

“EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIALIZACIÓN EN PREESCOLAR”

**TESINA
MODALIDAD ENSAYO**

QUE PRESENTA

PAULA FLORES FLORES

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

ASESORA: GLORIA ARACELI GARCIA ORTEGA

CD. GUZMÁN, MPIO. DE ZAPOTLÁN EL GRANDE, JAL., AGOSTO DE 2009.

SECCIÓN: Comisión de titulación
EXPEDIENTE: 09-01-MIN.
Nº DE OFICIO: 144/CT-187-09

Asunto: Dictamen.

Cd. Guzmán, Mpio. de Zapotlán el Grande, Jal. a 22 de agosto de 2009.

C.PAULA FLORES FLORES.

P R E S E N T E

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado: EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIALIZACIÓN EN PREESCOLAR, a propuesta de la asesora Mtra. Gloria Araceli García Ortega, 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 presentar su examen profesional.

A t e n t a m e n t e



"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DEL ESTADO DE JALISCO


Luis Manuel Díaz Vega
Director

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL UNIDAD No. 144
CIUDAD GUZMÁN

c.c.p. Archivo
LMDV*cam

DEDICATORIA

A DIOS, A MIS PADRES Y HERMANOS (AS):: A ti, te agradezco que me hayas dado la vida, la salud, así como la oportunidad de disfrutar y compartir con mi familia y amigos de una de mis etapas más felices de mi vida. Porque nunca me dejaste flaquear ni perder la fe en los momentos más difíciles.

A ustedes les dedico estas palabras como un pequeño reconocimiento a su esfuerzo, al apoyo incondicional que me han brindado en el transcurso de mi vida y mis estudios, porque directa o indirectamente han contribuido al cumplimiento de una de mis metas. Porque han sido también una fuente de estímulo y dedicación a mi carrera profesional.

A MI ASESORA GLORIA ARACELI: A usted por la ayuda que siempre me brindó, me animó con paciencia y dedicación para salir adelante a pesar de mis problemas. Con cariño, admiración y respeto.

A MI ESCUELA UPN, DIRECTOR, PERSONAL DOCENTE Y ADMINISTRATIVO: Agradezco la oportunidad de abrirme las puertas para estudiar en este plantel y a las personas bondadosas que comprendieron y valoraron mi esfuerzo y me ofrecieron su tiempo, paciencia, sus conocimientos, dedicación y todo lo que pudieron dar de ellas hacia mí.

CON CARINO Y RESPETO

¡GRACIAS POR SU COMPRESION!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
1. ORIGEN Y FUNDAMENTOS DELJUEGO	7
1.1 Antecedentes históricos	7
1.2 Diferentes concepciones sobre el juego	8
1.3 Los tipos de juego	10
1.4 Los juguetes y el desarrollo de los niños.	11
1.5 El desarrollo del juego en el niño de 0 a 4 años de edad	13
1.6 El papel del adulto en el juego	16
1.7 Los juguetes	17
2. EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO	20
2.1. ¿Por qué juega el niño?	20
2.2 Como ayuda el juego al desarrollo del niño	22
2.3 El Juego y el Juguete	23
3. EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN Y EL DESARROLLO EMOCIONAL DEL NIÑO	36
3.1 Aprender a aceptar a los otros	36
3.2 Ser capaz de establecer amistades cercanas y afectuosas con otros	36
3.3 Desarrollar las habilidades necesarias para convertirse en un integrante cooperativo y participativo de una sociedad democrática	36
3.4 Las primeras manifestaciones afectivas (Los organizadores de la personalidad de Spitz)	37
3.5 De los 2 a los 6 años	41
3.6 Las relaciones con los adultos	42
3.7 La relación con los iguales	42
CONCLUSIONES	44
BIBLIOGRAFIA	46

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como propósito demostrar la importancia del juego como fuerza socializadora en preescolar.

Se eligió por la relevancia que tiene el juego como parte del desarrollo en cada uno de los niños preescolares; así mismo porque fui viendo que dentro de nuestra práctica docente, claro en el nivel preescolar, el niño aprende por medio del juego y dentro de este nivel no se utiliza como la valiosa herramienta didáctica que es, se cohibirá en su creatividad, en su expresión y no desarrollará autonomía y libertad para elegir sus propias decisiones.

Todo lo que hace y piensa, lo refleja mediante y a través del juego motivo por el cual nace la inquietud de conocer a fondo el papel tan importante que tiene el juego en esta etapa, su origen, sus antecedentes históricos y el proceso de éste, observar paso a paso la secuencia de cómo el juego nos va dando pautas para que el educando desarrolle sus habilidades, facultades y contribuir a la formación de un niño abierto, creativo y con una personalidad definida; en si promover un desarrollo integral.

Para esta investigación los elementos Teóricos metodológicos que fundamentan el mismo, serán en base a la Teoría Psicogenética de Jean Piaget, apoyándome a mismo tiempo por el punto de vista de varios Pedagogos y Psicólogos, manejando dos vertientes, una de carácter pedagógico y otra de carácter psicológico.

Dentro de la vertiente Pedagógica se encuentra: Montessori, Freinet, Decroly, Claparade y Dewey, ya que estos consideran al educando como un agente activo.

En lo que respecta a lo Psicológico cuento con: Jean Chateau y H. Wallon, ya que ambos se relacionan con la teoría de Jean Piaget.

Para así poder confrontar sus puntos de vista en base al mismo, y más que nada poder rescatar, cómo influye el juego en cada momento de la vida del niño.

Aunque cabe mencionar que el niño hace de cualquier actividad un juego, por lo que no podemos decir cuantas horas dedican ellos a sus juegos.

De hecho lo que se pretende con este ensayo es conocer el origen, qué importancia tiene en el desarrollo del niño y rescatar la relevancia y valor pedagógico del juego en el preescolar, ya que es el núcleo de toda de todas las actividades que realiza el niño, y a su vez es un medio para integrarlo a la sociedad.

1. ORIGEN Y FUNDAMENTOS DELJUEGO

1.1 Antecedentes históricos

El juego aparece en el ser humano a partir de los primeros contactos con su medio ambiente, a través de éste, el niño manifiesta impulsos y emociones. El juego es una actividad innata del hombre, es una necesidad vital, ayuda a mantener el equilibrio humano, esto quiere decir, lograr un desarrollo físico, intelectual y social, que son los elementos de una educación completa e integral, por medio de la cual se da una serie de aprendizajes a través de las diferentes formas de realizarlo.

Según refiere Huizinga, el niño producirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo.

Durante una etapa animal, los niños trepan o se columpian; en la etapa salvaje realizarían actividades parecidas a la caza, o al escondite, que sería parecido la búsqueda de la presa; En la etapa nómada se interesarían por los animales; en la etapa de la agricultura patriarcal jugarían a las muñecas o a cavar en la arena y finalmente en la etapa tribal se ocuparían de juegos en equipos.

Las actividades de correr, lanzar piedras, jugar con arcos y flechas, trepar o esconderse, serían entonces continuaciones o restos de actividades que fueron útiles y necesarias para la especie humana en otras etapas y que permitirán llegar a las actividades más complejas y superiores de los hombres en épocas más recientes.

1.2 Diferentes concepciones sobre el juego

No podemos imaginar la infancia sin sus risas y sus juegos; ya que gracias al juego crece en el niño tanto su alma como su inteligencia, es por eso que un niño que no sabe jugar, un “pequeño viejo”, será un adulto que no sabrá pensar.

La infancia es por consiguiente, el aprendizaje necesario para la edad madura. Estudiar en el niño sólo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual el niño modela él mismo su propia estatua; no se debería decir que un niño solamente crece, sino que se tiene que decir que se desarrolla mediante el juego, por el juego hace actuar sus posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias vitales que afloran sucesivamente a la superficie de sus ser, las asimila y las desarrolla.

Tanto Piaget como Chateau, muestran como la actividad lúdica contribuyen a la educación proporcionando fuerzas y actitudes que permiten hacerse a sí mismos en la sociedad.

Por ejemplo:

El jugar, jugando se moviliza.

Permite explorar.

Incentiva la creación de nuevos ámbitos.

Impulsa a descubrir nuevos vínculos.

Responsabiliza.

Facilita nuevas posibilidades de acción.

Promueve aprendizajes significativos.

Permite expresarse con libertad.

Asumiendo errores y éxitos, porque el juego es vida y engendra vida.

La convicción de que la dignificación de la infancia y el respeto a los derechos del niño significa brindar, desde todos los niveles, una enseñanza que tome en consideración las posibilidades Socio – Afectivas – Cognitivo – Motrices de los niños.

De una u otra forma las experiencias del juego son fundamentales para el desarrollo de sus estructuras mentales; pero más aún para el desarrollo integral del niño, tanto en el aspecto afectivo como en el intelectual.

Para dar una conceptualización más amplia sobre el juego desde diferentes teóricos, se presentan algunas definiciones y la tipificación del juego.

Lazarus, quien sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse.

Kart Groos, sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento. El juego consistirá en un ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa.

Para *Freud* el juego está relacionado con la expresión de las pulsiones y en particular con la pulsión de placer, y el niño realizaría a través del juego sus pulsiones inconsistentes, es decir, los deseos insatisfechos en la realidad.

Un autor holandés, *Buytendijk* sostenía que el juego es una consecuencia de la propia infancia que tiene características distintas de la vida adulta. La timidez, la ambigüedad, la imposibilidad y el patetismo son los tres requisitos o condiciones de la infancia que posibilitan el juego.

Para *Vigotsky* (1993) el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son completamente del propio.

1.3 Los tipos de juego

El juego es una actividad que tiene el fin en si mismo. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

<p>JUEGO DE EJERCICIO</p> <p>Periodo sensorio motor</p>	<p>Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adoptivo pero que pasan a realizarse por el pleno placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo esta todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el <<cu-cu>>, las palmas y <<aserrín-aserran>>.</p>
<p>JUEGO SIMBOLICO</p> <p>Dominante entre los dos-tres y los seis-siete años</p>	<p>Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el medico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que lo rodean: el maestro, el medico, el profesor, el tendero, el conductor y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que esta continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.</p>
<p>JUEGOS DE REGLAS</p> <p>De los seis años a la adolescencia</p>	<p>De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperaron, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del << egocentrismo>>.</p>

ZHUKOVSKAIA. El juego y su importancia pedagógica. Pp. 26

1.4 Los juguetes y el desarrollo de los niños

Los juguetes son herramientas esenciales para el buen desarrollo del niño. Juegan un papel importante en la formación de los conceptos, aptitudes, expectativas y socialización. Desde siempre, los niños han tenido la necesidad de una actividad, de moverse, curiosar, manipular y experimentar objetos, de crear, de relacionarse, e intercambiar acciones, vivencias y sentimientos.

El juego, además de ser una actividad, ayuda al niño a desarrollar todas sus funciones psíquicas, físicas y sociales. Los niños desarrollan las múltiples facetas de su personalidad: aprenden a relacionarse con el entorno, desarrollan sus aspectos más creativos y perfeccionan sus múltiples habilidades ayudándoles a canalizar tanto su energía vital (física) como la mental y la emocional, lo que es de gran ayuda en su desarrollo integral como personas completas facilitándoles su integración en el entorno social en que se mueven. En razón de eso hay que buscar el juguete adecuado y estar muy conscientes del papel que tendrá en el desarrollo del niño.

El juego cambia en la medida que el niño va creciendo. Pronto el niño estará representando personajes, y podrá expresarse y comunicarse libremente. Establecerá reglas a los juegos, ejercitando su capacidad de autocontrol y autonomía.

Durante este periodo (entre los 2 y 5 años) el niño tendrá pocos cambios en el ámbito de la socialización. Al inicio jugará solo o con sus padres, conforme vaya pasando la etapa se irá incorporando al juego con otros niños, sin embargo, no hay que confundir este juego con el juego en equipo, los pequeños de esta edad se aglutinan para jugar porque quieren el mismo juguete, pero rara vez comparten su juego con otros niños.

También es muy común que entre niños de esta edad se peleen por la pertenencia de las cosas, tampoco hay que preocuparse, no es que no sepa compartir, es que

casi ninguno sabe hacerlo, sin embargo, sí es importante que se empiecen a fomentar en él las ideas sobre prestar juguetes que luego le van a devolver, dar dulces a otros niños y adultos, etcétera, sin obligarlo.

Durante este periodo continúa el juego de exploración, que consiste en experimentar con objetos del ambiente. Los niños pasan mucho tiempo jugando con cosas sencillas como abrir cajones o armarios y vaciarlos, por lo que no es necesario que los niños tengan su cuarto repleto de juguetes, son muy pocos los que a esta edad llaman realmente su atención. Una buena idea es que se fabriquen juguetes sencillos, por ejemplo, llenar bolsas de tela, latas bien recortadas, etcétera, con cosas que el niño pueda meter y sacar, hacer ruido con ellas, aventar, rodar y esconder.

Los juguetes y actividades educativas deben ser divertidas y acabarse cuando el niño aún está interesado en ellos, de otra forma, no les prestará atención por un tiempo significativo y no le interesarán una segunda vez. Los juguetes que necesitan los niños son aquéllos que les ayudan a comprender el mundo real, y con creatividad lo pueden hacer con objetos que se tienen en casa o con juguetes caseros, sin ser necesariamente los sofisticados juguetes que venden en las jugueterías.

Hay que fomentar que el niño juegue, en ocasiones solo, aunque ustedes permanezcan a su lado, ya que de esta manera lo estarán acostumbrando a realizar sus actividades en solitario, sin necesidad de tener a un adulto mirándolo siempre. Por otro lado, es importante que poco a poco vaya desarrollando su creatividad, y el juego espontáneo es un excelente recurso para lograrlo y para exteriorizar preocupaciones. A través del juego el niño pone en práctica sus propias conclusiones de lo que observa en el mundo de los adultos, lo imita, ensaya y perfecciona los movimientos, etcétera. El niño es capaz de explorar el mundo e inventar juegos muy divertidos, lo único que necesita es un espacio amplio, materiales seguros y saber que tú estás cerca por si te necesita. Es

recomendable que tenga un espacio con juguetes en el área en la que convive la familia, de esta forma, aunque juegue su propio juego, se sentirá acompañado.

El niño se apasiona por descubrir, por crear hipótesis y comprobarlas con el medio ambiente. Es muy importante tener un equilibrio entre la enorme necesidad que tiene de explorar y de los límites que requiere le sean impuestos.

El juego para los niños es una cosa muy seria, a través de él están creando ideas, conceptos y asociaciones.

Dentro de su capacidad inagotable de explorar se encuentra el investigar qué sucede si le pega a otro niño, esto es muy angustiante y penoso para los padres, puede serlo menos si se considera que la mayor parte de las veces no lo hacen con malicia, simplemente está comprobando sus teorías, lo que se debe hacer es explicarle una y otra vez que eso no está bien y por qué. Si requiere ser castigado hay que buscar la manera adecuada, teniendo en cuenta que un golpe o manazo es completamente contradictorio, ya que se le está haciendo justamente lo que no se quiere que él haga.

1.5 El desarrollo del juego en el niño de 0 a 4 años de edad

Para los niños y las niñas, el juego es su manera de vivir, a través de él aprenden a conocer el mundo y se descubren a sí mismos. Al realizar cualquier actividad, los pequeños juegan de forma natural, sencilla y espontánea; con el juego se aprende haciendo, actuando, ejercitando, se experimenta y se cometen errores.

Los bebés, al nacer, presentan una etapa que podría considerarse como comportamiento inactivo, pues no hay indicios de comportamiento intencional de juego. Sin embargo, durante los primeros seis meses podemos observar cómo el niño juega con sus manos y con algunos objetos que están a su alcance llevándoselos a la boca.

Entre los seis meses y el año, aproximadamente, sus capacidades de movimiento, como trasladarse de un lugar a otro y manipular objetos, le permiten ejercitar sus habilidades, repitiendo actos para su gusto interesantes, como pegar repetidamente sobre alguna superficie con objetos o introducir cubos en una caja; esto es el inicio de una secuencia de juego por medio de la cual está aprendiendo.

Es capaz también de dar solución a algunos problemas sencillos como bajarse de la cama o huir de algún adulto que lo persigue jugando.

Es recomendable, durante los primeros meses, colocar objetos variados y no tóxicos junto a los bebés y mantener una vigilancia cercana; es importante que los objetos no sean pequeños porque pueden tragarlos, pues todo se lo llevan a la boca.

Procure abrazarlo y jugar con él, llamándolo por su nombre, dígame cosas agradables, no lo asuste, proporcionele diferentes experiencias como tocar objetos, conocer diferentes lugares, etcétera. Cuando empiece a desplazarse, retire objetos o sustancias peligrosas de su camino.

Recordemos que la relación que existe entre padres e hijos es también un juego y que éste debe ser agradable para ambos.

Es importante darles objetos o juguetes que se puedan manipular, golpear, aventar, morder; deben ser grandes, llamativos y lavables. Pueden ser objetos variados: móviles, cubos, pelotas con diferentes texturas y tamaños, cajas para meter objetos, campanas, etcétera. Cualquier cosa es un juguete para el niño. Lo más importante es vigilar que no sean peligrosos y que sean manipulables.

Del año y medio hasta los tres años, podemos observar un juego llamado de adaptación donde es una imitación del uso de objetos de la vida diaria, por ejemplo, una taza de juguete se convierte en una taza de verdad en la imaginación de los niños, de igual manera, un teléfono de juguete se convierte en un teléfono real.

Alrededor de los 4 años existe también el llamado juego simbólico, donde el niño utiliza un objeto como símbolo de otro, por ejemplo, una caja de galletas se convierte en una cama para muñecos.

También están los juegos sociales, como ser doctor, maestro, padre. En esta etapa, a veces aparece un amigo imaginario que convive gran parte del tiempo con los niños.

Se puede observar otros tipos de juegos, por ejemplo, el juego solitario o independiente donde el niño juega solo, con juguetes distintos a los utilizados por los niños que están a su alrededor y no se interesa por relacionarse con ellos. Existe también el juego paralelo donde el niño juega de forma natural con los demás niños y con juguetes semejantes a los usados por los demás, pero los usa como a él le parece, más que jugar con otros niños juega a lado de ellos.

Poco a poco los niños varían su participación en el juego, aproximadamente a los cuatro años empieza un proceso de socialización donde observamos los llamados juegos socializados y con reglas.

Este tipo de juegos proporcionan una forma de adaptarse a las reglas sociales. Se desarrolla una manera de pensar que le permite iniciarse en la comprensión de las reglas que rigen sus juegos, esto como parte también de la integración a su núcleo social.

Es necesario e importante identificar los cambios que se van generando en el desarrollo del pensamiento y conocerlos a través del juego, para motivarlo a realizar aquellas actividades que sean acordes con su grado de madurez, o bien, aquellas que le ayuden a adquirir o reforzar habilidades.

El juego libre se caracteriza por la espontaneidad y la libertad con la que busca, elige o inventa sus juegos haciéndolos propios, lo que le permite expresar sus impulsos creativos. Este tipo de juego se presenta en forma individual o colectiva, y refleja la evolución de su pensamiento, pues elige a qué y cómo jugar.

La utilización de los objetos se lleva a cabo con toda libertad, usándolos la mayor parte de las veces con fines distintos a su uso habitual, por ejemplo, una escoba se convierte en un caballo.

El juego dirigido implica para el niño seguir un orden o una serie de reglas que son establecidas por otros. Tiene como finalidad el logro de objetivos específicos, es decir, contribuir por ejemplo al desarrollo del lenguaje a través de cantos o rimas, etcétera.

También propicia un ambiente que demanda mayor esfuerzo por parte del pequeño y se desenvuelve en función de la madurez que haya alcanzado.

1.6 El papel del adulto en el juego

El juego, en cualquiera de sus formas, es una manifestación de creatividad que permite expresarse libremente.

Es importante tener presente que el respeto que tengamos hacia el juego del niño es fundamental para su desarrollo.

El juego representa un papel fundamental en la integración de la personalidad del niño, por lo que la actitud del adulto debe ser orientadora, comprensiva y enriquecedora.

En este sentido, el adulto no sólo debe ofrecer algunos momentos y condiciones ambientales para el juego del niño, sino que debe participar interactuando afectivamente con él. El juego, además de propiciar el acercamiento del niño con el adulto, es un medio que le permite expresar sus sentimientos, intereses e ideas, a la vez que le facilita la adquisición de habilidades que favorecen su desarrollo físico e intelectual y mejora sus relaciones afectivas y sociales con las personas que lo rodean.

Por lo anterior, es preciso que los adultos no cometamos el error de impedir o limitar el juego. Por el contrario, es necesario propiciar la investigación, es decir,

crear actividades en las que el niño busque las posibilidades de uso o acción que tiene cada objeto, situación o acontecimiento, previendo condiciones de seguridad para no obstaculizar sus actividades.

Existe una etapa en el desarrollo del niño (a partir de los 3 años aprox.) en que requiere jugar con otros pequeños de su misma edad. Es importante permitir el contacto que el niño necesita, ya que de esta forma aprende a compartir juegos colectivos favoreciendo así la socialización y al mismo tiempo contribuyendo al desarrollo moral. El niño tiene que aprender a respetar las ideas, pertenencias y costumbres de otras personas.

Es necesario estar conscientes de los riesgos a los que están expuestos los niños al jugar, pero debe evitarse decirles “no corras”, “no toques el agua porque te enfermas”, «te vas a ensuciar», «no te arrastres», etcétera. Con estas actitudes, el juego y las experiencias del niño se ven limitadas por el temor infundado que expresamos los mayores a que sufra un accidente, contraiga una enfermedad o se ensucie. También se tiende a asustar al pequeño creyendo que de esta manera va a tener mayor precaución, pero lo único que se logra es crearle inseguridad, lo que va a repercutir de manera negativa en él, cuando lo que debe buscarse es fomentar el desarrollo de la autonomía y seguridad que todo ser humano necesita.

Una actitud flexible implica que en algunas ocasiones también se fijen límites razonables. Es recomendable que, de acuerdo con la edad del niño se le explique esta situación, a la vez que se le ofrecen alternativas de acción a la prohibición que se está dando, por ejemplo: cuando un niño desea jugar en el patio y está lloviendo fuertemente, probablemente al no permitirselo proteste, porque para él, mojarse no significa nada grave; ante esto, es conveniente que se le explique por qué no puede salir y se le sugieran distintos juegos o distracciones que pueda realizar bajo el techo, facilitando de esta manera que el niño reaccione positivamente.

Es importante poner especial cuidado en la influencia que tienen los medios masivos de comunicación en el juego del niño, ya que es común observar infantes

que durante sus juegos, imitan a personajes ficticios, que ven en la televisión, el cine, los cuentos, etcétera, realizando acciones que pueden poner en peligro su vida; para evitar esto, se requiere que el adulto oriente su juego, invitándolo a reflexionar sobre los riesgos que se corren al imitar a dichos personajes.

También es necesario mencionar que el niño representa en sus juegos roles que a veces se consideran no acordes con su sexo o edad (por ejemplo que una niña juegue fútbol o un niño juegue con muñecas), es importante no evitar dichos juegos, más bien debe permitírsele expresarse y probar libremente.

1.7 Los juguetes

Para que nuestro hijo juegue no necesita más de lo que tiene a su alcance, no son indispensables los juguetes complicados o costosos; él requiere de objetos que le creen un sinfín de posibilidades, que le permitan dar rienda suelta a la imaginación y que le den oportunidad de crear sus propias herramientas de juego. El juguete es un objeto que no sólo sirve para que el niño se entretenga, sino que a través de éste se conocen los objetos existentes en el medio y el pequeño los manipula, construye y crea al mismo tiempo.

Cuando el niño pequeño comienza a ejercitar sus manos y su ingenio, el juguete desempeña un importante papel, ya que al manipularlo, el niño conoce texturas, formas, tamaños, etcétera, lo que le permite desarrollar mayor número de habilidades aumentando su conocimiento y familiarizándose con el mundo que le rodea.

El juguete también es un medio que permite establecer relaciones con los adultos y con otros niños. Algunos juguetes contribuyen a que el niño se relacione con determinadas costumbres y situaciones como lo podemos observar con juguetes como ollas, jarros, cazuelas, soldados, armas, naves espaciales, etcétera que por sí solos sugieren actividades de juego y que el niño enriquece con su imaginación.

Existen juguetes muy modernos en los que solamente tiene que apretarse un botón para que funcionen y el niño sólo observa sin tener la oportunidad de participar activamente en el juego, lo que propicia en él una actividad mecánica.

Para que el pequeño juegue, no necesita de juguetes complicados o caros, sino de aquellos que sean simples, que le permitan imaginar, crear, conocer e interactuar.

Es necesario proporcionar al niño juguetes de acuerdo con su edad, ya que esto le permitirá mayor aprovechamiento de la actividad, así mismo, antes de proporcionarle nuevos juguetes, debemos dejar que descubra en los anteriores todas las posibilidades de acción.

Es importante resaltar que aunque el juguete constituye un elemento básico en el juego, no se debe considerar como indispensable, ya que en muchas ocasiones los mejores juegos del niño se realizan sin juguetes, es decir, con objetos simples o de uso cotidiano que se encuentran a su alrededor, pues la actividad del juego no tiene límites y cualquier acción es una oportunidad para el desarrollo del niño; esto se manifiesta cuando el pequeño persigue una mariposa o cuando un trozo de madera puede ser en un momento dado un avión o un carro.

2. EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

2.1. ¿Por qué juega el niño?

Básicamente en el niño la importancia del juego es fundamental ya que constituye una de las actividades principales porque a través de él reproduce las acciones que vive cotidianamente.

A través del juego aprende a relacionarse, a formar un sentimiento colectivo y elevar la autoconciencia, la capacidad de seguir el grupo, a familiarizarse con los adultos.

El juego simbólico es importante para su desarrollo psíquico, ya que durante esta etapa el niño desarrolla su capacidad de sustituir un objeto por otro, estructura su pensamiento, se forma una percepción clasificatoria y modifica el contenido de su intelecto, es un proceso desde la manipulación objetual al pensamiento, con representaciones.

El juego también influye en el desarrollo del lenguaje, ya que existe una capacidad de comunicación verbal, para expresar sus deseos y sentimientos como para comprender a sus compañeros.

Cuando ingresa al Jardín de Niños por primera vez, es egocéntrico, juega solo y poco a poco va adentrándose al ambiente de los demás niños.

Por medio del juego expresan diferentes sentimientos, agresividad, timidez, coraje, cariño; y esto le ayuda para su salud mental. Es una etapa de dejamiento, permitiéndole desahogar sus tensiones nerviosas, siendo también como una válvula de escape para impulsar lo que se le reprime en casa.

Cuando todas estas oportunidades se presentan al niño, las experimenta y las satisface, el niño conquista su autonomía y su personalidad.

Jean Piaget menciona del desarrollo intelectual del menor:

“El niño pasa a través de diferentes etapas cognoscitivas durante las cuales sus procesos de pensamiento llegan a desarrollarse hasta alcanzar el nivel propio de una adulto...” Por lo tanto,.. Lo lúdico no hace mas que reflejar finalmente el nivel desarrollo cognoscitivo, así como su desenvolvimiento en el niño.”¹

Piaget determinó que debe existir una adaptación, con el propósito de aprender a formar parte en el juego. Para que esto suceda se requiere un balance entre dos procesos complementarios: La Asimilación de objetos y experiencias dentro de los esquemas existentes; La Acomodación, modificación de los esquemas existentes como resultados de nuevas experiencias.

Las experiencias que adquiera en su niñez y también durante su infancia, son una base para que logre una adultez sana, exitosa y plena.

“Los niños no sólo los más pequeños, aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que los rodean por medio del juego, el juego ofrece la oportunidad de desplegar sus iniciativas, de ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya ésta dado.”²

La importancia que se le de la educación preescolar y sobre todo al juego, radica en el hecho de saber aprovechar todas las posibilidades con las cuales cuenta el niño, ofreciéndole las oportunidades de aprender jugando.

¹ PIAGET, Jean. Psicología del niño. p12

² HILDERGARD, Hetzer .El juego y los Juguetes. p.7

2.2 Como ayuda el juego al desarrollo del niño

Los niños deben mover, tocar, escuchar, oler, experimentar, probar, crear y descubrir cuanto existe en el mundo que los rodea por lo que la escuela preescolar debe ofrecerles, como recursos para su aprendizaje, materiales, contenidos y posibilidades de descubrir y crear experiencias variadas. La educación psicomotriz y el juego son herramientas que favorecen la preparación preescolar creando situaciones que el niño tiene que enfrentar, presentando juegos que le permitan conocer su cuerpo, ejercitarlo en diversas configuraciones especiales y temporales para así integrar las nuevas experiencias. La gama de ejercicios parte de la exploración del propio cuerpo y del espacio que lo rodea, desarrolla paralelamente la percepción, la atención, la educación social y el lenguaje que acompaña a la acción.

En cuanto a actividades escolares igualmente ayuda a desarrollar directamente la escritura, la lectura y las matemáticas. La escritura, moviliza esencialmente los miembros superiores, por lo tanto requiere la coordinación motriz fina y la óculomanual. En la lectura, además de un buen desarrollo lingüístico, es importante la percepción visual, la diferenciación y la orientación de las formas. También influyen poderosamente el ritmo y la imitación.

En lo que se refiere a matemáticas, las operaciones se preparan a través de la acción. La clasificación, la seriación y la numeración son acciones que necesitan la percepción espacial y que se desarrollen con juegos en los cuales intervienen el espacio y la motricidad fina.

El juego aparece en el ser humano, a partir de los primeros contactos con su medio ambiente, a través de este el niño manifiesta impulsos y emociones. El juego es una actividad innata del hombre, es una necesidad vital, ayuda a mantener el equilibrio humano, esto quiere decir, lograr un desarrollo físico, intelectual y social que son los elementos de una educación completa o integral,

por medio de la cual se dan una serie de aprendizajes a través de las diferentes formas de realizarlo.

El juego se enriquecerá por medio de situaciones educativas a efectuar.

Decroly decía que el juego es un instinto, una disposición innata que estipula acciones espontáneas bajo la influencia de estímulos adecuados. Instintos que como todos los demás provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.

Para J.L Estone y J. C. Church, el juego es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no puede ser incluida entre los asuntos serios de la vida: dormir, comer, evaluar el vientre, vestirse, desvestirse, lavarse, ir al médico o al dentista, realizar pequeñas tareas, sin embargo, el niño pre-escolar convierte en juego todo lo que hace.

Alfonso Pruneda. El juego permite un desarrollo muy posible de las actividades mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando.

2.3 El Juego y del Juguete

Si bien es cierto que el juego es algo cotidiano del cual todos hemos hablado alguna vez, también es cierto que ha provocado inquietudes científicas y dado lugar a teorías muy interesantes y controversiales.

Uno de los primeros investigadores que realizó estudios formales fue Karl Groos, quien trabajo básicamente con animales.

Su teoría del juego se basa en el supuesto principal de que la función del juego es "la eliminación de los sentimientos hostiles y de miedo" y tiene como requisito básico la juventud.

Groos marca el inicio del juego en el animal desde los primeros meses debido a que lo define como un pre-ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir el juego es una actividad que tiene como fin ejercitar los instintos, que más tarde se desarrollarán y darán lugar a actividades como: cazar, comer, correr, etc., que le permitirán sobrevivir en su medio ambiente.

Mediante la elaboración subsecuente de lo expuesto por Karl Groos, algunos investigadores llegaron a la conclusión de que el juego surge cuando el animal tiene asegurada su alimentación y la protección del enemigo; se presenta entonces una actividad que no cesa con el logro de una meta, sino que se repite. Como dice Gustav Bally "... es un ir y venir, un comenzar e interrumpir, un avanzar y retroceder."

Estas investigaciones en animales han servido como punto de partida al intentar dilucidar el papel que el juego desempeña en el desarrollo y en la vida social del hombre. Es interesante hacer una nota de advertencia, se debe tener cuidado al extrapolar los resultados obtenidos en modelos animales es decir, tomar en cuenta las diferencias biológicas, psicológicas y sociales que caracterizan al género humano.

En este trabajo se retomarán principalmente los estudios realizados por Jean Piaget, por dos razones fundamentales. Primera, con el fin de ser consistente con el marco teórico expuesto anteriormente; y segunda, porque a mi parecer es una teoría bastante completa que toma en cuenta tanto el desarrollo cognoscitivo del sujeto como el de las relaciones sociales. Esto último es una parte medular en mi tesina.

Todo estudio científico requiere definir su campo de investigación, es decir delimitar su área de trabajo. En este caso es necesario definir lo que es el juego y cuando surge.

Algunos investigadores han intentado dar solución a estas cuestiones por medio de diferentes clasificaciones del juego, ya que así todas aquellas actividades que entren en las categorías marcadas son juegos.

Karl Groos, ya citado, formuló una clasificación basada en el contenido de los juegos. La primera categoría se llama "juegos de experimentación", en ésta se agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos. La segunda categoría llamada "juegos de funciones especiales" involucra los juegos de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación.

Pero el problema se presenta cuando pensamos en aquellos juegos que se pueden clasificar en más de una categoría. Por ejemplo el juego del trompo entre los niños pequeños puede ser un simple juego motor porque a pesar de jugar en compañía de otros niños su juego es individual. Pero, en los niños mayores es además un juego social, porque se toma en cuenta el juego de los demás y en ocasiones existen ciertas reglas que los propios niños establecen.

A partir de los elementos anteriores, podemos observar que el problema principal estriba en que los lineamientos de la clasificación son establecidos a priori, por lo tanto en el momento de ubicar los juegos en las distintas categorías, es difícil que estos coincidan exactamente.

Stern fue uno de los primeros investigadores que realizó una clasificación tomando como base el grado de complejidad del juego, es decir el grado de desarrollo mental que requiere el niño.

La primera clase, de "juegos individuales", involucra diferentes categorías: "conquista del cuerpo". Esta categoría se refiere a aquellos juegos en los que el cuerpo es usado como instrumento o sea como motor de la acción; "conquista de las cosas", aquí se ubican los juegos que permiten al niño investigar los objetos ya sea construirlos o destruirlos; por último, los "juegos de papeles" que son a través de los cuales, el niño representa diferentes personajes o cosas. La segunda clase, de "juegos sociales", contempla los juegos de imitación simple, que como su

nombre lo dice, permite al niño imitar ciertas actividades simples significativas para él; juegos de papeles complementarios, aquí se ubican los Juegos que requieren más de un personaje como maestros y alumnos, papás e hijos, etc.; y los juegos combativos que son aquellos que simulan guerras o simplemente enfrentamientos.

Esta clasificación, a pesar de ser más amplia con respecto a la anterior, presenta una dificultad en el momento de marcar límites entre lo individual y lo social.

Por ejemplo, a veces el niño juega en compañía de otros, pero cada uno juega para sí mismo, por lo tanto aunque hay más de un niño, no es un juego colectivo, ya que no existen reglas comunes que definan el juego y es precisamente esto último la principal característica de la vida social del niño y del adulto.

Ahora bien, Jean Piaget al realizar una clasificación del juego, toma como fundamento los principios del desarrollo de las estructuras mentales. Así el distingue tres grandes categorías: el ejercicio, el símbolo y la regla.

El juego de ejercicio aparece durante el II estadio y dura aproximadamente hasta el final del V estadio. Básicamente consiste en repetir acciones hasta lograr integrarlas a los esquemas mentales, lo que le permite realizarlas sin dificultad posteriormente.

El juego en sus inicios es complemento de la imitación y se diferencia de ésta porque el juego se realiza sin preocupación, por así decirlo, de adaptación. En otras palabras, todas aquellas actividades que se realizan sin objetivo específico pueden ser consideradas como juegos, por lo menos en sus inicios.

Las investigaciones que se han realizado con el fin de marcar el inicio del juego nos han proporcionado datos de que las primeras actividades propiamente lúdicas se desarrollan durante el II estadio. Aquí el niño empieza a realizar actividades por el simple placer de dominarlas, aunque es necesario aclarar, que más tarde estas actividades llevarán al niño a realizar otras actividades más complejas. Este, al

ejercitar ciertas habilidades sin límites ni imposiciones del exterior, elimina la angustia y realiza actividades "superiores" con facilidad.

Es importante subrayar que, aunque el juego de ejercicio no involucra ni pensamiento simbólico ni razonamiento propiamente dicho, supera en mucho el pre-ejercicio del que habla Groos con respecto a los animales.

Si bien es cierto que en ambos casos se presentan esencialmente movimientos sensomotores, en los animales es, generalmente desarrollo de actividades instintivas, como cazar, luchar, etc., que más tarde le permitirán sobrevivir en su medio, de ahí el nombre de pre-ejercicio, en tanto que en el caso del niño, el juego de ejercicio sobrepasa los instintos dando lugar a acciones prolongadas, que más tarde servirán como base para el desarrollo de funciones superiores.

La primer etapa del desarrollo lúdico recibe el nombre de juego de ejercicio, éste se subdivide en juegos sensomotores y juegos de ejercicio del pensamiento.

La categoría de juegos sensomotores se divide a su vez en:

1. Ejercicio simple- son todas aquellas conductas lúdicas que se realizan por el simple placer de realizarlas, donde básicamente se ejercitan movimientos;
2. Combinaciones sin objeto - esto es una prolongación de las anteriores, pero con la diferencia de que no sólo ejerce actividades ya adquiridas, sino que con éstas hace combinaciones;
3. Combinaciones con una finalidad - éstas son aquellas que surgen teniendo un objetivo lúdico que definen sus lineamientos desde un principio.

El juego de ejercicio sensomotor consiste en general en desarrollar actividades por el simple placer de realizarlas.

Piaget dice: Así, se ve que los juegos de ejercicio sensomotor, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o de reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por simple placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes.

La segunda categoría de juegos de ejercicio del pensamiento se divide, a la manera de la anterior, en tres subcategorías, pero en este caso la principal actividad a desarrollar no son movimientos sino la inteligencia del sujeto.

Así vemos que el niño puede plantear preguntas sin estar interesado en la respuesta, esto es preguntar por el placer de preguntar. Pensemos en la famosa "edad del porque". El niño pregunta: ¿Por qué el perro ladra? Respuesta- es su forma de hablar. Y, ¿por qué habla así? Respuesta- porque es un perro. Y ¿Por qué es perro?., etc. Podemos darnos cuenta que el niño se divierte formulando preguntas simplemente.

Esta etapa coincide con la función del ejercicio simple. Ahora bien, puede también inventar un cuento donde no haya un principio o un fin, lo que disfruta es la combinación de palabras y conceptos. Esto es paralelo a las combinaciones sin objeto.

Por último, las combinaciones con una finalidad quedarían representadas por la construcción de cuentos o simples narraciones que nacen con el fin de jugar, es decir surgen con un objetivo lúdico determinado.

La segunda etapa de juego simbólico, se caracteriza, como su nombre lo dice, por el manejo de símbolos, es decir el juego se aleja cada vez más del simple ejercicio. Pero es necesario mencionar que el principio de esta segunda etapa tiene características tanto del juego senso-motor como del uso de símbolos. Esto se debe principalmente a que, como explica Piaget, el juego (y el desarrollo mental del niño) es una evolución que se basa en los elementos de la etapa anterior y se va desarrollando por medio de las experiencias del sujeto, pero conserva características de cada una de las etapas.

El juego del adulto ya ha superado la etapa del ejercicio senso-motor y la etapa simbólica, sin embargo existen juegos que requieren tanto actividad motora y simbólica como ciertas reglas para llevarse a cabo.

Ahora bien, el surgimiento del juego simbólico lo marca la aparición de los esquemas simbólicos, éstos consisten en reproducir los esquemas ya adquiridos en una situación y con un objetivo diferente a los que comúnmente los evoca.

Estos esquemas simbólicos señalan la transición entre el juego de ejercicio y el juego simbólico propiamente dicho; del primero conservan el poder de ejercer una conducta fuera de su contexto de adaptación actual por el simple placer funcional, pero en el segundo presenta ya la capacidad de evocar esta conducta en ausencia de su objetivo habitual, ya sea frente a nuevos objetos concebidos, como simples sustitutos o sin ninguna ayuda material.

Esta etapa del juego se divide en cuatro tipos diferentes: IA, IIA, IB y IIB.

El tipo IA consiste, a grandes rasgos, en la generalización de los esquemas simbólicos ya adquiridos, por ejemplo hacía como si durmiera, ahora hará dormir a su muñeco. Hace que otros objetos realicen actividades que él lleva a cabo.

La tipo IIA, que consiste en prolongar estas actividades, pero ahora son evocadas con el objetivo principal de jugar y en situaciones que no tienen nada que ver con las acciones realizadas. Por ejemplo un niño ve una piedra y juega con ella como si fuera un coche y luego como si fuera un señor, etc. Es obvio que una piedra en nada se parece a un hombre o a un coche, pero el niño le adjudica las actividades características de esos objetos.

La etapa IB es también de generalización, pero no de las actividades propias del niño sino más bien imitación de acciones que se realizan en el ambiente que lo rodea. Por ejemplo un niño toma un cuadrito de madera y hace como si se rasurara luego toma un carrito y lo vuelve a hacer, como si fuera el papá.

Por último, la etapa IIB "... consiste en una asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos cualesquiera, es decir, a un juego que ordinariamente se llama 'Juego de imitación'".

Esta etapa prolonga la IB, pero ahora no solo imita acciones sino que las hace suyas, es decir no solo imita al papá sino dice que él es el papá, luego cambia y dice que el es el primo, etc.

Así vemos que el desarrollo del juego simbólico se lleva a cabo a la manera de engranes que se relacionan entre sí. La etapa IB es a la vez correspondiente con la IA y a la IIB, así como la IA es correspondiente con la IB y IIA.

Ahora bien, la prolongación de estas etapas se lleva a cabo al llegar a los tres o cuatro años aproximadamente y recibe el nombre de etapa III, que se divide en: IIIA, IIIB y IIIC.

La etapa, IIIA llamada de combinaciones simples, consiste en la prolongación de las actividades ya mencionadas, pero no son solamente evocaciones de escenas aisladas vividas por el niño, más bien evocación de una situación mas completa o extensa. Por ejemplo, antes decía que un pedazo de madera era un coche, ahora dice que es un coche que va por la carretera y relata lo que hay en el paisaje.

A continuación surge la etapa IIIB de combinaciones compensadoras, que son reproducciones de situaciones que en la realidad provocan en el niño angustia o miedo. Ahora no solo reproduce la situación sino la corrige. Por ejemplo, si a un niño le prohíben jugar con agua, él se acerca a la cubeta y hace como si jugara con el agua.

A esta etapa le sigue la IIIC llamada de combinaciones liquidadoras. Estas son aquellas donde el niño resuelve un problema real como en el caso anterior, pero esta vez reproduce la situación en un contexto diferente, esto le permite asociar esta situación con otras actividades y así asimilarlas a la vez que la resuelve.

Durante los cuatro y siete años más o menos, tiene lugar un desarrollo que a pesar de ser difícil de marcar, Piaget habla de tres razones para hablar de esa evolución:

1. Adquiere un mayor dominio respecto del orden secuencial de las escenas, es decir ahora es capaz de hacer un relato semejante a un cuento donde hay una secuencia lógica.
2. Existe cada vez mayor interés porque su imitación sea una copia fiel de la realidad. Esto se da estrechamente vinculado con las construcciones objetivas, cuando el niño empieza a armar casitas, escuelas, etc. lo más reales posible.
3. Se inicia el simbolismo colectivo, su característica principal es que los papeles se diferencian acentuadamente y se hacen complementarios.

Aunque en etapas anteriores ya había juegos de papeles, no era muy claro que rol desempeñaba cada niño, sino más bien eran juegos con varios sujetos, pero sin mucha interrelación.

Al llegar al simbolismo colectivo se hace evidente la congruencia de cada papel con relación al total del juego. Esto se debe a dos razones principales. Primera, el niño tiene cada vez mayor relación social con otros sujetos, es decir, se adquiere una mayor socialización; y segunda, los progresos de las estructuras mentales le permiten al niño ser más coherente con sus acciones e ideas.

Al finalizar esta etapa de juego simbólico, a los once años aproximadamente, se puede observar una disminución del simbolismo del niño para dar lugar al juego de reglas, el cual es cada vez más cercano al trabajo real y productivo.

La aparición del juego de reglas se lleva a cabo entre los siete y los once años y se desarrolla a lo largo de toda la vida.

Piaget explica el surgimiento del juego de reglas de la siguiente forma:

"La razón de esta doble situación - aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia- es muy simple: el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen..."

A este respecto es necesario aclarar que las reglas son características del ser socializado debido a que éstas nacen como consecuencia de la convivencia con otros sujetos (ya sean de su edad o adultos).

La regla consiste básicamente en establecer cierta regularidad en las actividades del sujeto en este caso en el juego del niño, donde existen ciertos castigos para aquellos que no observen las conductas establecidas.

Durante este periodo (5 a los 7 años aprox.) se desarrollan dos tipos de reglas:

1. Reglas transmitidas que son aquellas que los niños asumen por medio de juegos establecidos y que han sido jugados a través de muchas generaciones.

Un ejemplo clásico de este tipo de juego de reglas transmitidas es el de canicas.

El niño, a través del propio juego recibe de los niños mayores instrucciones acerca del juego, es decir, las reglas son heredadas de otras generaciones.

2. Reglas espontáneas son las que en el momento de estar jugando se establecen y se respetan tanto como las reglas transmitidas. Surge como resultado de la socialización de los juegos anteriores, esto quiere decir que son juegos con características motoras o simbólicas, pero ahora con relación interpersonal, donde es necesario fijar ciertas reglas momentáneas para llevar a cabo organizadamente un juego.

En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

La explicación del desarrollo del juego desde un punto de vista cognoscitivista nos permita ver el vínculo que existe entre la formación de las estructuras mentales del niño y sus juegos, así como las consecuencias en su evolución integral.

Podemos decir que el juego es vital para el niño y más aún para el adulto ya que de su desarrollo infantil depende en gran medida su actitud ante la vida en general, específicamente ante la vida productiva.

De acuerdo con Hildergard Hetzer se puede resumir con las siguientes palabras: El juego fecundo que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena. Los niños -y no solo los más pequeños aprenden a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que los rodean por medio del Juego.

Hasta aquí se ha desglosado la evolución del juego a la luz de la teoría piagetiana y de una u otra forma se ha vislumbrado la presencia del juguete a lo largo de dicha evolución, aunque cabe aclarar que no es indispensable.

Por esa razón es necesario definir el concepto de juguete y su importancia en el desarrollo intelectual y socioafectivo del niño.

Un **juguete** es todo aquello usado, generalmente por los niños, como instrumento de diversión. Desde esta perspectiva, un juguete puede ser desde un palito que hace las veces de coche, árbol, señor, etc. hasta el más sofisticado de los aparatos electrónicos, tan difundidos en la actualidad.

A este respecto me gustaría mencionar la poca utilidad de hacer grandes gastos en juguetes llamativos para los niños, debido a que cualquier juguete es útil, pero siempre y cuando responda a una necesidad real del niño y es aquí donde radica el problema principal. Más adelante retomaré la idea de necesidad real.

Es difícil hablar de un juguete bueno o uno malo, ya que cada niño tiene gustos diferentes, yo diría más bien que hay juguetes bien elegidos o no. En otras palabras, para que un juguete cumpla sus funciones educativas es menester tomar en cuenta los intereses propios de cada edad, de ahí la importancia del desarrollo teórico que antecede el tema central de esta tesina.

Desde mi punto de vista un buen juguete es aquel que le permite al niño desbordar su creatividad y al mismo tiempo poner en práctica sus habilidades motoras e intelectuales. Por ejemplo, un niño que atraviesa la etapa sensomotora estará atraído por juguetes de mucho colorido, diferentes texturas, durables y manipulables, como dados, palitos, pelotas, etc. en cambio en la etapa concreta le llamarán más atención aquellos que desafíen su intelecto, pero que a la vez sea un objeto concreto, como por ejemplo un juego de memoria.

Ahora bien, tomando en cuenta que el juego es para el niño una actividad agradable en la que se expresa libremente y que este está íntimamente ligado con el juguete, podemos ver claramente por que el niño deposita una carga afectiva en éste, es decir los niños quieren sus juguetes por todo lo que para ellos significan.

Esta situación permite al adulto, poder usar un juguete para introducir al niño en forma afectiva a nuevas áreas del conocimiento. Los juguetes han sido clasificados de diferentes formas.

Juliette Grange los ha dividido de acuerdo a lo que requiere el niño para poder jugar con ellos:

1. Juguetes que requieren el mínimo de participación por parte del sujeto, generalmente se juegan por medio de la vista y presión de botones.
2. Aquellos juguetes que involucran al sujeto casi íntegramente, es decir que requieren de imaginación, creatividad, ciertas habilidades, etc.

Los juegos de armar se ubican dentro de este último tipo de juguetes porque en el momento en que lo van construyendo se pone de manifiesto su capacidad creativa.

Finalmente podemos decir, de acuerdo con Hetzer, el juguete es un mediador que ayuda al niño a incorporarse al ciclo cultural al que pertenece, porque éste representa una parte de la realidad en la que el niño está inmerso.

3. EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN Y EL DESARROLLO EMOCIONAL DEL NIÑO

La socialización es el proceso mediante el cual los niños se transforman de seres individuales a seres sociales, cada uno de ellos posee un nivel diferente de compensación social y de habilidades. Este proceso pareciera una contradicción: para aceptar a los otros, los niños deben aceptarse primero a sí mismos, para entablar amistades afectuosas con otros, primero deben conocer y sentir el afecto. Sólo entonces podrán ceder parte de su individualidad y desarrollo de las habilidades sociales necesarias para participar en la pequeña democracia de su salón de clases y en la cultura en la que viven.

El proceso de socialización se va construyendo paulatinamente y es necesario explicar cómo va ocurriendo.

3.1 Aprender a aceptar a los otros

La aceptación comienza con el respeto por el nivel de socialización que los niños traen consigo al jardín de niños. A los 4 ó 5 años de edad, los niños se vuelven cada vez más sociales. Cuando los niños han experimentado en la infancia un cuidado sensible y cariñoso, tienen control sobre su conducta social y son capaces de jugar y trabajar con otros de manera cooperativa. Pueden manejar la dinámica de trabajar con pequeños grupos de niños y participan en las discusiones, la música y escuchan cuentos como miembros del grupo total.

3.2 Ser capaz de establecer amistades cercanas y afectuosas con otros

Una parte del proceso de socialización consiste en ser capaz de entablar amistades cercanas y afectuosas. Al observar a los niños, los investigadores coinciden en que tienen buenas habilidades de comunicación, llaman a otros niños

por su nombre, miran y tocan a aquellos a los que están hablando o escuchando y responden de manera apropiada cuando se les habla.

3.3 Desarrollar las habilidades necesarias para convertirse en un integrante cooperativo y participativo de una sociedad democrática

En base la aceptación y amistades afectuosas, los niños están listos para asumir la responsabilidad, no solo de si mismos sino también del grupo. Esto no es sencillo. Con el pensamiento centrado alrededor de si mismos, los alumnos del jardín de niños son incapaces, a nivel de desarrollo, de considerar el bienestar de los otros. Al vivir en la democracia del salón de clases tienen muchas oportunidades de desarrollar las habilidades sociales de participación y cooperación.

Las teorías modernas del desarrollo emocional distinguen entre “estados emocionales”, “expresiones” y “experiencias emocionales”. Según el análisis estructural de las emociones, propuesto por Lewis y Michelson, el *estado emocional* se refiere a los cambios internos en la actividad somática y/o fisiológica mientras que la *expresión emocional* se refiere a los cambios observables en la cara, cuerpo, voz y nivel de actividad que se producen cuando el SNC es activado por estímulos emocionales importantes.

La *experiencia emocional* se refiere a las consecuencias de la valoración y la interpretación cognitivas por parte de los individuos de la percepción de sus estados y expresiones emocionales. Requiere un sentido de sí mismo para evaluar los cambios dados en sí mismo y un nivel cognitivo que le permita percibir, discriminar, recordar, asociar y comparar. Así las expresiones emocionales de los lactantes nos dicen poco sobre su experiencia emocional, sin embargo las personas de su alrededor responden a las mismas como si fueran fiel reflejo a una experiencia subjetiva. De este modo mediante la interpretación y evaluación de su

expresión emocional, el entorno social le proporciona normas con las que aprende a evaluar e interpretar, es decir a experimentar sus propias conductas y estados.

El ser humano nace en un mundo social donde las características físicas y los patrones de comportamiento del bebé atraen el cuidado de la gente a su alrededor. Bolwby estudió el desarrollo del vínculo afectivo con los adultos e inspirándose en trabajos con primates propuso que tenía su origen en comportamientos heredados y propios de la especie conocidos como *sistemas de respuesta innatos*. El “babyness” o encanto por los niños muy pequeños es universal. Sus patrones conductuales aseguran la proximidad del cuidador, necesaria para la supervivencia física. De entre estos sistemas de respuesta innatos, la afectividad es esencial. El repertorio conductual del más joven de los niños ya incluye un componente emocional.

La afectividad es considerada por algunos autores como un factor fundamental facilitador de las primeras experiencias comunicativas en niños. El recién nacido dispone de una gama expresiva muy variada. . Como ya hemos dicho anteriormente, entre la madre y el niño se establece un sistema de interacción afectivo que da lugar al apego, establecido con las personas que interactúan con él de forma privilegiada. Conlleva determinadas conductas que tienen como fin mantener al cuidador cerca para garantizar la supervivencia. Las conductas motoras de aproximación y seguimiento son las más frecuentes. Además conlleva sentimientos por parte del niño de seguridad, bienestar y placer ante su proximidad y de la ansiedad ante situaciones de distanciamiento.

3.4 Las primeras manifestaciones afectivas (Los organizadores de la personalidad de Spitz)

Las emociones desempeñan un papel fundamental en el establecimiento de lazos afectivos entre el adulto y el niño. La expresión de estas emociones en edad temprana son “la sonrisa”, “la ansiedad ante el extraño” y “la negación”,

considerados por SPITZ como organizadores del desarrollo afectivo del niño y como hitos de su evolución emocional.

La *sonrisa*, que es el primer organizador, aparece alrededor del primer mes de vida en estado de vigilia y que se vuelve cada vez más selectiva con respecto a los estímulos de los contextos sociales. Según Spitz los niños no aprenden a sonreír, sino a identificar rasgos de la cara de su cuidador. El estímulo más determinante es el rostro humano.

El segundo organizador, la *ansiedad ante el extraño*, tiene una manifestación variada en cada niño, tanto en la edad de aparición como en el grado. Spitz señala que es debido a que ha desarrollado memoria de evocación y por un proceso de inferencia rudimentaria compara la representación interna de su cuidador con el desconocido. Por otro lado, a raíz de los estudios realizados con niños institucionalizados, también se sabe que su manifestación depende de la calidad de la relación entre el niño y su cuidador. Otros apuntan que tiene un valor adaptativo como respuesta a ciertos indicadores de peligro de su entorno, ya que el fin es solicitar el auxilio de los padres. Desde las teorías cognitivas y sociales se plantea que son manifestaciones ambivalentes ya que sienten a la vez atracción y miedo. Y que la respuesta de los niños es más positiva si el extraño previamente interacciona de forma positiva con el cuidador y posteriormente no se dirige a él de forma brusca. Si la conducta les resulta rara desde el principio si les provoca rechazo.

La *ansiedad de separación* aparece hacia el 6^o-8^o mes, y se caracteriza porque los niños comienzan a protestar cuando se les separa de los padres. Tres son las principales respuestas dependiendo del tiempo que pasen separados. *Desesperación* con una duración inferior a 15 días, por ejemplo por ser hospitalizado. Es una reacción de inconformismo y protesta por la separación que se puede manifestar con trastornos de la alimentación y en la relación con los demás como llanto y rechazo de caricias y juguetes. La *ambivalencia* cuando la separación supera el mes, que supone la progresiva aceptación de los

ofrecimientos de los adultos de su entorno. Cuando reaparece la figura de apego se muestran esquivos y distantes, como protesta durante pocas horas. El *desapego* se produce si la separación se alarga durante meses o años, ya que se rompe el vínculo afectivo y puede establecer relaciones de apego con otros adultos.

Hay diferencias individuales en cuanto a la seguridad que las figuras de apego proporcionan al niño. Pueden desarrollar seguridad en sus propias posibilidades, creándoles habilidad para actuar en su entorno con éxito y confiar en las personas de su entorno cuando los cuidadores responden con prontitud y adecuadamente a las necesidades de los niños. Si responden de manera diferente ya sea con mayor o menor prontitud de la que necesitan los niños, puede no darle seguridad el vínculo afectivo.

Con respecto al tercer organizador, la *aparición del no*, puede acarrear mayor conflictividad en las relaciones con su entorno. El niño a través del desarrollo motor que le confiere mayor control sobre su cuerpo y motilidad, reivindica mayor autonomía, rechazando normas y pautas, que se le quieren imponer, a pesar de los conflictos que esto le provoca con figuras tan importantes como los adultos. Además, desde que nacen sienten la necesidad de controlar su entorno y como elementos principales de él, dominar a los adultos. Se muestran muy exigentes cuando quieren algo, soportando muy mal las demoras entre sus demandas y el cumplimiento de las mismas, en parte por la concepción del tiempo en presente. Se suelen mostrar descontrolados e impulsivos, ya que sus deseos son imperativos. Así mismo sus sentimientos son apasionados y poco matizados. El sentimiento dominante en esta época de la vida es el sentimiento posesivo en relación con los adultos, sus padres. Sus episodios de celos manifiestan la incapacidad de compartir con los demás el afecto o la atención de la persona querida.

Con respecto a sus relaciones con los iguales, a los 6 meses ya pueden mantener relaciones sociales limitadas no conflictivas con otros niños. Con 12 meses, todos los niños manifiestan conductas prosociales. En estudios realizados se ha observado que los niños que a los 6-9 meses se muestran muy sociables con sus madres, lo son a su vez con otros niños. Todo parece indicar que la calidad y el tipo de relaciones que establecen con los padres influyen en los estilos sociales que desarrollan con los compañeros de su edad.

3.5 De los 2 a los 6 años

El desarrollo a nivel cognitivo está íntimamente relacionado con su crecimiento social y afectivo, así los progresos en el desarrollo psíquico se reflejan en tres dimensiones: la construcción de la personalidad, las relaciones con los adultos y las relaciones con los iguales. Junto al desarrollo motor, los avances en el lenguaje, la identidad sexual y el sentido del yo le dan un sentido de individualización creciente.

La construcción de la personalidad. Según Wallon es la etapa del personalismo la más significativa en la formación de la personalidad. Necesita diferenciarse de los demás a través de la oposición, luego pasa a una fase de autonomía en la que quiere hacerlo todo por sí mismo, y luego pasa a una fase de identificaciones a través de procesos imitativos donde adopta características de papeles que son significativos para él.

La conciencia psicológica de sí mismo se da a partir de la progresiva diferenciación y relación con los otros, reflejado en el uso del pronombre personal, aunque superficialmente limitado al aspecto físico y a su actuación, es decir, que se define por como es y lo que sabe hacer o le gustaría saber hacer. Así no es debido a problemas del lenguaje que no use el pronombre personal, si no a problemas en la construcción de la identidad.

Esta construcción es fundamental en este período. Otra realidad importante en este periodo es el de la identidad sexual. Sobre los 2-3 años sabe como

categorizarse pero falla en categorizar a los demás. Así un niño de 4-5 años piensa que puede convertirse alguien en una persona del sexo contrario solo con llevar atributos externos relacionados al otro sexo: vestirse, pendientes. Se ha demostrado la precocidad en la adquisición de los estereotipos asociados al papel social adjudicado a cada sexo de una forma muy tradicional, siendo muchas veces más acusados de lo vivido en su ambiente familiar, si bien no tiene problemas en admitir que sus padres tomen papeles contrarios, cuando juegan atribuyen los roles de manera tradicional.

Desde las teorías psicoanalíticas, la construcción de la identidad sexual tiene un papel primordial en la construcción de la personalidad, relacionándolo con la resolución del conflicto edípico mediante la identificación con las figuras parentales que lleva a la formación del superyó, instancia de la personalidad que supone la interiorización progresiva de las normas morales que en la edad de 5 años es muy rígida por la necesidad de ser querido por los padres.

Piaget desde la teoría genética-constructivista concibe esta edad la del realismo moral, en la que el niño concibe lo que se debe o no hacer en función del castigo y recibir la sanción según el resultado y no la intencionalidad del acto.

Entre los 3 y los 5 años, se va formando la idea de un yo privado no observable por los demás. Comienzan a surgir las rivalidades, los celos, la envidia y los secretos.

3.6 Las relaciones con los adultos

La escala de valores y los estilos educativos varían mucho de una familia a otra ya que los padres se encargan de la educación, formación de hábitos y normas de conducta del niño, cada familia tiene unas características afectivas y sociales determinadas. Otro aspecto importante en la evolución social y afectiva del niño es la disciplina, entendida como la adquisición de habilidades tomando como modelo a una persona.

Los niños pequeños admiran profundamente a sus padres, personas que les protege y por tanto las más importantes en su vida, por lo que se constituye una base sólida para que deseen imitarlos. En su imitación influye más lo que hacen que lo que dicen, de forma que es importante dar señales de autodominio y paciencia. Los patrones de personalidad se adquieren, según Bandura, en gran medida por la imitación activa.

El autodominio no se alcanza hasta el momento en que las personas pueden tomar sus propias decisiones, pero es importante desde pequeños educar para ello. Un estudio comparativo entre estilos educativos americanos y japoneses muestra diferencias en la capacidad de autodominio de ambas poblaciones fijándose en la enseñanza de la misma: los americanos dan ordenes sin explicaciones y a los japoneses les sensibilizan sobre los sentimientos y pensamientos de los demás: ¿Que crees que pensará de ti el señor del supermercado si haces eso? En un caso se impone disciplina (no hay tiempo que perder) y en otro se enseña autodisciplina (se necesita tiempo y paciencia).

3.7 La relación con los iguales

La actitud del adulto influye mucho en el tipo de relaciones que establecen los niños entre ellos. La más favorecedora para el desarrollo de la autonomía intelectual, afectiva y social es la que permite que discutan y resuelvan los problemas entre ellos. Además una relación afectiva coherente con los padres favorece el desarrollo social y afectivo con los demás. Aquellos que con 3 años constituyeron una relación de apego seguro con sus madres eran más competentes socialmente; habría por tanto una relación de continuidad entre el tipo de relaciones establecido con los padres y el establecido con los iguales. Las relaciones con estos favorece el descentramiento social y cognitivo (porque las perspectivas de otros niños son más próximas que las de los adultos), la canalización y regulación de la agresividad y el reconocimiento de los derechos y deberes de los demás.

CONCLUSIONES

El juego es una actividad natural, espontánea y propia de la infancia y a la vez es parte del desarrollo personal del niño.

Es necesidad básica de la infancia y una de las actividades más significativas ya que a partir del juego el niño de manera natural descubre, observa, explora, comprende el mundo que lo rodea y toma conciencia de sí mismo.

En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo, sus posibilidades, desarrolla su personalidad, encuentra un lugar en la sociedad. También involucra su cuerpo, su inteligencia, sus emociones; le permite entrenar las habilidades tanto individuales como sociales ya que es una actividad vital e imprescindible para el desarrollo integral del niño porque jugar ayuda al niño de una manera insustituible, a crecer, a madurar y a desarrollarse personal y socialmente.

Es jugando que el niño descubre al compañero, aprende a relacionarse con los demás también ejercita sus habilidades, capacidades. Asume pequeños riesgos que lo ayudan a crecer y a conocer lo que tiene a su alrededor es por todo esto que hay que permitir que los niños jueguen.

Al término de este trabajo identifiqué primordialmente cinco aspectos del desarrollo que se favorecen con el juego:

Desarrollo biológico, en este aspecto el juego ayuda al crecimiento del cerebro y favorece la evolución del sistema nervioso, estimulando las fibras nerviosas las cuales al nacer no están totalmente estructuradas.

Desarrollo psicomotor, en este el juego estimula el desarrollo, el dominio del cuerpo favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio, estimula el desarrollo de los sentidos, la representación mental de su cuerpo ya que posibilita canalizar la necesidad de movimiento, ayuda a conseguir seguridad, dominio y equilibrio del propio cuerpo.

Desarrollo cognitivo, el juego tiene un papel relevante en el desarrollo del pensamiento, también ayuda al niño a comprender su ambiente a través del juego

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

De acuerdo con Piaget el juego estimula las capacidades del pensamiento, el aprendizaje ya que proporciona nuevas experiencias; le permite la oportunidad de descubrir los efectos de sus acciones de ampliar sus conocimientos y solucionar problemas.

Desarrollo social, jugar facilita, amplia el encuentro con los otros, con el entorno ya que ayuda al niño a conocerse a si mismo y a las personas que le rodean. A través del juego también el niño ensaya, aprende límites respecto a las normas morales, de comportamiento es por esto que promueve el desarrollo moral y el niño se convierte en un ser social adaptado.

De acuerdo con Vygotski el juego es uno de los actos sociales y socializadores por excelencia, es una importante actividad que favorece la relación, cooperación, el respeto, la comunicación entre los adultos y los niños.

Desarrollo afectivo-emocional, el juego es una actividad placentera que estimula la satisfacción, confianza, seguridad; aporta autoestima es un medio para el aprendizaje, el juego es una actividad que además de proporcionar placer, alegría y satisfacción, permite descargar tensiones garantizando un sano equilibrio emocional y afectivo.

Por último menciono que una gran cantidad de estudios e investigaciones han demostrado que el juego, las actividades lúdicas y los juguetes son fundamentales e inherentes a la infancia puesto que contribuyen positivamente; van unidos al desarrollo integral del niño, en todos sus aspectos: físicos, psíquico, intelectual, social y emocional. El juego acompaña al niño, este lo utiliza para conocer el medio que lo rodea y ocupar un lugar en él.

La socialización es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socio culturales de su medio ambiente; los integra a su personalidad adaptarse a la sociedad o sea es el proceso por el cual el niño aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento.

El socializar es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños desde muy pequeños.

En la infancia es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intenso cuando el ser humano es más apto para aprender.

Sin embargo la socialización del niño durante la infancia no constituye en sí una preparación suficiente y perfecta sino que a medida que crece o se desarrolla su medio ambiente podrá variar exigiéndole nuevos tipos de comportamiento.

Las relaciones sociales infantiles les permiten interactuar con sus pares de tal forma que adquieran pautas de comportamiento social a través de los juegos ya que es conveniente que el niño se desenvuelva con niños de su misma edad, del mismo estatus social, con los que comparten tiempo espacio físico y actividades comunes.

Además, el niño aprende a sentir la necesidad de comportarse de forma cooperativa, a conseguir objetivos colectivos y a resolver conflictos entre individuos.

Entre mayor interacción, relaciones sociales o socialización con sus grupos pares; se convertirán en personas más seguras y extrovertidas.

La timidez es la perturbación afectiva que refleja a la presencia de los demás como un mecanismo de defensa del yo. Es la consecuencia de un defecto de socialización; en muchos casos podría deberse a problemas de socialización o de interacción ausente o escasa en los niños. Por eso es fundamental que el padre y madre de familia, ayuden a formar la personalidad de su hijo(a) para encaminarlos hacia el éxito. En gran parte los padres de familia tienen en sus manos el poder de crear hijos exitosos ya que es tiempo de empezar a trabajar en la construcción de una personalidad definida en los niños.

BIBLIOGRAFÍA

Abarca Ponce, María Paz. Diccionario enciclopédico de educación especial. Fundación para el desarrollo de la fundación social de las comunicaciones. Tr. de M. Aguilar, México, Editorial Santillana, 1998. pp.1510

Deval, Juan. El Desarrollo Humano. España, Editorial Siglo XXI, 1994. 626 pp

Fitzgerald, Hiram E. Psicología del Desarrollo. El lactante y el preescolar. Tr. de Pedro Rivera Ramirez. México, Editorial El manual Moderno, 2000 pp.350

Guy R Lefrancois. Acerca de los niños. Una introducción al desarrollo del niño. 2^{da} Edición Tr. Eliane Cazenave Tapie Isoard. México, Editorial Fondo Cultural Económica, 1978. 704. pp.

Homann, Mary. La educación de los niños pequeños en acción. Manual para los profesionales de la educación infantil. 1 era edición Tr. de María Elena Moreno Canalejas. México, Editorial Trillas.1999. 665 pp.

H. Rudolph, Schaffer. Desarrollo Social. Tr. de Eliane Cazenave Tapie. México, Editorial Siglo XXI, 2000 534 pp.

Papalia, Diane E. Desarrollo Humano. 9^{na} Edición Tr. Human development, México Editorial, McGraw Hill Interamericana, 2005. 785 pp.

Schaefer, Charles E. Manual de terapia de Juego. Tr. De María Elba Arizmendí. México, Editorial. Manual Moderno, 2000. 489 pp.

Zhukovskaia. El juego y su importancia pedagógica. Habana, Editorial Pueblo y Educación. 1987. 369 pp.