos propios que el individuo censura y rechaza.

Introyección.- Incorporar a la propia personalidad rasgos de otros.

Negación.- Se niega sistemáticamente a ver que su conducta es inadecuada.

Desplazamiento.- Un sentimiento emocional es transferido de su objeto real a un sustituto.

Compensación.- Mediante este mecanismo un individuo encubre o disfraza un rasgo indeseable, simulando uno deseable y exagerando sus manifestaciones.

Formación Reactiva.- El sujeto hace todo lo contrario de lo que realmente desea.

Los mecanismos son inconscientes y naturales. Se vuelven anormales cuando son usados en forma excesiva o bien cuando son insuficientes.

## CONDUCTISMO

### Antecedentes

Pavlov. Fisiólogo Ruso. Estudió las respuestas salivales de los animales, a lo cual posteriormente se le denominó condicionamiento respondiente.

En el condicionamiento respondiente existe un estímulo primario que se le presenta al sujeto y ante el cual dicho sujeto emite una respuesta. Después este estímulo primario se presenta asociado con un estímulo neutro y ante los cuales el sujeto emite una respuesta. Después de presentar repetidamente en forma apareada ambos estímulos, deja de presentarse el estímulo incondicionado presentándose sólo el estímulo neutro que ahora ha adquirido las propiedades del incondicionado y se ha convertido en un estímulo condicionado.

Según Pavlov el hombre trae un segundo sistema de señales. Estas señales son el lenguaje y el hombre las trae en forma innata.

Thorndike.- Menciona la ley del efecto o ley del uso, por medio de la cual se explica que el sujeto aprende repitiendo las acciones. Se le considera como el pionero del conductismo.

Watson.- Se le considera como el creador del conductismo. El nos habla de que todo se puede aprender y que todo se puede también desaprender.

B.F. Skinner.- Es el creador del neoconductismo.

### Conductismo

Estudia básicamente la conducta, cómo afecta el exterior al organismo y cómo responde el organismo al medio ambiente. No le interesa lo que pasa intrapsíquicamente.

Para el conductismo la conducta debe ser observable y definida operacionalmente.

Skinner hace la diferencia entre conductas respondientes y conductas operantes.

En la conducta operante el estímulo no provoca la respuesta, sino que solamente la evoca. Todo lo que el hombre hace son conductas operantes que han sido aprendidas. Son conductas operantes porque van a actuar en el medio.

El paradigma está dado en función de un estímulo, una respuesta y una consecuencia, siendo esta última la que mantenga o no la emisión de la respuesta.

Si la consecuencia es agradable se habla de un reforzador y si es aversiva se hablará de un castigo.

El reforzador puede ser de dos tipos:

- 1.- Positivo.- Es la presentación de un estímulo positivo ante el cual se va a dar una respuesta.
- 2.- Negativo.- Es la retirada de una estimulación de tipo aversivo, pero a igual que el reforzador positivo, va a incrementar la probabilidad de que se de una respuesta.

El reforzador tanto positivo como negativo tiene la finalidad de incrementar la probabilidad de que se dé una respuesta.

El castigo a igual que el reforzador puede ser también de dos tipos:

- 1.- Castigo positivo.- Es la presentación de una estimulación aversiva.
- 2.- Castigo negativo.- Es la retirada de un reforzador de tipo positivo.

La diferencia entre castigo y reforzador es que el castigo va a decrementar la probabilidad de que se de una respuesta y el reforzador va a incrementar dicha probabilidad.

Tanto los reforzadores como los castigos deben ser contingentes a la respuesta para que surjan efecto, de lo contrario no darán resultados satisfactorios.

Según Skinner existe otra clase de estímulos necesarios para que se de la conducta. Estos estímulos son antecedentes y se les llama estados disposicionales. Uno de los estímulos disposi-

cionales es la privación. Dependiendo del grado de privación que tenga el sujeto, será la mayor o menor probabilidad de que se de una respuesta.

Para eliminar una respuesta puede hacerse uso de una técnica llamada de extinción y que consiste en dejar de dar el reforzador hasta que la respuesta deje de presentarse.

El castigo es otra de las técnicas que se utilizan para decrementar la probabilidad de respuestas, junto con los programas de reforzamiento de respuestas incompatibles y otras técnicas.

Para que el castigo sea efectivo debe reunir las siguientes condiciones:

- 1.- Debe ser presentado inmediatamente después de que se de la respuesta, es decir, debe ser contingente a la respuesta.
- 2.- Debe ser lo suficientemente intenso para que decremente la probabilidad de que se de la respuesta, sin dar oportunidad de que se presenten conductas de escape y evitación.
- 3.- Debe ser lo más corto posible para que no dañe físicamente a la persona.

El castigo debe ser utilizado sólo en casos de que no exista otro recurso disponible para lograr la decrementación de la conducta, ya que si bien es cierto que es bastante efectivo para hacer que el individuo deje de dar una respuesta indeseada, también es cierto que la administración de éste puede ocasionar infinidad de trastornos emocionales colaterales, tales como la ansiedad y el temor, que se manifiestan con múltiples trastornos de tipo fisiológico.

#### Programas de reforzamiento

Razón fija.- Cada cierto número de respuestas emitidas por el sujeto, se da el reforzador.

Razón variable.- El número de respuestas requerido para dar el reforzamiento, varía de uno a otro reforzamiento.

Intervalo fijo.- El reforzador se da cada determinado tiempo sin

cambiar éste entre un reforzador y otro.

Intervalo variable.- El periodo de tiempo ocurrido entre un reforzador y otro es variable.

Los programas de razón y de intervalo variables son más resistentes a la extinción que los de razón e intervalo fijo.

## COGNOSCITIVISMO

Piaget en sus años de estudiante trabajó con T. Simon, colega de Alfred Binet, sobre el desarrollo de algunos de los primeros tests mentales. A Piaget no le interesaban las respuestas correctas que daban los niños, sino las incorrectas. Observó que los niños de la misma edad daban las mismas respuestas incorrectas y que niños de diferentes edades daban diferentes clases de respuestas incorrectas. Piaget sacó de esto varias conclusiones: Dice que primero debemos interesarnos en la calidad del pensamiento del niño y no en la cantidad de conocimientos o el número de problemas de que es capaz de resolver. También nos dice que niños de diferentes edades tal vez poseen diferentes calidades de pensamiento y diferentes maneras características de resolver problemas.

Para Piaget todo niño nace con ciertas características estratégicas para interactuar con su medio ambiente. El recién nacido puede ver y oír, también puede tocar, chupar y lamer y agarrar objetos. Estas características innatas son los puntos iniciales para el desarrollo del pensamiento. El niño interactúa con el ambiente a través de estas cualidades innatas, y estas cualidades cambian como resultado de la interacción con el medio. Con los meses y los años las características innatas se vuelven más sujetas al control voluntario del niño. Empieza a explorar objetos con propósito y experimenta nuevas formas de exploración y manipulación. De este modo el niño descubre que los objetos son constantes, que éstos pueden ser agrupados y clasificados y que las cosas pueden ser sumadas o sustraídas. Estos descubrimientos parecen ocurrir con una secuencia fija y esta secuencia se desarrolla lentamente. A cada edad el niño tiene una determinada visión del mundo y una determinada lógica para examinarlo y explorarlo. También el ambiente en el cual crece el niño afecta el ritmo con el que él pasa por la secuencia.



## Secuencia del desarrollo cognoscitivo

Etapa Sensomotora.- Desde el nacimiento hasta los dos años. Aquí las interacciones del niño con el ambiente están determinadas -- por manifestaciones de acciones que pertenecen a las características innatas del bebé, ya sean éstas, sensoriales como el ver y el oír o bien físicas como el tacto y la aprehensión, el alcance y la succión. Sus exploraciones están gobernadas por reflejos y por el azar.

Etapa Preoperacional.- De los dos años hasta los seis. La característica principal de esta etapa es la realización por parte - del niño de una habilidad rudimentaria para representarse a sí - mismo objetos y sucesos, pero tal representación aún está ligada a sucesos específicos y no organizados en sistemas complejos. Al razonamiento que existe en esta etapa Piaget lo denomina "Razonamiento Transductivo". Aquí domina también una característica de egocentrismo en el niño, generalmente entre los dos y los cuatro años.

Etapa de las Operaciones Concretas.- De los seis a los doce años. Aquí el niño es capaz de realizar acciones mentales de tipo complejo, como la suma y la resta. Aquí es capaz de comprender que estas operaciones son reversibles. Pero estas operaciones todavía están ligadas a experiencias particulares.

Etapa de las Operaciones Formales.- De los once años en adelante. El cambio fundamental consiste en que el niño ya no está ligado a lo concreto, ahora es capaz de hacer las mismas operaciones, - pero ahora las puede realizar completamente en la mente. Ahora ya posee una habilidad para buscar sistemáticamente una respuesta lógica a un problema. Ya es capaz de poseer una lógica deductiva, es decir, es capaz de ir de lo general a lo específico en lugar de partir de lo específico. Los niños de once o doce años son capaces de comprender las relaciones causales.

Piaget sugiere concretamente que el funcionamiento del inte -

lecto humano al igual que en el funcionamiento biológico, existen dos procesos invariables: la adaptación y la organización. - La organización de las experiencias incluye la integración de -- éstas. La adaptación es simplemente el proceso de ajuste al ambiente. Sin embargo para Piaget, la adaptación está dividida en dos aspectos importantes del funcionamiento que él llama asimilación y acomodación. La asimilación es el proceso de tomar, de incorporar sucesos en sistemas ya existentes. La acomodación tiene un proceso doble, el de adoptar el cuerpo, el concepto o la idea para que se amolde a lo que se ha tomado.

## HUMANISMO

Uno de los iniciadores es Abraham Maslow, Psicólogo Americano que tuvo varios cambios para llegar a ser humanista. Fué Psicoanalista, conductista y al nacer su primera hija deja de ser conductista y empieza a buscar otras bases para explicar la conducta.

Ve al hombre como a un ser humano que es bueno por nacimiento y que tiende a la autorrealización siempre y cuando existan las condiciones para ello.

Nos dice que el hombre tiene necesidades básicas que tiene - que satisfacer. Estas necesidades pueden ser fisiológicas como - el hambre, la sed, el sueño y el sexo. Les llama leyes de seguridad porque contribuyen a la estabilidad y al orden. Otro tipo de necesidades son las de amor y pertenencia que incluyen el respeto por sí mismo. Y una tercera necesidad es la de autorrealización, la cual propicia que el ser humano se desarrolle.

Nos dice que generalmente todos los seres humanos andamos en busca de la realización y que es esta búsqueda la que nos impulsa a superarnos.

Carl Rogers. Es inicialmente un terapeuta. Sus postulados se derivan de la psicoterapia. Inicialmente fue Psicoanalista.

Considera que el hombre es bueno por naturaleza. Nos habla de una educación no directiva y centrada en la persona (estudiante) Dice que el hombre tiende a la autorrealización y que él de por sí, irá saliendo o resolviendo sus problemas por sí solo, si se le da un clima de aceptación y auto-respeto. Nos dice que para que el ser humano logre ésto deberá de haber de parte del facilitador, ya sea éste terapeuta o maestro ciertas cualidades como - son: la congruencia, la empatía, la espontaneidad (mostrarse tal como es, aún con sus limitaciones). Si el facilitador posee estas cualidades podrá ayudar al estudiante a alcanzar su autorrealización.

Nos dice que el respeto es muy importante. Al niño se le debe de respetar desde pequeño. Debe dársele respeto al alumno y dejarle que sea él quien decida su problema y decida también su forma de tratarlo o resolverlo. En el caso de la educación será el propio estudiante quien decida qué áreas de aprendizaje se van a tratar, cuales serán los objetivos a lograr y qué procedimientos o técnicas utilizará para lograr dichos objetivos, y que el maestro actuará sólo como un facilitador para el propio estudiante.

Habla también de que el facilitador debe autoaceptarse y después aceptar al estudiante tal y como éste es. La aceptación no es concederle todo, sino que las cosas deben dársele en términos de aceptarlo como persona, pero no de aceptarle sus malas conductas, o hábitos negativos que éste emita.

Cuando a la persona se le da libertad en el aprendizaje, éste es mayor, porque el sujeto no aprende por obligación sino por agrado. Aquí no hay un plan de estudios predeterminado, sino que el plan lo hacen los propios alumnos dentro del grupo, son los propios escolares los que escogen su contenido de aprendizaje, sus objetivos y sus propias evaluaciones. El aprendizaje debe ser significativo para el alumno. Que los contenidos tengan algún significado para la persona, ya que este contenido significativo será el que haga que la persona aprenda. Propone que los estudiantes aprendan lo que quieran aprender.

Respecto a las evaluaciones se considera que debe haber una autoevaluación del alumno junto con la evaluación del maestro y que después se discutan las discrepancias entre ambas evaluaciones.

Se opone a que haya grados académicos.

Para Rogers si en el salón de clase existe un clima de aceptación y respeto, entonces el estudiante llega a la autorrealización.

En los grupos de educación centrada en el estudiante casi no hay deserción porque los estudiantes sienten que son ellos quie-

hes crearon e hicieron el curso. Nos dice que el aprendizaje que requiere una modificación de la autorrealización generalmente lo rechazamos.

#### Razgos del yo de funcionamiento cabal

Consciente de sí, creativo, espontáneo, abierto a la experiencia, se acepta a sí mismo, se determina a sí mismo, libre de estreñimiento, vive en su "Ahora", permite la plena salida de las posibilidades, tiene confianza en su organismo, posee un sentimiento de libre elección, se aparta de la introyección, se mueve hacia la dirección de sí mismo, acepta la vida como proceso y vive de modo existencial.

#### El yo incongruente

Vive sin contacto con el yo, le falta un sentido firme de identidad, introyecta, tiene impulsos frustrados, presenta emociones negativas, tiene una estructura del yo deformada, presenta conducta antisocial, se pone máscaras y tiene una apreciación irreal de las potencialidades.

Una persona autorrealizada es la que posee las características del yo de funcionamiento cabal.

CAPITULO II

EL JUEGO EN EL NIÑO

## EL JUEGO-

### Antecedentes

El comportamiento lúdico constituye una forma de descarga de energía, la cual al ser descargada deja en el individuo una sensación de placer, bienestar y animación.

Una superabundancia de energía se invierte en ejercicios que utilizan partes normales de comportamiento. Espencer intentó describir un proceso fisiológico que pudiese aclarar este aspecto - del juego y que explicase la presencia en las formas más elevadas de vida y sus manifestaciones en las especies individuales.

Otros investigadores consideran al juego como una catarsis, - como un intento de resolver y dominar situaciones dificultosas.-

El juego expresa una actividad esencial en la vida del hombre. Para el niño no existen fronteras entre juego y actividad seria. El juego es ante todo una actividad libre que tiene su propia finalidad en sí mismo.

### Definiciones

Concepto de juego.- El juego es una forma especial de comportamiento. No hay un acuerdo entre los autores sobre una definición exacta de lo que es el juego.

Decroly.- Nos dice que el juego es un instinto. Que es una disposición innata que provoca reacciones espontáneas bajo la influencia de estímulos adecuados.

Stone y J. Church.- El juego es el término que utilizamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueda ser incluida entre los aspectos serios de la vida: comer, dormir, vestirse, etc.

Alton Patridge.- La creación designa toda clase de distracción -

fuera del trabajo, para cualquier edad. Las actividades infantiles se denominan ordinariamente juegos.

Arnulf Rüssel.- Considera que la actividad lúdica no escapa a una definición determinada, pero además da ideas muy sustantivas: "El juego es más juego cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza" (Rüssel Arnulf. El juego de los niños. Barcelona, 1970)<sup>(1)</sup>

Buytendijk.- "El juego es una forma de exteriorización de lo infantil" (Buytendijk: Das Spiel Von Mensch und tier. Berlín, 1933)<sup>(2)</sup>

#### Características del juego

1.- La acción del juego tiene la finalidad en sí misma.

Siendo una actividad exigida por la naturaleza, debe tratar de cumplir además con las necesidades presentes y previsiones futuras.

2.- El juego es una acción libre.

La garantía de que el juego sea libre, beneficiará su fuerza-educadora.

3.- Sensación de ser de otro modo en la vida corriente.

En el tránsito del juego al trabajo, el niño tiene que caminar con facilidad y ligereza porque sigue sintiendo el goce de la acción.

4.- El juego procura satisfacciones presentes.

Permite al niño exteriorizar sus pensamientos, la descarga de impulsos y emociones, actividades de exploración y descubrimiento, el goce de la acción y la creación colma su fantasía, la realización de todo aquello que le está vedado en el mundo del adulto. Puede ser mamá, soldado, etc.

(1) Prieto García Tuñón, María Asunción. Sanuy Simón Monserrat. Psicología del Juego. Educ. y Actividad Lúdica. Universidad Nacional de Educ. a distancia. Madrid, 1979, Pag. 16

(2) op.cit pag.20



- 5.- El juego es placentero, divertido. Es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- 6.- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetos.
- 7.- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- 8.- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- 9.- El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, el juego está relacionado o vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros muchos fenómenos cognoscitivos y sociales.

### Juego y Sonrisa

La diferencia entre el juego y no juego sólo podemos encontrarla cuando el sujeto es capaz de emitir conductas lúdicas y conductas no lúdicas.

Según Peter Reynolds hay que considerar al juego como "Un comportamiento en el modo simulativo" (Reynolds, 'Play, language and human evolution', 1976)<sup>(3)</sup>

Esto constituye complejos de comportamiento, con características afectivo comportamentales, las que implican diferentes orientaciones emocionales. La sonrisa es una expresión de júbilo en el juego.

La sonrisa tiene bases fisiológicas y se cree que consiste en un proceso de tensión-relajación. Es la manifestación de diferentes clases de fenómenos divertidos y placenteros, pero es-

(3) Garvey Catherine. Versión Española de Guerra Miralles Alfredo. Edic. Morata, S.A. Madrid, 1920

tos fenómenos divertidos y placenteros están determinados por la situación social y la influencia que ésta tiene en el niño.

La sonrisa, la risa y el júbilo revelan muchas similitudes -- con el desarrollo del juego, y tanto la sonrisa como el juego es<sup>ta</sup>n sometidos a la influencia de factores sociales y ambientales. Tanto la sonrisa como el juego están implicados en las primeras experiencias del niño acerca de la atención y la relación mutua con los padres, y se va vinculando cada vez más, sistemáticamente, con intercambios comunicativos.

A través de la infancia y posterior a ella, la sonrisa y el juego continúan presentando importantes vínculos con fenómenos sociales.

Todas las manifestaciones lúdicas van acompañadas de risas y sonrisas.

### El Juego Infantil y el Desarrollo Cognoscitivo

Por medio del juego los niños son capaces de captar y representar lo que ocurre en su medio ambiente.

Según las características y oportunidades que el niño tenga dentro de su medio ambiente, será el desarrollo espacio temporal que adquiera. Un niño que ha tenido oportunidad de manipular, entender y organizar su propio medio, es capaz de resolver situaciones problemáticas más complejas, como son la interpretación y resolución de problemas de equilibrio, peso y espacio con algunos instrumentos como bloques de madera.

Un niño que no ha tenido oportunidad de jugar o de manipular su medio, no puede hacer nuevas integraciones ni puede hacer modificaciones sobre los materiales ambientales, por no haber tenido antes la experiencia manipulativa.

Los niños en sus juegos van a manifestar las pautas de conducta que se desarrollan en su medio ambiente.

Los hijos de familias apáticas y desorganizadas puede que --

¡jueguen a comer o a ser azotados o a otras cosas idénticas o parecidas a las que se desarrollan a su alrededor.

Parece ser que el juego es divertido cuando es espontáneo, cuando surge de un impulso e ideas y proporciona expresión, liberación, clímax, a menudo dominio y a veces es vigorizador y refrescante. El buen juego deja con una sensación de bienestar, felicidad y vitalidad.

El juego en los niños es psíquicamente activo. En el juego el niño proyecta sus enfados, sus temores, sus conflictos y preocupaciones, también revelan desconciertos, preguntas y necesidades de explicar sus experiencias.

El juego constituye una fuente de placer. Un niño después de satisfacer sus necesidades básicas de hambre, sed, sueño y supervivencia, trata en seguida de satisfacer su necesidad de placer. Un niño después de que ya ha comido puede ponerse a jugar con su chupón, sólo por satisfacer su necesidad placentera, pero esto al mismo tiempo puede ser una fuente de conocimiento. "No hay duda de que al mover la lengua dentro de la boca, los labios y superficies bucales del bebé proporcionan varias sensaciones táctiles interesantes, al mismo tiempo que aportan una conciencia cognoscitiva más rica del chupete y de la boca" (4)

La madre va a contribuir más a la percepción que el bebé tenga de sí mismo, de ella y de su medio ambiente al jugar y acariciar las manos, las piernas y en general todo el cuerpo del niño. Todo esto otorga sensaciones que poco a poco quedan organizadas en su mapa cognoscitivo de sí mismo y de su medio ambiente. "El narcisismo, la experiencia cognoscitiva y la catexis del exterior están muy estrechamente relacionadas en estos primeros juegos" (5)

La pulsión temprana del deseo de satisfacer su placer debe ir reforzada por la experiencia de que algo suceda para satisfacer ese placer. De este modo se mezclan pulsiones y medio ambiente,-

(4) Barclay Murphy Louis. Juego y Desarrollo. Edit. Grijalbo. Barcelona, 1982. pag. 108

(5) op.cit pag. 23

Es decir, fuerzas instintivas internas se mezclan con reforzadores ambientales.

En los hogares en los que se padecen privaciones, la acción placentera, producto del juego, es mínima porque la madre está tan ocupada y preocupada por la satisfacción de sus necesidades primarias y las del niño, que puede olvidarse de las necesidades de contacto físico y de la necesidad de jugar con el niño.

En base a todo lo anterior, parece ser que no sólo es necesario la satisfacción de las necesidades elementales, sino que también el juego activo, puede ser un elemento indispensable en la estructuración cognoscitiva. Además la capacidad de juego se ve apoyada también por las sensaciones buenas, porque evoca el gozo, la delicia y la diversión.

#### El Juego desde Diversos Puntos de Vista.

Al jugar el niño, en ese juego pueden darse diferentes interpretaciones, según desde el marco teórico que se quiera tomar.

Un psicoanalista dará interpretaciones en base a procesos internos determinados por el funcionamiento psíquico. Para éste, el juego será una manifestación de los deseos, impulsos o instintos que el niño tenga, y de acuerdo a la manifestación será la interpretación.

Para los cognoscitivistas el juego es una forma de elaboración de procesos mentales cognoscitivos, y éste juego, manifestará el desarrollo y la forma de estas elaboraciones.

Hablando de los especialistas de la conducta, el juego puede ser una forma de aprendizaje vicario o por observación, así como también puede ser un proceso de aprendizaje obtenido por el aumento en la frecuencia de una respuesta (jugar) por efectos del reforzamiento.

Si enfocamos el juego desde el punto de vista de la Gestalt éste puede ser una forma de percepción del medio ambiente que el niño hace.

Si nos avocamos a la sociología, el juego es una manifiesta expresión de las relaciones familiares y sociales que el sujeto tiene dentro de su medio ambiente.

Por ejemplo:

"Un niño negro de cinco años es una persona vigorosa, probablemente el más dotado de toda la clase, desde el punto de vista deportivo y capaz de entrar en cualquier habitación y preguntar: '¿Dónde está la acción?'. No sólo entra impacientemente, sino -- que también construye de forma inmediata y decisiva una estructura alta, simétrica y bien equilibrada. Sólo entonces examina los demás juguetes y con movimientos rápidos, categóricos, coloca todos los vehículos de juguete debajo y sobre del edificio. Seguidamente agrupa a todos los animales en una escena al lado del edificio, con la serpiente en el centro. Tras una pausa elige como primera muñeca humana al niño negro, colocándolo en lo más alto del edificio. Luego forma un grupo de adultos y niños con los brazos extendidos (como si reaccionasen excitadamente) al lado de la escena animal. Finalmente los bebés en algunos vehículos y coloca tres hombres (el policía, el doctor y el anciano) encima de ellos.

La historia del chico sigue la secuencia de colocaciones: - 'Llegan coches a la casa. El león muerde a la serpiente. Llegan gente a mirar. El mono y el gatito tratan de matar a la serpiente. El pequeño (el chico negro) en el tejado es por donde sale humo'.

La secuencia registrada, la escena final tal como queda fotografiada y la historia anotada ofrecen diversos aspectos interesantes al investigador.

Un crítico interesado por las diferencias sexuales podrá fijarse en la forma en que, por ejemplo, los vehículos, los animales se utilizan en primer lugar, como es más frecuente en el caso de los chicos; o puede que reconozca en la edificación de una estructura alta y parecida a una fachada algo más común en los chicos urbanos. Otro crítico tal vez señalará las característi -

tas formales de la construcción, que son en verdad superiores. El psicoanalista percibirá temas agresivos y sexuales que no son atípicos para esta edad, tales como los que aquí están relacionados con la sugestiva serpiente. Al clínico puede intrigarle el elemento más estrafalario, añadido casi como una osada ocurrencia tardía, cual es que los hombres de autoridad (doctor, policía y anciano) sean colocados encima de los bebés. Semejantes términos singulares, no obstante, escapan a nuestra comprensión en esta clase de investigación, generalmente por falta de datos sobre la vida íntima.

Al buscar un tema singular para este muchacho y unitario en su dominio, primeramente me fijaría en la construcción misma de bloques, 'Coronada' por un chico negro. El significado de esta configuración apareció al escuchar a los maestros de Robert. Uno de ellos dijo: 'Físicamente, este muchacho puede competir con -- chicos mucho mayores que él. Pero cuando se siente desgraciado se aparta mucho de los demás y se pone a bailar por el aula con los brazos extendidos hacia los lados'. Cuando el maestro imitó la postura del chico, la estructura construida por éste se reveló como una imagen corporal: piernas, torso, brazos extendidos y cabeza. Otra maestra nos dio una segunda clave: en cierta ocasión había felicitado al muchacho por su habilidad deportiva, pero él había contestado con un gesto de desesperanza, diciendo: 'Sí, pero mi cerebro no es nada bueno'. La maestra le había asegurado que el cuerpo y el cerebro pueden aprender y ayudarse mutuamente. Esto debió de impresionarle como fórmula para la solución de lo que algún conflicto interno significase para él, o su negritud, o su edad, o las tres cosas. En todo caso, el tema de un cuerpo bailando con un chico negro como cabeza literalmente sobresale por prioridad, prominencia y centralidad.

Haría falta la comparación de una amplia variedad de construcciones semejantes para hacer que el significado probable de esta construcción concreta resultase convincente. Hoy día debemos aceptar esta ejecución como un ejemplo de la capacidad de un chi-

to de cinco años para proyectar un tema personal relevante sobre el microcosmos de una mesa de juego. (Erick H. Erickson, *Child - hood and Society*, 2a. Edic., W.W. Norton, Nueva York, 1963).<sup>(6)</sup>

Al hacer observaciones de niños utilizando unos cuantos juguetes en un tiempo de diez o veinte minutos, veremos que en este tiempo y con estos pocos juguetes, el niño es capaz de representar algún factor o alguna etapa importante de su vida.

"Los procedimientos de juego pueden facilitar en un niño la impulsión de recapitular y por así decirlo, reinventar su propia experiencia!"

Hablando gestalticamente, la vista es el don que sirve para integrar los estímulos del gusto, el olfato, el oído y el tacto, por lo tanto, lo que el niño ve es el primer medio ambiente que le permite la capacidad de aprender. Al hacer un examen visual, éste debe de estar dotado de caracteres de juego, lo cual puede conducir a una interacción significativa.

Haciendo incapie en la naturaleza, encontramos que en el mundo animal el juego de los jóvenes se halla vinculado a la adaptación de la especie a una sección del ambiente natural. El juego del niño humano se orienta dentro de las posibilidades y los límites de lo imaginable y lo cultural. Una de las tareas del niño que juega es probar su propio rol y conocimientos disponibles. De esta forma el juego del hombre puede presentar facetas peligrosas y puede verse acosado por conflictos abrumadores, pero puede presentar también elecciones liberadoras. El juego cumple una de las funciones de adaptación humana.

En la edad adulta el juego está relacionado con la realidad. El hombre cuando juega es más humano. Aquí se mezclan intereses lúdicos infantiles, juveniles y adultos. "El adulto fué niño y joven una vez. Jamás volverá a serlo pero tampoco carecerá del legado de aquellos estados anteriores";<sup>(7)</sup> El adulto tendrá que renovar la disposición al juego de la infancia y algo del de la juventud, para que de esta manera puedan incursionar en el análisis del pasado y en la planificación del futuro.

(6) H. Erickson Erik. Juego y Desarrollo. Pag. 114-116

(7) op.cit pag. 27

## CONCLUSIONES

De todo lo expuesto en este trabajo se puede concluir lo siguiente:

Todas las teorías psicológicas que aquí se revisan son factibles de ser utilizadas en el campo de la educación.

El Psicoanálisis aún con sus limitaciones tiene una aplicación-práctica. Si el maestro es capaz de hacer análisis de la personalidad de sus alumnos, así como una verdadera valoración de lo que éstos son o pueden ser, podrá lograr un mejor entendimiento de ellos y de esta forma darles el trato y la atención adecuada que cada uno de ellos requiera.

El conductismo con sus programas de reforzamiento es capaz de hacer modificaciones de conductas dentro y fuera del salón de clases, aún cuando se considere que éstas sean bastante graves.

Otra de las aplicaciones del conductismo que los maestros podemos utilizar en pro de una mejor educación, es la enseñanza programada, la cual tiene amplias ventajas para obtener un mejor rendimiento de los alumnos.

El humanismo también nos aporta lo suyo desde el momento en que nos habla del respeto al estudiante como persona y de los valores que éste tiene, así como la amplia capacidad para utilizar estos valores. Si el maestro es capaz de utilizar esto podrá facilitar a sus alumnos el logro de su autorrealización.

El cognoscitivismo hace aportaciones importantes a la educación, hablándonos de los procesos cognoscitivos del educando, por lo que si se hace un buen uso de estos conocimientos, podremos ayudar al alumno a que obtenga un mejor rendimiento.

Respecto al juego en el niño, es importante conocer aspectos que se pueden aplicar a la educación. Si la educación se dirige en forma de dinámicas lúdicas, el alumno se interesará mejor y de esta manera se logrará un mejor rendimiento.

Jugando los niños descubren el mundo en que viven. Desarrollo



llen su cuerpo y sus sentidos. Forman su personalidad y se relacionan con los demás, porque al jugar con otros niños aprenden a tomar en cuenta a los demás. Por medio del juego pueden descubrir la amistad y la lealtad y aprender a ser compartidos. En general por medio del juego pueden lograr una educación integral - de mente y cuerpo.

Por todo lo dicho anteriormente, la sugerencia que se hace es que el <sup>docente</sup>maestro utilice estos aspectos lúdicos que el niño posee - en pro de una mejor educación.

## BIBLIOGRAFIA

- Bee Helen. El desarrollo del niño. Harla. México, 1978.
- De la Fuente Muñiz Ramón. Psicología Médica. Fondo de Cultura - económica. México, 1981.
- Delval Juan. El desarrollo cognitivo y afectivo del niño y del adolescente. Alianza, Universidad. Madrid, 1978
- Fadiman James. Frager Robert. Teorías de la Personalidad. Harla México, 1979.
- Garvey Catherine. El Juego Infantil. Morata S.A. Madrid, 1920
- Hilgard Ernest. Bower Gordon. Teorías del Aprendizaje. Biblioteca Técnica de Psicología. Trillas, México, 1980.
- Humphrey George. Psicología del Pensamiento. Trillas. México, -- 1973.
- P. Piers María. Juego y Desarrollo. Grijalbo. Barcelona, 1982.
- Piaget Jean. Psicología del Niño. Integraf. Buenos Aires, 1976.
- Prieto García Tuñón María Asunción. Sanuy Simón Monserrat. Psicología del Juego. Universidad Nacional de Educ. a Distancia.- Madrid, 1979.
- Sidman Murray. Tácticas de Investigación Científica. Fontane - lla. Barcelona, 1978.
- Simons J. E. Exploración Psiquiátrica del Niño. Salvat. Barcelona, 1977.