



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO

1  
2EJM

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES  
ARAGON

IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO TECNICA  
PROYECTIVA

T E S I S  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA  
P R E S E N T A :  
ALARCON GUZMAN MARIA GUADALUPE

Asesora de Tesis:  
Lic. Guadalupe Becerra Santiago

ARAGON, EDO. DE MEXICO

1993

TESIS CON  
FOLIA DE CRISIS



## **UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso**

### **DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## I N D I C E

	Pág.
INTRODUCCION .....	1
CAPITULO I REVISION HISTORICA E IMPORTANCIA DEL JUEGO .....	5
CAPITULO II DIFERENTES POSTURAS TEORICAS DEL JUEGO ...	14
2.1 EL JUEGO, HENRI WALLON .....	15
2.2 EL JUEGO, D.W. WINNICOTT .....	23
2.3 EL JUEGO, CARL R. ROGERS .....	29
2.4 EL JUEGO, JEAN PIAGET .....	36
CAPITULO III EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS .....	41
CAPITULO IV APLICACION Y OBSERVACION DEL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑO .....	51
CONCLUSIONES .....	108
BIBLIOGRAFIA .....	112

## INTRODUCCION

El juego es una actividad particularmente propia del niño, el juego le permite crear su propia sociedad al mismo tiempo que le enseña a comportarse dentro de ella.

Crea fantasías, inventa juegos, da diferentes usos a sus juguetes e imita las actividades adultas.

Su mundo afectivo también se enriquece, porque expresa con absoluta espontaneidad sus temores y de esta forma consigue liberarse de esos conflictos.

Es así como expongo este trabajo, para ver la gran importancia que el juego tiene como técnica proyectiva, ya que es en éste donde el niño expresa sus angustias, alegrías, etc.

Pasando ya al contenido del trabajo, se presenta una reseña histórica y la importancia que el juego tiene para el niño, se observa como desde lejanas épocas el juego siempre ha sido importante en el desarrollo del humano.

Platón fue el primero en reconocer el valor práctico del juego.

Por otra parte Froebel fue el primer pedagogo que reconoció el valor educativo del juego y lo incorporó a la pedagogía.

Arkin hace una clasificación de juguetes, los clasificó

como primarios, ya que realmente son producto del devenir de la historia.

Para tener mayor noción del juego y la importancia que éste tiene, tomé como referencia bibliográfica a Wallon, Winnicott, Rogers y Jean Piaget.

Wallon divide al juego en cuatro tipos: Juegos Funcionales, Juegos de Ficción, de Adquisición y de Elaboración. Estos tipos de juego tienen una evolución para el desarrollo del niño. Piaget hace énfasis al juego simbólico, el niño simboliza en su juego todo aquello que le preocupa. Winnicott parte de dos zonas del juego la del niño y la del terapeuta; él expone una secuencia de relaciones vinculadas con el proceso del desarrollo y así buscar donde empieza el juego. Para Rogers el juego es importante dentro de la terapia lúdica, ya que en cualquier actividad lúdica refleja sus problemas.

Otro aspecto importante es el juego en el jardín de niños, pues es importante que el niño ingrese a éste para su desarrollo físico, intelectual y moral.

Además el niño empieza a sociabilizarse con otros niños y así a integrarse como ser social.

En el hogar y en la escuela no le dan la importancia que tiene el juego, aún sabiendo que es éste uno de los medios eficaces para la educación.

Se realizó una práctica en un jardín de niños para veri-

ficar la proyectividad del niño mediante el juego.

Se hicieron dos grupos de niños, el primer grupo trabajó con su propia creatividad y con juego libre. El segundo grupo trabajó bajo instrucciones.

Las actividades que se realizaron fueron: dibujo, plastilina, un cuento, títeres y un teatro guiñol.

**C A P I T U L O   I**

**REVISION HISTORICA**

**E**

**IMPORTANCIA DEL JUEGO**

REVISION HISTORICA  
E  
IMPORTANCIA DEL JUEGO

Desde lejanas épocas, el hombre ha reconocido la importante contribución del juego y su constante evolución a través del tiempo.

Se ha citado frecuentemente a Platón como el primero en reconocer el valor práctico del juego, dada la descripción que hace en las leyes de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor la aritmética.

También Aristóteles señaló la necesidad de que los niños se habitúen a realizar, jugando, todas aquellas actividades que deberían desempeñar más adelante cuando adultos.

En la educación prehispánica el juego influyó poderosamente en la formación del niño y del adolescente porque ejercitaba sus músculos promoviendo la necesaria coordinación motora, sirviendo como insustituible medio para el desarrollo físico e intelectual; es un medio excepcional para fomentar la sociabilidad del niño porque jugando va adquiriendo conciencia de que la vida es cooperación y se halla sometida a ciertas reglas.

La educación de los aztecas se realizaba de manera eficaz, el niño era educado en el seno de la familia, después se iniciaba la educación pública en planteles oficiales.



Los castigos inferidos a los niños eran duros, utilizaron el juego como vínculo excepcional para fomentar la sociabilidad del educando, jugando fue adquiriendo el niño conciencia de la cooperación, el juego fortalecía el desarrollo moral y estético del niño y con ello la formación de su personalidad.

Los niños mayas pasaban el tiempo jugando al aire libre pero sus juegos tenían designios educativos; eran imitaciones de las labores que tendrían que ejecutar en el futuro.

El problema central de la teoría del juego protagonizado es el de su origen histórico y de su naturaleza.

Refiriéndose a la concepción materialista del origen del arte, G.V. Plejánov trata de paso el problema del juego.

Plejánov dice que el juego se presenta como una actividad que responde a la demanda de la sociedad en la que viven los niños y de la que deben llegar a ser miembros activos.

El primero que planteó en la psicología soviética la necesidad de hacer una investigación de historia para elaborar una teoría congruente del juego fue E.A. Arkin. En su investigación habla del origen histórico del juego y más que del juego protagonizado, se refiere a los juguetes y su historia. Al comparar con los juguetes modernos los encontrados en excavaciones arqueológicas. Así llegó a la conclusión de que tanto en unos como en otros se ven los mismos juguetes y el niño -

los utiliza igual.

Arkin denomina a los juguetes como primarios; entre los que incluye:

- a) Juguetes dinámicos: la pelota, el cometa.
- b) Juguetes sónicos: chicharras, campanillas, cascabeles, etc.
- c) Armas: arcos, flechas, etc.
- d) Juguetes figurativos: figuras de animales y muñecos.
- e) La cuerda con la que hacen varias figuras.

Todos los juguetes que Arkin clasificó como primarios - son realmente producto del devenir de la historia. No obstante, aparecieron alguna vez en determinada etapa histórica del desarrollo de la sociedad, no desaparecieron con la extinción de los útiles, de los que son copia. El arco y las flechas hacen mucho que cayeron en desuso como armas de caza y fueron - sustituidos por las armas de fuego, más perduran en el mundo de los juguetes infantiles.

Si se examina el juguete en sus funciones, puede afirmarse, que los denominados primarios han cambiado radicalmente - de función en el curso de la historia, siendo otra su relación con el proceso de desarrollo del niño.

Ahora bien Froebel fue el primer pedagogo que reconoció el valor del juego y lo incorporó a la pedagogía. Refiriéndose a su influencia sobre la infancia agrega que el juego es - el más puro y espiritual producto de esta fase del crecimien-

to humano; es al mismo tiempo modelo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza en el hombre y en todas las cosas por eso engendra alegría, libertad, contenido, paz y armonía en el mundo.

Bühler, en su teoría, explica la actividad lúdica por el placer funcional que ésta produce. De este modo no se establece la diferencia entre el principio que rige los primitivos juegos funcionales del bebé, los que podrían explicarse por el placer y el motivo que rige los juegos más evolucionados.

La actividad del bebé, a la que Bühler llamó juego funcional, no es juego propiamente dicho, porque en esta actividad, el niño actúa con los objetos directamente de forma inmediata, sin intervención de la imaginación.

Vemos, pues, cómo el juego evoluciona desde la formación primitiva que encontramos en el bebé porque lo importante no es ni el objeto ni el resultado de la actividad, sino simplemente la práctica de la función, hasta el nivel en que el niño se siente protagonista de la acción, pero todavía está muy ligado al objeto, para al fin llegar al estadio más evolucionado que es cuando el niño representa un papel, cosa que requiere un desarrollo de las funciones simbólicas. El juego evoluciona porque se desarrolla el niño y éste se desarrolla jugando.

Debido a estas características psicológicas, el juego resulta un medio tan importante para la formación de la persona

lidad del niño y para el desarrollo de los procesos psicológicos.

Por otra parte Freud partía de la suposición de que la conducta humana viene determinada por el grado de placer o dolor que lleva consigo. Las experiencias agradables se buscan con ansia, las dolorosas se evitan.

"En el juego, en los sueños y en las exigencias de la fantasía no se actúa con rigidez los propios deseos determinan la conducta. El niño distingue entre juego y realidad, pero emplea objetos y situaciones del mundo real para crear un mundo propio en el que pueda repetir las experiencias agradables que le resulten más placenteros". (1)

El niño quiere llegar a ser hombre y hacer todo lo que hacen los adultos; todo esto puede realizarse en el juego, así la niña ejerce sobre sus muñecas la autoridad que no se le permite desempeñar en la realidad.

La teoría del juego de Piaget está íntimamente relacionado con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia. Postula dos procesos que cree son fundamentales a todo desarrollo orgánico: asimilación y acomodación.

Jean Piaget dividió al juego en tres tipos: "El juego

---

(1) MILLAR SUSANA. Psicología Infantil  
Pag.

sensoriomotor, el primer tipo, ocupa el período de infancia hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo el control sobre sus movimientos; en este estadio, el juego consiste con frecuencia en repetir, variar movimientos. El juego simbólico o representativo, ocupa el segundo tipo y predomina de los dos años de edad hasta los seis años; durante este período, el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias simbólicas, pueden recordarse imágenes de acontecimiento. El tercer tipo representado por los juegos sujetos a reglas y se indica con los años escolares; es cuando el niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición, está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente". (2)

Es así de como el juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

El juego es una actividad infantil que se caracteriza por su espontaneidad. El niño se siente libre para actuar como quiere, él es quien escoge el tema del juego, el personaje a representar. En el juego el niño puede dar un nuevo sentido un significado distinto a los objetos; lo que es un palo en la realidad, puede ser un caballo en el juego, la silla se convierte en coche, etc. El niño puede jugar al adulto preci-

---

(2) CARVEY CATHERINE. El Juego Infantil  
Pág. 20

samente porque está en lo implícito.

El juego es además un medio para llegar a conocer al niño, pues en él manifiesta su carácter sin ficción ni hipocresía, su temperamento, sus reacciones ante el triunfo o el fracaso. En el juego da a conocer el espíritu de violencia o de dominio, la envidia o el rencor, la valentía o la cobardía; - por lo tanto, cuando el niño juega es cuando el educador debe poner su atención sobre sus alumnos, cuando más debe observar los para conocer las características de sus alumnos.

Psicólogos y psiquiatras han dado gran importancia a los motivos que llevan al jugar, y concluyen que: lo principal es que es un medio para el desenvolvimiento de la vida emocional un modo de resolver los problemas emocionales resultante de - las experiencias que el niño ha tenido. El uso del juego es - terapéutico individual o en grupo particularmente con gente - incapaz de verbalizar sus problemas.

En el juego el niño buscará el triunfo, porque le es indispensable para un desarrollo equilibrado. El niño cuando no alcanza victorias, no desarrolla debidamente su personalidad, las victorias son indispensables para él porque le irán dando confianza en sí mismo y a la vez son un estímulo de superación.

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, en general la coor

dinación psicomotriz), como el mental, porque el niño pone de su parte durante su desarrollo todo el ingenio e iniciativa - que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación; tiene además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y por tanto a un conocimiento más realista del mundo; por otra parte, es un medio de expresión afectivo-volitiva, lo que hace de él una técnica - proyectiva de gran utilidad al psicólogo y el pedagogo, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño, a la vez que a éste le sirven para liberarse de las tensiones que pudieran perturbar sus relaciones familiares y su rendimiento escolar.

Ahora bien, el juego es muy importante dentro de la escuela, ya que el niño muchas veces prefiere jugar en vez de trabajar pero al combinar las dos cosas podemos obtener mejores resultados, al iniciarse en el trabajo, al empeñarse en la realización de una tarea, con un fin determinado por él mismo o señalando por alguna persona ajena, especialmente un adulto; padre o maestro.

En la edad escolar el trabajo ocupa ya un lugar más importante y lleno de responsabilidades. Pero en esta etapa el juego lo apasiona todavía más y sufre serios conflictos cuando siente la tentación de abandonar el trabajo por el juego.

Para educar a los niños para un futuro mejor, no se debe

eliminar el juego, sino organizarlo en tal forma que, sin des  
virtuar su carácter, contribuya su proceso a educar las quali  
dades del futuro trabajador.



## **C A P I T U L O   I I**

### **DIFERENTES POSTURAS TEORICAS DEL JUEGO**

- 2.1 EL JUEGO, HENRI WALLON**
- 2.2 EL JUEGO, D.W. WINNICOTT**
- 2.3 EL JUEGO, CARL R. ROGERS**
- 2.4 EL JUEGO, JEAN PIAGET**

## 2.1 EL JUEGO, NEHRI WALLON

Wallon define el juego como la actividad particularmente propia del niño. El autor distingue cuatro tipos de juegos, - que son, los juegos funcionales, juegos de ficción, de adquisición y de elaboración.

Los juegos funcionales pueden estar constituidos de movimientos muy simples como estirar y doblar los brazos o las - piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, producir ruidos o sonidos. Los juegos de ficción, son aquellos como jugar con muñecas, montar un palo, como si fuera un caballo, etc. En - los juegos de adquisición, el niño es todo oídos y ojos; mira escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos y canciones que parecen absorberlo totalmente. Y por último los juegos de elaboración, donde el niño reúne y hace combinaciones con los objetos, los modifica, los transforma y crea otros nuevos.

Se puede observar como estos tipos de juego tienen una - evolución para el propio desarrollo del niño.

En el libro "evolución psicológica del niño", en la parte asignada al juego, hace una breve comparación entre el juego y el trabajo; diciendo que para el adulto el juego fundamental es un reposo y por ello se opone a esa otra actividad sería que es el trabajo, pero este contraste no puede presentarse en el niño que todavía no trabaja y para quien toda su

actividad se concentra en el juego.

El juego, en lo fundamental, no es aquello que demandaría poco o ningún esfuerzo en comparación con el trabajo cotidiano, pues puede suceder que el juego demande liberar cantidades mucho mayores de energía que las requeridas para una tarea obligatoria, por ejemplo, algunas competencias deportivas o ciertos trabajos solitarios pero libres.

Después de un trabajo mental el descanso puede consistir en una partida de ajedrez y luego de un trabajo muscular no es precisamente la lectura lo que proporciona descanso. Además, una lectura difícil puede servir de recreación eventual a una persona para quien no constituye parte integrante de su trabajo y que sea una lectura al margen de las tareas que realiza.

Así pues, no hay actividad por arduas que sean, que no pueden servir de motivo de juego.

"Se podría aplicar al juego la definición que Kant ha dado acerca del arte: "una finalidad sin fin", una realización que busca realizarse en sí misma. En el momento en que una actividad se vuelve utilitaria (y se subordina en calidad de medio para lograr un fin) pierde el atractivo y las características del juego". (1)

---

(1) WALLON HENRI. La Educación Psicológica del Niño.  
Pág. 59

Ahora bien, las etapas que sigue el desarrollo del niño están marcadas por la explosión de actividades que parecen - acapararlo casi por completo; así mismo, parece no cansarlo - el ansia de alcanzar todos los efectos posibles. Esas actividades contribuyen a su evolución funcional y algunas de sus rasgos dan la impresión de ser retenidos como una prueba para poner en evidencia o medir la capacidad correspondiente. Son juegos que la colaboración entre niños, les han hecho tomar - una forma bien definida y que podrían servir de tests.

El autor menciona que la progresión funcional que marca la sucesión de los juegos durante el crecimiento del niño es una regresión en el adulto, pero regresión consentida y en - cierta manera excepcional, pues no es más que una desintegración global de su actividad frente a lo real.

Todo desarrollo que implique etapas posteriores desempeñan, en el niño, el mismo papel que en el adulto, en relación con las actividades en las que, por una retroalimentación, el juego puede liberar momentáneamente el ejercicio de aquellas funciones cuyo uso habitual las convierte en motoras.

Esta manifiesta relación de los juegos con el desarrollo de las aptitudes del niño ha inspirado dos teorías opuestas - que buscan la explicación del juego mediante la evolución. - Una invocando el pasado y la otra el porvenir.

"Según Stanley Hall, variando con la edad, los juegos -

serían una reminiscencia de las actividades que, en el transcurso de las civilizaciones, se han sucedido en la especie humana. Los instintos de caza o de guerra, por ejemplo, surgirán a su turno en el crecimiento psíquico del niño, aún trayendo la reinvencción de técnicas primitivas, como aquellas de la honda o del arco". (2)

Mientras menor sea la edad del niño, necesita de más cuidados y depende de ellos en mayor medida. Toda semejanza evidente entre sus juegos y las prácticas de otra época no pueden tener otro origen que cierta tradición y que el adulto pudo haberla olvidado, tradición que se transmite entre los niños de una manera tan persistente como sutil.

En el niño y en la niña los juegos difieren al tomar sus rasgos personales que les corresponderá a cada uno. Indudablemente niño y niña ya están dominados por la diferenciación - que se observa simultáneamente en la morfología y el comportamiento de una y otra.

Las reglas del juego pueden dar la impresión de una necesidad exterior cuando representan el código impuesto por todos y cada uno de los participantes en los juegos que se realizan en común. También asumen un rigor absoluto y formalista toman un aspecto de limitación que es lo contrario de la inci

---

(2) WALLON HENRI. La Evolución Psicológica del Niño  
Pág. 63

tación que debería realizar para acciones plenamente libres - en el campo de acciones calificadas con claridad. El resultado es la riña, el descontento recíproco entre los jugadores. El juego ha dejado de ser tal y se ha convertido en lo contrario.

En todos los tiempos se ha combinado el azar con el juego, con el fin de evitar que los resultados tengan una probabilidad muy grande o sea demasiado previsible. Las reglas del juego a menudo constituyen una organización del azar y así - compensan lo que el simple ejercicio de las aptitudes podría tener de monótono y aburrido. El azar es el antídoto de la rutina cotidiana y ha contribuido a liberar al juego de ella. - Así el azar mezcla los placeres funcionales con un cierto sabor de aventura.

La ficción forma parte del juego, puesto que se opone a la ruda realidad; así cuando el niño hace comida con bolitas de papel, sabe muy bien que aunque los considere bombones siguen siendo bolitas de papel, fingiendo creer él mismo, superpone a los otros una ficción nueva que lo divierte. Pero ésta no es sino una fase negativa de la que se cansa rápidamente, pronto necesita más verosimilitud o por lo menos más artificio en la figuración. Sus logros le alegran como una victoria de sus aptitudes simbólicas. Se dice que el niño no cesa de - alternar entre la ficción y la observación. Unas veces absorbido por una y otras veces por la otra, jamás se desprende -

por completo de la ficción cuando está presente la observación. No deja de transponer una con otra. Sus observaciones dependen de sus ficciones pero éstas están saturadas de observación.

El niño repite en sus juegos las experiencias que acaba de vivir; reproduce, imita. Para los más pequeños, la imitación es la regla de los juegos.

Su comprensión no es más que una asimilación personal de los demás y de él por los otros, asimilación en la que precisamente la imitación desempeña un gran papel.

La imitación en el niño no es indiscriminada; al contrario, es selectiva en alto grado; se refiere a las personas que tienen mayor prestigio para él, que llegan más a sus sentimientos y que ejercen una atracción en la cual sus afectos no están ausentes.

El sentimiento más o menos latente de usurpación va a inspirarle sentimientos de hostilidad contra la persona modelo que no puede eliminar y de quien continuamente siente superioridad, aspecto que lleva al niño a oponer una resistencia de sus necesidades de acaparamiento y de preferencia para sí mismo.

El sentimiento de rivalidad que puede experimentar el niño hacia las personas que imita explica las tendencias opuestas a los adultos. Llega a suceder que los persigue a escondi

das, como si le amenazaran denunciar las sustituciones de per  
sonas de las que ellos (los adultos) son instrumento imagina-  
rios. Su carácter más o menos clandestino no es más que un me  
dio de defensa contra la censura o la condescendencia de los  
adultos quienes limitarían su fantasía libre o el crédito que  
el niño quiere estar en la posibilidad de otorgarle.

Su mundo debe estar al abrigo de curiosidades e interven  
ciones intempestivas; pero con el secreto de los juegos a me  
nudo se mezcla también la agresividad. La forma que toma la -  
agresividad puede recordar los más antiguos conflictos que -  
han enfrentado al niño con el adulto.

Un sentimiento de culpabilidad se combina habitualmente  
con la agresividad. Su fuente común y que nutre al niño es el  
deseo de sustituir a los adultos. Las impresiones de las que  
se alimenta le son especiales. Niños que juegan al papá y a -  
la mamá evidentemente busca reproducir las acciones y los ges  
tos de sus padres, pero su curiosidad los empuja al deseo de  
probar los motivos íntimos de lo que imita y es que ellos tra  
tan de investigar en su experiencia personal.

No hace mucho que el objeto preferido de sus exploracio-  
nes era su propio cuerpo, luego el de los otros, según se pro  
duzca la transferencia de lo subjetivo a lo objetivo y esa -  
búsqueda de reciprocidad constituye una marcha constante en -  
la evolución psíquica del niño. Así se proveen de una antici-  
pación de la sensualidad, por ello se profundiza la oposición



entre el niño y el adulto y se conforma la intuición de que - hay juegos prohibidos.

Un cierto exhibicionismo acompaña a los juegos permiti-- dos. El niño quiere ser visto cuando los practica y no deja - de demandar la atención de sus padres o de sus mayores; más - tarde, no se entregará a ellos sin anunciarlo con grandes de-- mostraciones vocales o de gesticulación.

En cuanto a los adultos hay muy pocos que no hayan sido sorprendidos alguna vez cuando esbozaban un gesto furtivo pa-- ra disimular que estaban jugando. En algunos el juego puede - dejar remordimientos, en cambio en otros el sentimiento de lo permitido termina por imponer al de la prohibición y añade -- bastante al placer de jugar.

## 2.2 EL JUEGO, D.W. WINNICOTT

Winnicott parte de la posición terapéutica diciendo que la psicoterapia se da en la superposición de dos zonas del juego que son: la del paciente y la del terapeuta. Está relacionada con dos personas que juegan juntas, el colorido de ello es que cuando el juego no es posible la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente de un estado en que no puede jugar a uno en que le es posible hacerlo.

El jugar tiene un lugar y un tiempo, que no se encuentra dentro ni fuera, es decir, no forma parte del mundo repudiado el no-yo lo que el individuo ha decidido reconocer como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. "Jugar es hacer".

Para asignar un lugar al juego el autor postuló la existencia de un espacio potencial entre el bebé y la madre, y Winnicott enfrenta este espacio potencial al mundo interior (que se relaciona con la asociación psicomática) y a la realidad exterior (que tiene sus propias realidades).

Ahora bien, el elemento que posibilita la creación de este espacio es el objeto transicional, alguna vez hemos visto a niños enamorados de estos pequeños objetos: ositos, trapitos, sabanitas, etc. Estas posesiones "no-yo" son diferentes a los bebés, se vinculan al mismo tiempo con fenómenos autoe-

róticos (succión del dedo o la manga) y con los primeros juguetes del niño.

El pequeño objeto chupado, meado o ensuciado por el niño reconocible sólo para él mismo, tiene la doble particularidad a la vez que es creado por el niño, y él lo encuentra ya ahí.

Lo transicional no es el objeto, éste representa a la transición del bebé de un estado en que se encuentra fusionado a la madre, a uno de relación con ella como algo exterior y separado.

En el libro, "realidad y juego", Winnicott describe una secuencia de relaciones vinculadas con el proceso de desarrollo y así buscar dónde empieza el jugar.

La primera etapa consiste en que el niño y el objeto se encuentran fusionados; la visión que el niño tiene del objeto es subjetiva y la madre se orienta a hacer real lo que el niño está dispuesto a encontrar.

En segundo término, el objeto es repudiado reaceptado y percibido en forma objetiva; este proceso depende en gran medida de que exista una madre o figura materna dispuesta a participar y a devolver lo que se ofrece. Esto significa que la madre se encuentra en un ir y venir que oscila entre ser lo que el niño tiene la capacidad de encontrar y ser ella misma, a la espera que la encuentren.

La confianza en la madre constituye entonces un campo de

juegos intermedio, en el que se origina la idea de lo mágico, pues el niño experimenta en cierta medida la omnipotencia.

"El juego es muy estimulante; lo que siempre importa es lo precario de la acción recíproca entre la realidad psíquica personal y la experiencia del dominio de objetos reales. Se trata de la precariedad de la magia misma, que surge en la intimidad, en una relación que se percibe como digna de confianza. Para ser tal, es forzoso que la relación tenga por motivo el amor de la madre, o su amor-odio, o su relación objetal, y no formaciones de reacción". (1)

La etapa siguiente consiste en encontrarse sólo en presencia de alguien. Aquí el niño juega sobre la base de supuesto de que la persona a quien ama y que por lo tanto es digna de confianza se encuentra cerca, y que sigue estándolo cuando se le recuerda, después de haberla olvidado; se siente dicha persona reflejado lo que ocurre en el juego.

La última etapa consiste en permitir una superposición de dos zonas de juego y disfrutar de ella. Primero es la madre quien juega con el bebé, pero cuida de encajar en sus actividades de juego; tarde o temprano introduce su propio modo de jugar, y descubre que los bebés varían según su capacidad para aceptar o rechazar la introducción de ideas que les pertenecen.

---

(1) WINNICOTT, D.W. Realidad y Juego  
Pág. 72

Es así que queda preparado el camino para un jugar juntos en una relación.

Por otra parte en la zona de superposición entre el juego del niño y el de la otra persona, existe la posibilidad de introducir enriquecimientos. El maestro apunta a ese enriquecimiento. El terapeuta, en cambio, se ocupa en especial de los procesos de crecimiento del niño y de la eliminación de los obstáculos evidentes para el desarrollo.

Es preciso considerar los juegos y su organización como parte de un intento de precaverse contra los aspectos aterradores del jugar. Cuando los niños juegan tienen que haber personas responsables cerca; pero ello no significa que deban intervenir en el juego.

El juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida.

Su precariedad se debe a que siempre se desarrolla en el límite teórico entre lo subjetivo y lo que se percibe de manera objetiva. El juego de los niños lo contienen todo, aunque el psicoterapeuta trabaje con el material; es claro que es una hora prefijada, o profesional se presenta una constelación más precisa que una experiencia sin horario, en el piso de una habitación, en el hogar, etc.

"El juego es intrínsecamente excitante y precario. Esta

característica no deriva del despertar de los instintos, sino de la precariedad de la acción recíproca, en la mente del niño, entre lo que es subjetivo (casi alucinación) y lo que se percibe de manera objetiva (realidad verdadera o compartida)".

(2)

Winnicott, examina un rasgo importante del juego que es la actividad creadora y la búsqueda de la persona. Ya que en el juego el niño o el adulto están en libertad de ser creadores.

Partiendo de la superposición de las dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta; si este último no sabe jugar, es que no está capacitado para la tarea, si el que no sabe jugar es el paciente hay que hacer algo para que pueda lograrlo, después de lo cual comienza la psicoterapia. El motivo de que el juego sea tan esencial consiste en que el paciente se muestre creador.

En el juego, y sólo en él, pueden el niño y el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador.

El autor afirma que "En el trabajo clínico es frecuente la experiencia de encontrarse con individuos que necesitan ayuda y buscan su persona, y que tratan de encontrarse en los

---

(2) WINNICOTT, D.W. Realidad y Juego  
Pág. 77

productos de sus experiencias creadoras. Pero para ayudar a -  
tales pacientes se debe conocer la creatividad misma". (3)

Los aspectos que hacen posible el relajamiento es cuando el paciente en el sofá o al niño entre los juguetes, se les -  
debe permitir que comuniquen una sucesión de ideas, pensamienu  
tos, impulsos, sensaciones, que no tiene relación entre sí y  
que quizá no es posible detectarlos.

La búsqueda sólo puede nacer de un funcionamiento infor-  
me e inconexo, o quizá de un juego rudimentario. Unicamente  
ahí, en ese estado no integrado de la personalidad, puede apaa  
recer lo que describimos como creativo.

Eso se refleja, pero sólo cuando se refleja se convierte  
en parte integrante de la personalidad individual organizada,  
y a la larga hace que el individuo sea, y en definitiva le -  
permite postular la existencia de la persona.

---

(3) WINNICOTT, D.W. Realidad y Juego  
Pág. 80

### 2.3 EL JUEGO, CARL. R. ROGERS

El autor (Rogers) más que dar una teoría acerca del juego; habla de la importancia de la terapia lúdica, diciendo - que esta terapia lúdica surge de los instintos de aplicar la terapia psicoanalítica a los niños.

Pero no hace a un lado la importancia que tiene el juego dentro de la terapia lúdica, ya que es en el juego donde el niño proyecta sus angustias, ansiedades y temores; por eso para Rogers el juego es un factor muy importante.

Rogers menciona a Melanie Klein, en su libro "psicoterapia centrada al cliente", en el capítulo VI, ya que Klein suponía que las actividades lúdicas del niño estaban tan determinadas emocionalmente como las asociaciones libres de los adultos.

Klein denominó a su enfoque "análisis lúdico". El análisis lúdico se caracterizaba por lanzar muy tempranamente interpretaciones profundas de la conducta del niño. Por este medio se esperaba reducir la ansiedad más aguda del niño, y darle una imagen del valor del análisis para él.

"La terapia lúdica se basa en la hipótesis central de la capacidad del individuo para crear y autodirigirse. La tarea del ludoterapeuta centrado en el cliente es un intento de probar la validez de esta hipótesis en condiciones variables.



De este modo se ha aplicado la terapia a niños que presentaban la más variedad de problemas, síntomas y pautas de personalidad". (1)

Algunas veces se aplicó la terapia tanto a los padres como al niño, y otras se atendió solamente al niño.

Muchos niños se han beneficiado con la terapia lúdica sin una terapia concurrente de los padres. Por tal motivo las experiencias de esta clase los terapeutas centrados en el cliente han llegado a confiar cada vez más en el niño mismo, así lo da a conocer el autor.

Hay conductas muy sutiles por medio de las cuales el terapeuta puede transmitir su actitud de respeto al niño; el terapeuta tiene que estar disponible para el niño, cuando éste llegue. Si llega tarde el terapeuta se debe disculpar, como si lo hiciera con un adulto. También se deben cumplir estrictamente las citas, si es necesario suspender alguna se le avisa al niño con anticipación. Si no es así el niño recibe una disculpa lo más pronto posible.

El terapeuta intenta proporcionar una relación de calidez y comprensión, en la que el niño pueda sentirse lo suficientemente seguro. El terapeuta acepta al niño tal como es en ese momento y no intenta modelarlo de alguna manera social

---

(1) ROGERS R. CARL. Psicoterapia Centrada en el Cliente  
Pág. 209

mente aprobada.

La hora terapéutica le pertenece exclusivamente a el niño, el terapeuta siempre estará allí para proporcionar calor, comprensión y compañía, pero nunca liderazgo, él acepta el ritmo elegido por el niño no deberá de tratar de apresurar ni de retrasar ningún aspecto particular del proceso terapéutico.

Rogers menciona, que uno de los problemas más complicados es el del "caso del silencio". Ya que muchas veces el niño llega, se sienta y se queda todo el tiempo así.

"El silencio total puede continuar durante una o veinte horas. Aparentemente no hay catarsis, no hay reflejos de sentimientos, no hay comprensión verbalizada, no hay búsquedas interiores; en suma, ninguno de los fenómenos que generalmente se consideran característicos de un proceso psicoterapéutico. Sin embargo, no con poca frecuencia, estos casos pueden considerarse exitosos". (2)

Una de las cualidades personales más importantes de un ludoterapeuta centrado en el cliente debe ser la capacidad de tolerar el silencio sin incomodarse.

La hora terapéutica es muy significativa para el niño ya que encuentran a un adulto que no molesta por nada de lo que

---

(2) ROGERS R. CARL. Psicoterapia Centrada en el Cliente  
Pág. 214

él hace, que le permite expresar todos sus sentimientos y que considera sus afirmaciones con un respeto que ningún otro - - adulto le ofrece en tal medida.

En algunas ocasiones los padres se preocupan por el hecho de que el niño pueda hacer cosas socialmente proscriptas fuera de la terapia.

Pero el terapeuta debe refrenar cuidadosamente los elogios de ciertas formas de conducta y la estimulación para que el niño diga o haga cosas en particular. El niño es más capaz de sentirse responsable de sus expresiones; no puede depositar esta responsabilidad en el terapeuta, por lo tanto el niño generalmente es muy consciente de que las sesiones terapéuticas son diferentes de la vida cotidiana.

El terapeuta no establece límites a la expresión verbal de los sentimientos del niño. Sin embargo, no se permite que algunos sentimientos sean expresados directamente en la acción; por ejemplo, no se puede calmar la rabia rompiendo ventanas o destruyendo otras cosas del cuarto de juegos.

Las diferencias entre los límites en el cuarto de juegos y los del exterior son dobles. Primero, los límites del cuarto de juegos son mucho menos numerosos. Segundo, se acepta la necesidad que tiene el niño de romperlos, y no se le rechaza por tener esta necesidad.

Algunos de los deseos que no se le permite al niño son

los impulsos destructivos hacia el terapeuta. El niño puede decirle al terapeuta todo lo que quiera y estos sentimientos son aceptados y reflejados como cualquier otro. Pero no se le permite que ataque físicamente al terapeuta.

Algunos límites dependen de las circunstancias físicas del cuarto de juegos. Si es una aula escolar que también se utiliza para clase, habrá una regla que impida volcar pintura en el piso. Si el cuarto no se utiliza para otro propósito - hay menos necesidad de proteger el piso.

Otro de los problemas de los límites se refiere si es mejor permitir que un niño traiga a otro a su sesión terapéutica.

Puede suceder que el niño, al solicitar traer a otra persona, busque evadirse de la terapia. A veces un niño puede - llevar, una persona por una; a todas las personas que representan sus áreas de dificultades y luego dejar de llevarlas a medida que desaparece esa necesidad.

Los niños tienden a preguntar el porque los han llevado allí, y una respuesta satisfactoria podría ser, según Rogers, "Tu mamá estaba preocupada porque parece que las cosas no marchaban muy bien en casa. Pensó que podría ser útil recurrir a alguien de fuera de la familia para conversas de esas cosas".

(3).

---

(3) ROGERS R. CARL. Psicoterapia Centrada en el Cliente  
Pág. 231

Cuando un adulto llega al consultorio del psicólogo encuentra un ambiente físico adecuado para él. El cuarto de juegos no tiene esta característica. Un joven adolescente puede sentirse muy humillado al verse obligado a ocupar un cuarto donde todo parece ser de miniatura. Podría ser mejor permitirles a niños de aproximadamente once años o más que elijan entre el cuarto de juegos y un consultorio, después de inspeccionar ambos.

Por otra parte, las notas del terapeuta no pueden ser completas porque algunos niños requieren de la participación activa del terapeuta en el juego. En seguida se citarán algunos ejemplos: Es imposible tomar notas mientras se pinta con los dedos. Si se utiliza un micrófono de mesa, los golpes fuertes sobre la mesa en la que el niño está apoyado lo pueden romper. El uso de un micrófono colgante obliga a prohibir arrojar objetos en su proximidad.

Si un grabador se encuentra en el cuarto de juegos, debe ser protegido de los mismos juegos del niño. De este modo, puede existir el peligro de que el terapeuta se convierta en un policía.

Sin embargo cuando el niño no es demasiado agresivo, la grabación puede ayudar realmente al proceso terapéutico.

El objetivo del terapeuta es ver las cosas a través de los ojos del niño, para esclarecer verbalmente los sentimientos que el niño expresa. Sin embargo, cuando el niño impide

el acceso a sus sentimientos privados, el terapeuta acepta su rechazo y no trata de transpararlo. No se intenta modificar al niño, sino sólo posibilitar su auto-modificación, siempre y cuando la desee.

De este modo el terapeuta trata de comunicar su respeto subyacente hacia el niño tal como es en ese momento.

La percepción del niño de esta actitud del terapeuta parece ayudarlo a utilizar la relación con menos ansiedad. Parece ayudarlo a expresar abiertamente tanto los aspectos rechazados como los aceptados de su personalidad, y establecer algún tipo de integración entre ellos.

"Entre los resultados de la terapia exitosa se han encontrado modificaciones en las relaciones con los padres, mejoras en las tareas escolares, cambio en el diagnóstico previo de déficit mental, reducción de la incapacidad para la lectura, desaparición de tics y cese de robos y otras conductas socialmente inaceptables. Son muy amplias las áreas de aplicación de la terapia de juego centrada en el cliente. Si pueden o no ser extendidas hasta las psicosis infantiles es un problema para la investigación futura". (4)

---

(4) ROGERS R. CARL. Psicoterapia Centrada en el Cliente  
Pág. 241

## 2.4 EL JUEGO, JEAN PIAGET

Piaget señala al juego simbólico como el apogeo del juego infantil.

Con la habilidad de retener permanentemente las imágenes de objetos durante sus dos años de vida el pequeño llega a ser capaz de pensar de modo representativo y de expresar sus ideas como símbolos lúdicos. Es así como comienza a tomar los objetos que en su mundo hay y crea un símbolo con sus acciones.

" El juego transforma lo real por asimilación más o menos pura, a las necesidades del YO, mientras, que la imitación (cuando construye un fin en sí) es acomodación más o menos pura a los modelos exteriores, y la inteligencia es equilibrio entre la asimilación y la acomodación ". (1)

El instrumento esencial de adaptación es el lenguaje que no es inventado por el niño, sino que le es transmitido en formas ya hechas, obligadas y de naturaleza colectiva, es decir, impropias para expresar las necesidades o las experiencias vividas por el YO.

---

(1) PIAGET JEAN. Psicología Del Niño

Pag. 65

Piaget hace una clasificación del juego simbólico y lo divide en tres estadios.

#### ESTADIO I

- Esquema simbólico: Reproducción de una acción propia.
- Asimilación simple de un objeto a otro.
- Combinaciones simbólicas variadas.

#### ESTADIO II

- Los juegos simbólicos comienzan a desaparecer, se aproximan cada vez más a lo real y se comienza a dar una imitación de la realidad.
- Símbolos colectivos.

#### ESTADIO III

- Disminución del símbolo en provecho de juegos de regla, las construcciones simbólicas son más cercanas al trabajo continuo y adaptado.

El juego se da cuando el fenómeno nuevo es comprendido por el niño y aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas.

Los esquemas simbólicos van a ser la señal de la transición que se da entre el juego del ejercicio y el juego simbólico; en el primero, se da un placer funcional y ejerce una conducta fuera de un contexto de adaptación; en el segundo, el sujeto tiene ya la capacidad de evocar alguna conducta en ausencia de su objeto habitual o en presencia de éste.

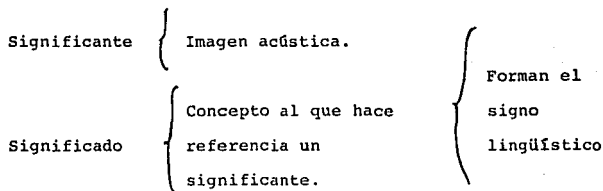


En el símbolo lúdico el niño utiliza esquemas ya familiarizados para él y ritualizados, en el curso de juegos motores y - antes de ponerlos en acción en presencia de objetos nuevos, los asimila para después utilizarlos en la imitación o evocación de nuevos sistemas.

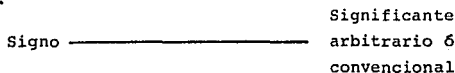
En el juego simbólico hay símbolo y no solamente juego motor, porque hay asimilación ficticia de un objeto al esquema y ejercicio de éste sin acomodación.

Aquí la imitación diferida del modelo nuevo tiene lugar después de su aparición y el juego simbólico va a ser la representación de una situación sin una relación directa con el objeto que le sirve de pretexto ya que éste simplemente va a servir para evocar la cosa ausente.

El símbolo implica la representación de un objeto ausente, el símbolo se basa en:



El esquema simbólico de orden lúdico alcanza casi el nivel signo.



El signo supone una relación social, la motivación característica del símbolo podría ser el producto del pensamiento simplemente individual.

El juego resulta indispensable para que se dé un equilibrio afectivo e intelectual y que la motivación no sea solamente la adaptación a lo real, sino a la asimilación de lo real al yo sin que exista coacciones ni sanciones.

En el juego simbólico, los símbolos propios de éstos son tomados de la imitación a título de instrumentos.

"El juego simbólico no sólo es asimilación de lo real al yo, como el juego en general, sino asimilación asegurada por un lenguaje simbólico construido, por el yo y modificable a la medida de las necesidades". (2)

El juego simbólico se refiere frecuentemente también a conflictos inconscientes; intereses sexuales, defensa contra la angustia, fobias, agresividad, etc. El simbolismo del juego se une en esos casos al del sueño, hasta el punto de que los métodos específicos de psicoanálisis infantil utilizan frecuentemente materiales de juego.

Los límites entre la conciencia y lo inconsciente que dan testimonio del juego simbólico del niño, hacen pensar más

---

(2) PIAGET JEAN. Psicología del Niño  
Pág. 66

bien que el simbolismo del sueño es análogo al del juego, porque el durmiente pierde la utilización razonada del lenguaje, el sentido de lo real y los instrumentos deductivos o lógicos de su inteligencia; se halla entonces en la situación de asimilación simbólica que el niño busca por ella misma.

El juego simbólico se interesa por las realidades simbolizadas y el símbolo ocupa un papel importante porque por medio de él se evocan las realidades que en determinado momento son de mucha ayuda para conocer mejor al niño.

Esta función además nos ayuda no sólo en los casos afectivos; sino que también en los intereses cognoscitivos.

De los cuatro a los siete años aproximadamente los juegos simbólicos comienzan a desaparecer porque el niño va imitando ya la realidad, el niño comienza una etapa que se llama simbolismo colectivo, en el que ya no está jugando sólo, ahora juega entre dos o más niños.

Es así como el pequeño comienza a desarrollarse colectivamente, comienza a ser sociable; ahora sus juegos son más reales por ejemplo: el jugar a la comidita, a las escondidas, al doctor, al carpintero, etc.

Los niños dejan poco a poco a un lado sus angustias y temores, jugando ciertos tipos de juego (ya mencionados) con los demás niños y así intercambian ideas nuevas a sus juegos.

Ahora bien entre los once y doce años el juego simbólico

se puede decir que desaparece y se da el comienzo del juego - de reglas y las construcciones simbólicas son cada vez más - transformantes y cercanas a la realidad.

Aquí los juegos son diferentes a los anteriores, el niño tiene la edad para comprender ciertas reglas de juego. Los - juegos que ahora realizan son: el futbol, juegos de mesa como el dominó, serpientes y escaleras, turista, etc.

Los niños enfocan toda su atención en el juego y que saben que puede perder o ganar, pero en estos juegos se deben - seguir ciertas reglas para cada tipo de juego.

## **C A P I T U L O   I I I**

### **EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS**

## EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

Desde el año de 1903 se empieza a establecer principios básicos para su funcionamiento y estructuración, de modo que a partir de esta fecha se presentan en forma global aquellos aspectos importantes y relevantes en la educación para la niñez.

Ya en 1904 se establece de manera definitiva los jardines de niños en la ciudad de México. Se fundan por primera ocasión dos escuelas con el nombre de Federico Froebel a cargo de la profesora Estefanía Castañeda y el segundo con el nombre de Enrique Pestalozzi, a cargo de la profesora Rosaura Zapata.

Ahora bien para un buen desarrollo integral del niño se va a complementar la educación dentro de la familia y en el jardín de niños.

Por tal motivo, la familia es un elemento esencial de la sociedad, pedagógicamente conductora, responde a las exigencias, necesidades y cuidados que trae consigo la larga infancia de los seres de nuestra especie.

El niño vive en absoluta dependencia respecto a la madre en los tres primeros años de vida, durante los cuales adquiere el dominio de las reacciones vitales elementales y aprende a hablar. En esta época apenas es sensible al medio cósmico y al medio social.

Es así como el papel de los padres de familia juegan una importante labor dentro de la vida del preescolar, sobre todo cuando nos referimos a las actividades y en el comportamiento del pequeño tomando en cuenta el tiempo que permanece a su lado.

Es importante que el niño tenga una vida tranquila y un desarrollo adecuado y sin problema, para que cuando ese niño sea una persona adulta con éxito. El éxito es debido en gran parte a que proceden de padres que favorecen las actividades e inquietudes, y además existe una relación sana entre padres e hijos, que podría decir que son niños felices, pues en su casa se le comprende, se le brinda amor que es lo que más necesita el niño durante todo su desarrollo tanto intelectual, físico como moral.

Es necesario que el niño acuda al jardín de niños en su edad adecuada, es el lugar donde encuentra compañeros de su edad, y esto es con la finalidad de que se le favorezca su rotación en diversos lugares y pueda apartarse y logre una mejor estabilidad emocional fuera del hogar familiar.

La influencia de la escuela sobre la personalidad del niño es muy importante, ya que la escuela se vuelve un sustituto del hogar mismo, por lo tanto el profesor o la educadora son al mismo tiempo el sustituto del padre o de la madre, mientras que la clase es considerada como un refuerzo secundario del hogar durante el desarrollo de la personalidad del niño.

ño, ya que no solamente la escuela ocupa parte de la vida del pequeño, sino que también presenta el primer lugar donde encuentra una relación casi definida, así como experiencias de acuerdo a la edad del pequeño.

Como el hogar, la escuela actúa de transmisor de los valores culturales y, con mayor fuerza que la que ejerce en el hogar, la escuela intenta que el niño acepta los valores como precio de la superación o en coersiones como pago de su aceptación social.

"El encuentro entre la escuela, la familia y los componentes del mundo social, tienen como objeto global el de educar al niño a que aprenda a leer los estímulos culturales y educativos que le llegan por todos lados, para empezar poco a poco mientras se va desarrollando su personalidad a tomar decisiones". (1)

Toda actividad a realizar por el niño en los jardines de infantes, serán organizados de acuerdo al interés del pequeño y en base a sus necesidades, tomando en cuenta que cualquier actividad debe tener adaptada a la edad del niño.

Las actividades del pequeño entre los 2 y 3 años de edad consiste principalmente en juegos de lenguaje, utilizando para ello canciones, nombres de cosas ó personas, mientras que

---

(1) BALDISSERRI, MILENIA. El Preescolar  
Pág. 131



el pequeño de 4 años, los juegos donde más intervienen ellos son los que relacionan la música, fenómenos de la naturaleza, narraciones de cuentos, en general la estimulación de la imaginación, fantasías, memoria, lenguaje, etc.

En la práctica educativa cotidiana, en muchos colegios - como en los hogares, no se concede al juego el lugar que se merece, aún sabiendo que es éste uno de los medios más eficaces para educar al niño, porque se cree que el juego es un simple pasatiempo, una distracción pasajera sin más consecuencias.

El juego contribuye al equilibrio humano ya que el niño tendrá la curiosidad de explorar y obtener experiencias por eso que el juego, es un proceso de educación totalmente necesario para que pueda desarrollarse física e intelectualmente ante la sociedad.

El juego se muestra como un producto de la naturaleza y espontaneidad del niño. A través de él, hay una descarga agradable y sin exceso de energías.

Para el niño, no importa qué tan difícil sea el juego, éste siempre será una necesidad vital para él aun existiendo contradicciones siempre se ha llegado a la conclusión de que el juego en los primeros años del pequeño es en forma vital para su desarrollo.

Tomemos pues al juego como una acción libre; por lo gene

ral cualquier actividad que realiza el niño en edad preescolar lo convierte en juego, y cuando exista libertad, el niño puede gozar el juego, cualquiera que esté realizando o se le presente, ya sea en forma colectiva o individual.

Así el niño se siente libre para actuar como quiera; él es quien escoge el tema del juego y el personaje a representar, así como los medios para realizar las actividades correspondientes a la función que va a desempeñar.

Por otro lado el juego es un medio de diagnóstico que permite al educador con capacidad de observación percatarse de la estructura social de su clase. Pero independientemente de su valor diagnóstico, el juego puede interpretarse como un medio para el desarrollo de la autonomía moral.

También podemos decir que el juego es un recurso excelente para disciplinar el carácter, porque en él se desarrollan de un modo espontáneo, determinadas cualidades morales como la decisión, la resistencia y la responsabilidad, además que se acrecenta un alto sentimiento de solidaridad hacia los demás.

En el juego los niños se imponen el acatamiento de ciertas reglas. De este modo satisfacen su necesidad de justicia y de valor social, ya que mediante la aceptación de la regla, todos parten de condiciones análogas.

En el juego el educador encuentra un poderoso auxiliar,

siempre que tenga en cuenta la edad de los participantes, el tipo de juego, la duración, etc.

El juego es, una actividad total; por ello, hacer en la escuela una distinción entre juego y trabajo, entendiéndolo por el segundo una actividad seria y por el primero una actividad informal, es un error, ya que para el niño no hay nada más serio que el juego. A él se debe, en buena parte el desarrollo de sus facultades.

La actuación de hombres en muchas actividades refleja la manera de su comportamiento durante la infancia. De ahí que la educación se desarrolle ante todo en el juego.

En la más tierna infancia la actividad fundamental del niño consisten en jugar. Sus posibilidades de trabajo formal son poco significantes hasta que ya es más grande.

Para el niño el juego es una forma de probar la vida y de descubrirse así mismo y a su mundo. Un niño puede jugar activamente, probando su fortaleza y sus habilidades representando sus emociones, fantasías y expectativas futuras. O puede ser pasivo, un observador, en vez de un participante con su cuerpo probando la fortaleza de sus músculos y afinando su ingenio.

El niño comienza a buscar actividades sistemáticas y metódicas. Es decir que ahora desea y necesita consumir tareas; quiere conseguir realizar, producir cualquier cosa; y sobre -

todo, tiene la necesidad de aprender y conocer algo de todo -  
lo que le rodea.

El niño ahora se separa un poco del juego para internarse en el mundo del trabajo y el estudio, sin embargo, para que ésto se lleve a cabo con buenos resultados, es necesario que el aprendizaje del niño lo combinemos con el juego siempre y cuando esté de acuerdo a sus intereses.

El niño debe utilizar los juegos para dar salida correcta a sus emociones, que a veces no puede controlarlas u orientarlas en sentido constructivo.

Las clases dentro de la escuela pueden resultar divertidas y amenas, ya que el niño no verá en ella el castigo que le han impuesto sus padres, y estar sentado varias horas escuchando a una persona, sino una convivencia grata, tanto con sus compañeros y maestros.

Las mejores técnicas del juego son, sin duda los juegos de muñecos guiñol y marionetas. George Sand nos da la opinión acerca del guiñol.

"El guiñol obedece mi capricho, a mi inspiración, a mi impulso... Todas las palabras que le presento... En fin, es yo mismo, un ser y no un muñeco".

Para el niño el guiñol es un amigo, esto facilita para que juntos puedan realizar trabajos escolares y éstos a la vez sean divertidos.

Como se puede observar a través de la lectura de los capítulos anteriores se concluye que el juego del niño está definido por las siguientes características:

- 1.- Es una actividad libre, indispensable y vital
- 2.- Constituye la conducta típica de su vida
- 3.- Produce la afirmación de su YO
- 4.- Pone a prueba su personalidad.

Hay algunas clases de juego que el niño disfruta y al mismo tiempo aprende, por ejemplo:

- Juego recuerda las letras: Para desarrollar la memoria a largo plazo con las formas de las letras, sus sonidos y características.
- Juego repetición: Para desarrollar los efectos de la práctica sobre la memoria.
- Juego objetos triangulares: Para desarrollar la percepción de diferencias y semejanzas conceptuales dentro de y entre las figuras geométricas comunes.
- Juego izquierda y arriba: Para desarrollar los conceptos relativos a izquierda, derecha y arriba en dimensiones espaciales.
- Juego haz lo que digo: Para estimular la comunicación a través del lenguaje y seguimiento de instrucciones.
- Juego observa, escribe y lee: Para acrecentar la comunica--

ción escrita y verbal.

Estas y otras son las actividades o juegos que nos ayudarán a que el niño pueda desarrollar tanto su intelecto como su maduración.

Algunas de las características del juego en niños y niñas podrían ser que las niñas prefieren los juegos activos sociales, los juegos dramáticos y las danzas rítmicas.

Los niños prefieren los juegos de pelota, los de destreza individual y los que implican una actividad violenta.

En la escuela es muy importante el juego, ya que si es llevado correctamente dará los mejores resultados, dando así un ambiente de confianza y cordialidad.

Se considera pues, que la educación preescolar es de gran importancia para el niño sobre todo durante su estancia infantil, para lograr una mejor asimilación y desarrollo de destrezas. Además este tipo de educación comienza desde que nace el pequeño y a la madre se le considera algo así como la educadora, ya que conforme el pequeño logre obtener hábitos, éstos le ayudarán a la formación de su personalidad.

Para el pedagogo es muy importante conocer y familiarizarse con las teorías del juego ya que en el trabajo cotidiano con niños, no se puede negar la importancia que el juego tiene en el desarrollo de la personalidad y su repercusión en el aprendizaje.

## **C A P I T U L O   I V**

### **APLICACION Y OBSERVACION DEL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS**

**APLICACION Y OBSERVACION DEL JUEGO  
EN EL JARDIN DE NIÑOS**

Después de haber revisado la teoría del juego en los anteriores capítulos, y tomando en cuenta su importancia en el desarrollo del niño, ya que es en el juego en donde se observan las actitudes del niño como sus angustias, enfados, alegrías, etc. Procederé a describir la observación y aplicación de juegos en 10 niños, inscritos en el jardín de niños "José Vasconcelos" (ubicado en la calle 311 s/n, entre la calle 312 y 314 Col. Nueva Atzacualco), en el turno vespertino, los pequeños tienen la edad de 4 a 5 años aproximadamente; esto se llevó a cabo con la finalidad de comprobar la proyectividad del niño mediante su juego. La duración de la observación y la aplicación de juegos fue de 4 semanas.

**DESCRIPCION DE LOS NIÑOS Y SU FORMA  
DE TRABAJO DENTRO DEL SALON DE CLASE**

Fany: 4 años 8 meses

Su maestra la caracteriza por una niña activa, inquieta y muy participativa durante la clase. Sigue las indicaciones y trabaja en clase.

La niña trabaja bien, con calma si hace mal algo lo corrige, al terminar su trabajo lo muestra a su maestra y su actividad fue hecha correctamente observa el trabajo de sus



compañeros, se muestra cooperativa con ellos si cometen algún error.

Al colorear algún dibujo lo hace bien, distingue los colores y coloca el color adecuado en el dibujo.

Fany tiene muy buena convivencia con sus compañeros; -- guarda el material de trabajo ordenadamente y en su lugar indicado.

Toño: 4 años 5 meses

Es un niño distraído, pasivo; así es también como lo define su maestra.

Cuando la maestra está explicando cómo debe de ir el trabajo que están realizando, Toño presta poca atención a las indicaciones, es muy inquieto, cuando la maestra le hace una pregunta no contesta inmediatamente, llevándose los dedos de la mano a la boca o cualquier otro objeto que tenga en las manos.

Aún cuando la maestra le explica a el niño detalladamente cómo hacer las cosas, el pequeño hace las cosas mal y la maestra vuelve a explicarle, ahora sí hace las cosas bien aun que trabaja muy lento.

La maestra comisionó a Toño para llevar el material de trabajo a su mesa, el niño no mostró interés en ese aspecto -- pues cuando se acababa algún material los demás niños le de--

cían que fuera por más y no lo hacía, al ver que no iba, alguno de ellos lo hacía.

Al terminar su trabajo no se lo mostró a su maestra, simplemente se quedó sentado en su lugar, es uno de los niños - que termina tarde de trabajar; rara vez se para de su lugar - cuando colorea un dibujo distingue muy bien los colores; guarda su material en el lugar indicado y ordenadamente.

**José Alberto: 4 años 6 meses**

Su conducta es regular, su maestra afirma que el niño es inquieto y presenta dificultades en la pronunciación de algunos fonemas.

Cuando la maestra le llama la atención obedece y se queda quieto en su lugar. La maestra les dio a todos figuras de plástico e inmediatamente José Alberto comenzó a armar una especie de viborita, se fijaba en la forma de la figura para - que así pudiera unirlos, cuando termina se coloca en medio - del círculo que hicieron todos los niños y empieza a jugar haciendo diferentes ruidos cuando hace que camine la viborita. De repente deja a un lado su figura (la viborita) y ahora sólo juega con unos círculos que tienen un mango, para que los niños puedan agarrarlos. Ahora juega con sus demás compañeros, comienza a correr y a saltar por todo el salón; al estar jugando y si alguien se atraviesa por su camino, los avienta. Otra vez empieza a formar la viborita, pero ahora con algunos

de sus compañeros, cuando está realizándola platica con los niños. Cuando la maestra les pide que ayuden a recoger el material José Alberto ayuda animadamente. El niño jugó él sólo o con sus compañeros.

Martín: 4 años 4 meses

Su maestra lo caracteriza por un niño muy inquieto. Martín toma su material de trabajo (figuras de plástico), comienza a unir fijándose en la forma de éstos, cuando alguna figura no le sirve la arroja lejos de él, pronto pierde el interés, se levanta de su asiento mira lo que están haciendo los demás; va de un lugar a otro, vuelve a su lugar y comienza a jugar solo por unos momentos con unos círculos, pero pronto deja de hacerlo y ahora se dedica a interrumpir a sus compañeros, avienta el material de los demás, se trepa en las sillas luego trata de jugar con algunos de sus compañeros. Dejó su material definitivamente y sale y entra del salón. Cuando la maestra le preguntó que por qué molestaba a sus compañeros, él le contestó, que porque era "el poderoso del camino". Martín en sí no jugó a nada, por ratos solamente lo intentaba.

Antonia: 4 años 5 meses

Antonia es descrita por su maestra como una niña tímida.

Al tomar el material de trabajo, Antonia comienza a intentar a formar algo, se fija muy bien en la forma de algunas figuras para poderlas unir, pero en sí no formó nada, cuando

estaba haciendo algo lo desbarataba, después solamente se que dó un rato observando a todos los demás niños para ver qué - era lo que estaban haciendo, y así se la pasó todo el tiempo mientras sus demás compañeros jugaban. Solamente se paró de su asiento cuando la maestra le dijo que guardaran cada quien su material.

Viridiana: 5 años

La maestra la define como una niña atenta, trabajadora y muy cooperativa. Y así es, cuando su maestra les dio el material para que trabajaran (figuras de madera) ella inmediatamente comenzó a armar un muñequito, se fijaba muy bien en cada figura, para que así pudiera armarlo. Viridiana fue una de las primeras en terminar, después se lo enseñó a la maestra, luego solamente observaba a sus compañeros, cuando alguno de ellos no podían armar su muñeco Viridiana les ayudó mientras platicaban. La niña es muy aceptada por todos sus compañeros.

Después de un rato dejó a su muñeco y se levantó de su lugar para ir a tomar una bolsita que ella llevaba, y se puso a jugar con una de sus amiguitas, (en la bolsita guardaba un brillo labial, billetitos de juguete, etc.). La maestra dice que siempre lleva esa bolsita.

Viridiana colaboró para guardar el material de trabajo.

Sandra: 5 años 2 meses

Es una niña callada, participativa, trabajadora, así la caracteriza su maestra.

Sandra al tomar el material de trabajo (figuras de madera) comenzó a unir las figuras, pero ella no le veía forma, - hasta que su maestra le preguntó que intentaba hacer, la niña sólo se sonrió y lo desarmó. Después estaba haciendo un muñequito, pero no había puesto bien las piezas, ya que no sabía dónde colocar los brazos, fue y se lo dijo a la maestra y - ella le explicó cómo era esa pieza que le faltaba; Sandra volvió a su lugar a buscar esa pieza hasta que la encontró, pero ahora quería colocarle un sombrerito hasta que consiguió colocárselo, pero con la ayuda de una compañera que le ayudó.

Sandra no pudo jugar con sus demás compañeros, aunque éstas la llamaban a jugar, ya que insistía en terminar su muñeco como ella lo quería.

Roberto: 5 años

Lo describe su maestra como un niño inquieto y activo.

Cuando la maestra les dio su material de trabajo, Roberto comenzó a armar un muñeco, pero como que él mismo no le hallaba forma y observaba a los demás hasta que consiguió armar el muñeco; cuando terminó inmediatamente fue a mostrárselo a la maestra, pero le hacía falta los zapatos y fue a ponérselos.

Roberto jugaba con su muñeco, pero de repente se paraba a mirar a unos compañeros que estaban iluminando, luego regresaba a jugar, jugaba sólo o con uno de sus compañeros. Desarmaba a su muñeco y lo volvía a armar, así lo hizo varias veces, pero ahora sí armaba el muñeco completo y muy rápido. El niño tiene buena convivencia con todos sus compañeros.

Cristian: 5 años 7 meses

La maestra lo caracteriza como un niño sociable y activo.

Comenzó a trabajar con material de papelería, cuando llegaba sólo algunos minutos de actividad, tuvieron que suspender porque tenían que bajar a educación física.

En esta materia el niño colabora en todo, hace lo que la maestra (de educación física) le indicaba, cuando todos no entienden alguna indicación, Cristian es el primero en preguntar si como lo está haciendo él está bien y así los demás niños lo siguen. Cuando tuvieron que trabajar en pareja (niño y niña) todos corrían hacia él.

Después de educación física regresaron a su salón, ya que sólo les dieron 20 minutos; al llegar a su salón reanudó su trabajo, comenzó a pegar y a enrollar su papel en una curva de cartulina, al estar realizándolo se ponía a platicar con sus compañeros de mesa o desde su lugar le hacía plática a su maestra.

Cristian es muy cuidadoso en la realización de sus acti-

vidades ya que trabaja un poco lento, pero lo hace muy bien, al terminar su trabajo se lo enseñó a la maestra. Como todavía sobraba tiempo para salir al descanso le pidió permiso a su maestra para tomar una caja de fichas y llamó a un amiguito para jugar.

Gloria: 5 años 5 meses

La maestra informa que es una niña muy atenta y activa - pero por hacer las cosas rápido las hace mal.

Cuando Gloria ya había comenzado a trabajar, tuvieron - que bajar a educación física. En esta materia la niña colaboró muy bien en todo, estaba contenta realizando cada actividad que les indicaban.

Al regresar a su salón reanudó su trabajo (utilizó material de papelería); comenzó a pegar y a enrollar una tira de papel en una curva de cartulina, al estar realizándolo le hacía plática a su maestra y a cada momento le enseñaba su trabajo.

Gloria fue una de las primeras en terminar, pero lo hizo un poco mal.

Después de terminar su trabajo le pidió permiso a la - maestra para tomar unas hojas y crayolas para hacer un dibujo junto con unas compañeras, cuando dibujaban Gloria les hacía plática y ellas también. Gloria es una niña muy sociable.

## PROGRAMA DE ACTIVIDADES PARA OBSERVAR

### LA PROYECTIVIDAD DE LOS NIÑOS

Por lo anterior expuesto se observa la gran importancia que el juego tiene como técnica proyectiva dentro de la infancia (niñez).

Para comprobarlo se realizará un trabajo de 4 semanas en el jardín de niños José Vasconcelos, con un programa de actividades que conjuntará juegos libres y juegos guiados para conocer si efectivamente a través del juego el niño proyecta algo de sus vivencias familiares y/o escolares.

Objetivo: Comprobar la importancia del juego como técnica proyectiva.

### A C T I V I D A D E S

- 1.1 Se hará un grupo de 5 niños, a los cuales se les aplicarán juegos libres, en donde ellos tendrán un juego en el cual podrán desarrollar su creatividad.
- 1.2 Se realizará otro grupo de 5 niños, pero con la diferencia del otro grupo, ya que ellos no tendrán juego libre y se les impedirá desarrollar su creatividad, ya que se les indicará la forma de trabajo.



1.3 El material con que se trabajará es el siguiente:

- Plastilina
- Hojas, lápiz y pinturas
- Cuentos infantiles
- Títeres y teatro guiñol

NIÑOS QUE TRABAJARON CON  
JUEGO LIBRE Y CREATIVIDAD

Viridiana: 5 años

Material:

Hojas, lápiz y colores

Cuando la niña tomó una hoja, por un momento se quedó - pensativa, se le quedaba viendo a la hoja; después comienza a dibujar y cuando termina deja el lápiz a un lado y se queda - observando los colores para que ilumine el dibujo que realizó al terminar de iluminar me mostró su dibujo.

- ¿Qué hiciste?

V: Unos muñecos, una casita, lluvia, un arcoiris y unas estrellas

- ¿Por qué dibujaste todo esto?

V: Porque me gusta dibujar esto (ver el dibujo # 1)

Después Viridiana me preguntó si podía hacer otro dibujo y lo comenzó a realizar. Al terminar me preguntó:

V: ¿Te digo qué hice ahora?

- sí

V: Mira hice una casita con su pasto y con su chimenea sacando humo, también hice a Santa Clous y a su ayudante.

- ¿Y por qué dibujaste esto?

V: Porque Santa Clous deja regalos en navidad y fue a dejar -  
regalos con su ayudante a esa casa. (ver el dibujo # 2)

Viridiana

Material:  
Plastilina

Viridiana tomó un trozo de plástilina y empezó a prepara--  
rarla, luego fue haciendo unas figuras, cuando estaba hacién--  
dola se fijaba muy bien en ellas y si algo les faltaba se lo  
colocaba, por ejemplo, a la muñeca le puso sus ojos y su boca  
al darse cuenta que no tenía. Cuando terminó me lo presentó.

- ¿Qué bonito, qué hiciste?

V: Hice una niña

- ¿Y cómo se llama?

V: Mmm... se llama Verónica

- ¿Y quién es Verónica?

V: La muñeca

- ¿Y esto qué cosa es?

V: Unas escaleras

- ¿Para qué son esas escaleras?

V: Para que la niña baje de su casa

- ¿Y eso que está adelante de la escalera qué es?

V: Es la puerta de la casa, para que salga la niña.

(Ver la foto # 1)

Viridiana

Material:

Prendas para personificar  
un cuento

Todos los niños de este grupo hicieron el cuento de la -  
"caperucita roja". Viridiana colaboró muy bien, ella quiso -  
personificar a la abuelita de caperucita.

- ¿Te gustó hacer el cuento de la caperucita?

V: Sí

- ¿Por qué?

V: Porque mi mamá me lee todas las noches el cuento

- ¿Dime por qué escogiste ser la abuelita de caperucita?

V: Porque me gusta la abuelita, y le he visto cuando pasan el  
cuento en la televisión. (ver la foto # 8 y 9)

Viridiana

Material:

Títeres y un teatro guiñol

Aquí también todos los niños de este grupo realizaron un  
cuento, pero ahora ellos mismos fueron dándole forma al cuen-  
to que ellos solos inventaron. Viridiana quiso ser un lobo, -  
el cuento fue: "El bosque y los animalitos".

- ¿Te gustó el cuento que hiciste?

V: Sí mucho

- ¿Por qué quisiste ser un lobo?

V: Porque el lobo era quien se iba a comer a todos los animalitos y porque me gustó el títtere

- ¿Te gustó trabajar con tus compañeros?

V: ¡Sí! (esclamó muy contenta). (ver las fotos # 12 y 13)

Toño: 4 años 5 meses

Material:

Hojas, lápiz y colores

Toño tomó inmediatamente una hoja y colores, él no utilizó el lápiz. Al estar realizando su dibujo platicaba con un compañero en voz baja, luego Toño le preguntó si el color que tomó era el indicado.

Después de terminar me mostró su dibujo.

T: Mira son leones

- ¿Por qué los hiciste?

T: Porque me gustan los leones. (Ver el dibujo # 3)

Luego se regresó a su lugar y comenzó a hacer otro dibujo, ahora ya no platicaba ni hacía preguntas. Cuando me fue a mostrar lo que había hecho me enseñó dos dibujos.

- ¿En este dibujo qué hiciste?

T: Mira hice un sombrerito, unas rayitas y unas bolitas

(ver el dibujo # 4)

- ¿Y este otro dibujo?

T: A pues esto es un avión, estos son números

- ¿Estos son números?

T: Sí (ver el dibujo # 5)

En cada dibujo que hizo le pregunté por qué lo había hecho y sólo decía que porque le gustaba hacer eso.

Toño

Material:  
Plastilina

Toño tomaba trocitos de plastilina y trabajaba muy atento. Al terminar me mostró su trabajo.

- ¿Qué es eso?

T: Son unos pies

- ¿Por qué pones esos pies?

T: Porque las mamás tienen unos hijos

- ¿Entonces son los hijos de las mamás?

T: Sí

- ¿Y ahora qué hiciste?

T: Un muñeco

- Cómo se llama tu muñeco?

T: Miguel

- ¿Quién es Miguel?

T: Mi muñeco

- ¿Y esto qué es?

T: Unas escaleras

- ¿Y para qué son esas escaleras?

T: Para que suba a su casa el muñeco

- ¿Y esa cosita qué es?

T: Es la casita del muñeco.

(Ver la foto # 2)

Toño

Material:

Prendas para personificar  
un cuento

Toño con sus demás compañeros hicieron el cuento de la -  
"caperucita roja". Toño quiso personificar al zorillito, ade-  
más colaboró muy bien con todos.

- ¿Te gustó hacer este cuento?

T: Sí

- ¿Por qué?

T: Porque mi maestra me ha contado este cuento

- ¿Por qué quisiste ser el zorillito?

T: Porque él era chiquito y yo también y porque me gusta el -  
zorillito. (Ver las fotos # 7 y 10)

Toño

Material:

Títeres y un teatro guiñol

Ahora todos los niños de este grupo harán un cuento pero será inventado por ellos mismos. Toño en esta ocasión quiso ser un conejo. Y el cuento que hicieron fue: "El bosque y los animalitos".

- ¿Te gustó lo que hicieron?

T: Sí

- ¿Por qué escogiste ser un conejo?

T: Porque me gustan los conejos. (Ver las fotos # 11 y 13)

Toño no fue muy explícito en cuanto a lo que le preguntaba, pocas veces lo hacía ampliamente.

Sandra: 5 años 2 meses

Material:

Hojas, lápiz y colores

Sandra rápidamente tomó una hoja y un lápiz, comienza a dibujar y cuando termina observa los colores y toma algunos para colorear su dibujo, cuando terminó hizo su dibujo a un lado y tomó otra hoja e hizo otro dibujo, pero ahora sólo utilizó los colores para hacer el dibujo e iluminar. Después me



mostró sus dos dibujos.

- ¿Qué dibujaste aquí?

S: Unos muñecos con un sol y un arcoiris?

- ¿Y esto qué es?

S: Es una falda (ver el dibujo # 6)

- ¿Y este otro dibujo?

S: Mira, éste es un sol con un arcoiris, unos muñecos y una casita

- ¿Esto es un sol? (le mostré la figura que en el anterior dibujo había dicho que era una falda)

S: Sí es un sol (ver el dibujo # 7)

Cuando le pregunté a Sandra que por qué había hecho esos dibujos, me contestó que porque le gustaba hacerlos.

Sandra

Material:

Plastilina

La niña tomó un pedazo de plastilina la comenzó hacer bonita, luego la aplastaba entre sus manos, después empezó hacer una figura. Sandra ponía mucha atención a su trabajo, - - cuando terminó me presentó la figura.

S: Mira, ya terminé

- ¿Y qué fue lo que hiciste?

S: Es una pizza

- ¿Por qué hiciste una pizza?

S: Porque me gusta mucho

- ¿Y estos palitos por qué los colocaste aquí?

S: ¡ah! porque es un cuadro

- ¿Entonces hiciste un cuadro de una pizza?

S: Sí (ver la foto # 3)

Sandra

Material:

Prendas para personificar  
un cuento

Sandra colaboró muy entusiasta con sus demás compañeros cuando hicieron el cuento de la "caperucita roja". Ella quiso personificar a la caperucita roja.

- ¿Te gustó el cuento?

S: Sí mucho

- ¿Por qué?

S: Porque escogí ser la caperucita roja

- ¿Por qué escogiste ser la caperucita roja?

S: Es que he visto el cuento en la televisión y me agrada mucho la caperucita. (ver las fotos # 6, 9 y 10)

Sandra

Material:

Títeres y un teatro guiñol

Sandra, junto con sus compañeros realizaron un cuento, - creados por ellos mismos. Cada quien escogió un títere y Sandra quiso ser una puerquita. El cuento fue: "El bosque y los animalitos".

- ¿Te gustó el cuento que hicieron?

S: ¡Sí!

- ¿Por qué escogiste a la puerquita?

S: Porque me gustó mucho y en el cuento ya había dos conejos una gallina y también un lobo. (ver foto # 13)

José Alberto: 4 años 6 meses

Material:

Hojas, lápiz y colores

José Alberto no utilizó el lápiz solamente los colores - para hacer sus dibujos y colorearlos. El niño comenzó a dibujar y cuando terminaba un dibujo no me lo mostraba, solamente me decía que iba hacer otro, en sí José Alberto hizo tres dibujos, cuando terminó me los mostró todos juntos.

- ¿Aquí qué hiciste?

J.A.: Ropa

- ¿Qué ropa?

J.A.: Camisas (ver el dibujo # 8)

- ¿Y en este otro dibujo qué hiciste?

J.A.: Un muñeco

-- ¿Cómo se llama?

J.A.: No sé

- ¿Y esto qué es?

J.A.: Son los dientes del muñeco porque no tiene

(Ver el dibujo # 9)

- ¿Y aquí qué dibujaste?

J.A.: Es un cohete que tiene llantas y también hecha humo

- ¿Esta cosita qué es?

J.A.: Es una casita, es la casa del señor que maneja el cohete.

(Ver el dibujo # 10)

- ¿Por qué dibujaste todo esto?

J.A.: Porque me gusta

José Alberto

Material:

Plastilina

José Alberto comenzó a trabajar, cuando lo hacía hablaba en voz baja él solo. Al terminar me mostró lo que había hecho.

J.A.: Mira lo que hice

- ¿Qué hiciste?

J.A.: Hice un avión con balas de colores, una bomba, una mesa para guardar las bombas y las balas del avión, un poste y un honguito.

- ¿Por qué hiciste todo esto?

J.A.: Porque me gusta todo esto, me gustan los aviones y todo lo demás que hice. (ver la foto # 4)

José Alberto

Material:

Prendas para personificar un cuento

José Alberto y sus compañeros realizaron el cuento de la "capercita roja", el niño colaboró con todos, él quiso ser el leñador.

- ¿Te gustó el cuento que hicieron?

J.A.: Sí

- ¿Por qué?

J.A.: Porque lo he visto en la televisión y me gusta mucho este cuento

- ¿Por qué quisiste ser el leñador?

J.A.: ¡ahí porque el leñador defiende a caperucita roja y a -  
su abuelita del lobo (ver las fotos # 7 y 10)

José Alberto

Material:

Títeres y un teatro guiñol

José Alberto al igual que sus compañeros inventaron un -  
cuento, el niño quiso ser una conejita. El cuento que realiza  
ron fue: "el bosque y los animalitos".

- ¿Te gustó el cuento que hicieron todos?

J.A.: Sí, mucho

- ¿Por qué escogiste a una conejita?

J.A.: Porque me gustan los conejos, y hacía falta una mamá -  
coneja.

- ¿Te gustó trabajar con todos tus compañeros?

J.A.: Sí me divertí mucho (ver las fotos # 11 y 13)

Cristian: 5 años 7 meses

Material:

Hojas, lápiz y colores

Cristian tomó una hoja y el lápiz, después tomó los colo  
res para iluminar, al terminar tomó otra hoja e hizo otro di-  
bujó, después me enseñó los dos dibujos que había hecho.

- ¿Qué hiciste aquí?

C: Unas banderas

- ¿Y de qué son esas banderas?

C: Es la bandera de México

- ¿A dónde has visto la bandera?

C: En mi casa la han puesto hasta arriba de mi casa y en la escuela también la he visto. (ver el dibujo # 11)

- ¿Y este otro dibujo qué es?

C: Es una flor

- ¿Por qué la hiciste?

C: Porque me gustan y me gusta hacerlas. (ver el dibujo # 12)

Cristian

Material:  
Plastilina

Cristian comenzó a trabajar calladamente y veía su figura por varios lados y tomaba plastilina por si le faltaba algo. Al terminar me mostró lo que hizo.

- ¿Qué hiciste?

C: Hice una cancha de basquetbol y un colchón para saltar y anotar

- ¿Por qué lo hiciste?

C: Porque me gusta el basquetbol y juego con mis hermanos

(ver la foto # 5)

Cristian

Material:

Prendas para personificar  
un cuento

Cristian colaboró mucho, él y sus compañeros personificaron el cuento de la "caperucita roja", el niño ayudaba a los demás compañeros para que saliera bien el cuento. Cristian quiso ser el lobo.

- ¿Te gustó el cuento?

C: Sí

- ¿Por qué?

C: Porque lo he visto en un libro que tengo

- ¿Por qué quisiste ser el lobo?

C: Es que me gusta el lobo y porque lo he visto en el libro y en la televisión. (ver las fotos # 6, 8 y 10)

Cristian

Material:

Títeres y un teatro guiñol

Como ya lo he mencionado, aquí los niños hicieron un - -



cuento inventado por ellos mismos. Cristian personificó a una gallina y además siempre colaboró muy bien con todos. El cuento fue: "el bosque y los animalitos".

- ¿Te gustó el cuento?

C: Sí me divertí

- ¿Por qué quisiste ser una gallina?

C: Es que me gustó mucho el títere y porque tenían que ser puros animalitos en el cuento. (ver la foto # 8)

NIÑOS QUE TRABAJARON SIN TENER  
NINGUNA ESTIMULACION

Gloria: 5 años 5 meses

Material:

Hojas, lápiz y colores

Gloria cuando estaba haciendo su dibujo (se le indicó - que hiciera una casita), platicaba con sus compañeros, ella - fue la primera en terminar, y al hacerlo me enseñó su dibujo.

Gloria

Material:

Plastilina

Al igual que en el anterior trabajo, Gloria hacia las co sas y platicaba con sus compañeros, cuando terminó de hacer - lo que se le había indicado (un muñeco de plastilina), me mos tró su muñeco.

Gloria

Material:

Un libro de cuentos infantiles

a todos los niños se les leyó el cuento infantil de la - caperucita roja, y Gloria puso mucha atención en él y opinaba acerca del cuento.

Gloria

Material:

Titeres y un teatro guiñol

Gloria y sus compañeros realizaron un cuento (se les indicó que hicieran el cuento de la granja), la niña fue cooperativa.

Fany: 4 años 8 meses

Material:

Hojas, lápiz y colores

Fany trabajó muy bien, conversaba con sus compañeros y - al terminar su dibujo (se le indicó que hiciera una casita) - me lo mostró.

Fany

Material:

Plastilina

La niña tomó un trozo de plastilina y con sus manos la amasaba, luego hizo un muñeco (fue lo que se le indicó que hiciera), al terminar me presentó la figura.

Fany

Material:

Titeres y un teatro guiñol

La niña colaboró en la realización del cuento (el cuento

que se les indicó que realizaran fue el de la granja), ella -  
ayudó a sus compañeros cuando se les olvidaba algo.

Martín: 4 años 4 meses

Material:

Hojas, lápiz y colores

Cuando a Martín se le dijo que hiciera una casita, al -  
principio sólo observaba la hoja y después empezó hacer su di  
bujó, al terminar me preguntó si estaba bien.

Martín

Material:

Plastilina

Al igual que en la anterior actividad, Martín tardó un -  
poco en hacer el muñeco que se le había indicado, después me  
mostró su figura.

Martín

Material:

Un libro de cuentos infantiles

El niño mostró poco interés en la lectura del cuento de  
la caperucita roja, ya que se distraía fácilmente con cual- -  
quier objeto (sillas, dibujos del salón de clases) por tal mo  
tivo no participó.

Martín

Material:

Títeres y un teatro guiñol

Al estar representando el cuento que se les indicó (la granja) a Martín y a sus compañeros, éstos tenían que decirle a Martín que se comportara, pues el niño es muy inquieto, después de un rato Martín se comportó y siguieron adelante con la representación, participando el pequeño.

Antonia: 4 años 5 meses

Material:

Hojas, lápiz y colores

Antonia realizaba su trabajo muy calladamente, hizo lo que se le indicó (una casita), al terminar de dibujarla me la enseñó inmediatamente y se fue a su lugar.

Antonia

Material:

plastilina

La niña empezó a hacer su muñeco (se le indicó que realizara un muñeco con la plastilina) mucho después que los demás, ella solamente observaba a sus compañeros, al terminar fue a mostrarme su muñeco.

Antonia

Material:

Un libro de cuentos infantiles

Antonia solamente escuchaba la lectura del cuento de la caperucita roja, pero en todo ese tiempo no dijo ni una palabra.

Antonia

Material:

Títeres y un teatro guiñol

La niña hizo lo que se le indicó al representar el cuento de la granja, pero sólo hablaba cuando era necesario. Muy pocas veces conversaba con sus compañeros.

Roberto: 5 años

Material:

Hojas, lápiz y colores

Roberto fue el último niño en terminar lo que se le había indicado, pero lo hizo porque ponía atención en los colores que le ponía a su dibujo. Al terminar me enseñó su casita.

Roberto

Material:

Plastilina

En esta actividad Roberto no tardó mucho en realizar lo

que se le había indicado, al igual que en el dibujo ponía - -  
atención en lo que estaba haciendo (un muñeco).

Roberto

Material:

Un libro de cuentos  
Infantiles

El niño ponía atención en la lectura del cuento de la -  
caperucita roja y muy pocas veces participaba.

Roberto

Material:

Titeres y un teatro guiñol

Roberto sólo participó lo necesario en la realización -  
del cuento que se les indicó (la granja) a él y a sus compañe-  
ros.

CUADRO COMPARATIVO DE LOS GRUPOS

GRUPO: A (JUEGO LIBRE)

GRUPO: B

DIBUJO:

En este grupo, los niños realizaron la actividad sin ninguna presión, ya que plasmaron las imágenes que les agraban. Un punto importante es que cada uno de los niños hizo más de un dibujo.

Por lo que se observó la creatividad de los pequeños.

DIBUJO:

En este grupo los niños realizaron su actividad a base de consignas, que fue: "Haz una casita", de esta manera, se restringió su creatividad y sólo hicieron lo que se indicó.

PLASTILINA:

Para esta actividad, se colocaron varias barras de plastilina de diferentes colores, - así como bases de madera para que hicieran sus figuras. Lo único que se les dijo fue: - "Pueden tomar el material que deseen para que hagan la figura que quieran".

En este grupo las figuras son diferentes en color y forma.

PLASTILINA:

A diferencia del grupo A, a cada uno de los niños se les distribuyó una barra de plastilina y una base de madera, la consigna fue la siguiente: "Van a hacer un muñeco con la plastilina que se les dio, - utilizando la base de madera".

En comparación con el grupo A fue menos el tiempo empleado y al hacerlo bajo una consig-



## GRUPO: A

Los pequeños tardaron más en terminar su figura, ya que la observaban detalladamente por si algo hacía falta.

## CUENTO (PERSONIFICACION)

## "LA CAPERUCITA ROJA" :

A los niños de este grupo se les dijo que personificarían el cuento de "LA CAPERUCITA ROJA", se notó entusiasmo en ellos, porque conocían la historia del mismo.

Se les dio libertad de escoger al personaje de su agrado, colocándoles objetos y prendas, en el centro del salón.

A continuación tomaron las prendas y objetos de cada personaje, se pusieron de acuerdo como tendrían que participar, y uno de ellos se mostró como guía para los demás, ayudándoles a recordar la historia que ellos conocían (peli-

## GRUPO: B

na no detallaban su figura.

## CUENTO (LECTURA)

## " LA CAPERUCITA ROJA " :

A este grupo solamente se procedió a dar lectura al cuento. Los niños comentaban el cuento porque ya lo conocían, así que sus comentarios eran sólo para adelantar los sucesos de la historia.

## GRUPO: A

cula de la televisión).

Se observaron algunas modificaciones en torno a la historia, entre las cuales se puede señalar que en ningún momento aceptaron al lobo como amigo; siempre lo vieron como el "malo" del cuento y por lo tanto deberían de castigarlo por el daño que le hizo a la abuelita de caperucita y a ella.

## GRUPO: B

## TEATRO GUIÑOL

## "EL BOSQUE Y LOS ANIMALITOS"

Se les dijo que la siguiente actividad a realizar era con títeres y un teatro guiñol. Coloqué en el centro del salón varios títeres (15), los niños preguntaron: ¿Qué cuento vamos a hacer?, a lo que contesté, "Ustedes van a inventar una historia". Ellos al estar escogiendo su títere conversaban acerca del cuento

## TEATRO GUIÑOL

## " LA GRANJA " :

A los niños de este grupo, se les dio un títere a cada uno, así como de indicarles el cuento que representarían. El cuento fue "LA GRANJA", los personajes eran: un niño, la puerquita, la gallinita, el gallo y un conejo. La historia fue: Al niño le querían quitar su granja, debido a que la tenía

## GRUPO: A

que iban a realizar.

Los personajes fueron: una pareja de conejos, (papá y mamá) una gallinita, una puerquita y el lobo. Al cuestio--narlos sobre el título del -  
cuento callaron y pensaron el -  
título, después dijeron que -  
era "EL BOSQUE Y LOS ANIMALI-  
TOS".

La historia fue:

En el bosque vivían papá conejo y mamá coneja, un día el -  
conejo dijo que invitaría a -  
la gallinita y a la puerquita  
a comer a su casa.

Al ir por ellas, la conejita  
se quedó sola, en espera de -  
los demás, oyó ruidos fuera -  
de su casa, salió y lo que -  
vió fue a un lobo. Y éste al  
verla sola, corrió a atacar--  
la, la conejita gritaba ¡soco  
rro!, ¡ayuda!, en ese momento  
el conejo les decía a sus ami  
guitas que corrieran a ayuda  
la.

## GRUPO: B

fea y sucia, se puso muy tris  
te, ya que si no la tenía lim  
pia y arreglada al día si -  
guiente se la quitarían. Al -  
verlo triste, se le acercó la  
puerquita y le dijo, "le diré  
a los demás que te ayudemos".  
Y todos comenzaron a colabo--  
rar con él. Al día siguiente  
todo estaba limpio y ordena--  
do.

Y todos dijeron que así la -  
tendrían siempre.

Los pequeños del grupo B se -  
limitaron a seguir las indica  
ciones del guión, y algunas -  
veces se les olvidaba la se--  
cuencia del cuento, así como  
de los diálogos.

Por lo que una niña (Fany) -  
les ayudaba en sus parlamen--  
tos.

GRUPO: A

GRUPO: B

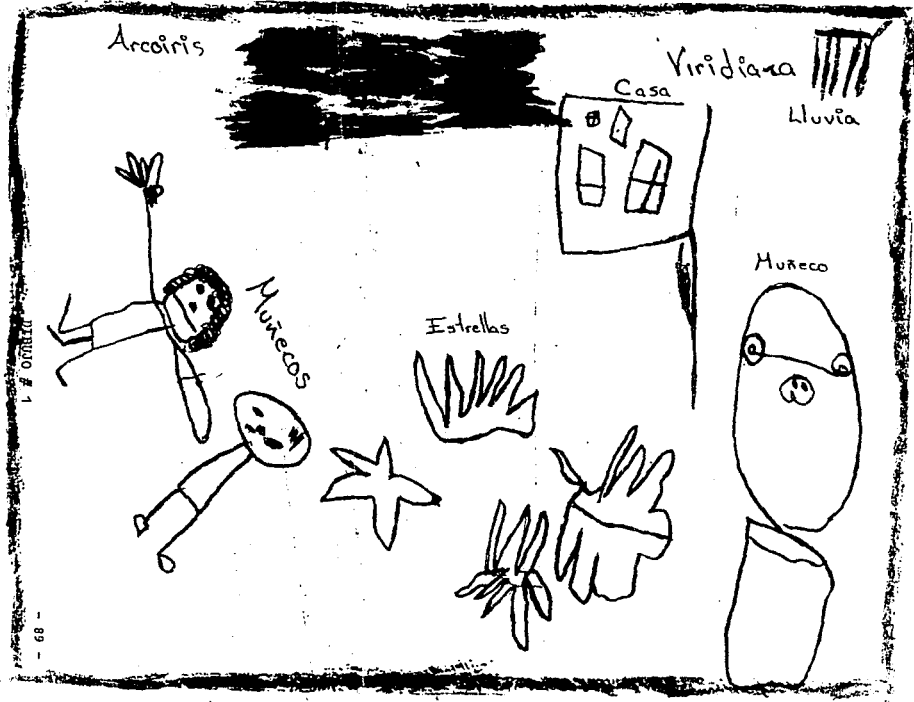
Llegaron y entre todos salvaron a la conejita, golpeando al lobo, la gallinita expresó: "Ya ven que unidos podemos vencer al malo".

El lobo huyó asustado y ellos entraron a la casa de los conejos a comer.

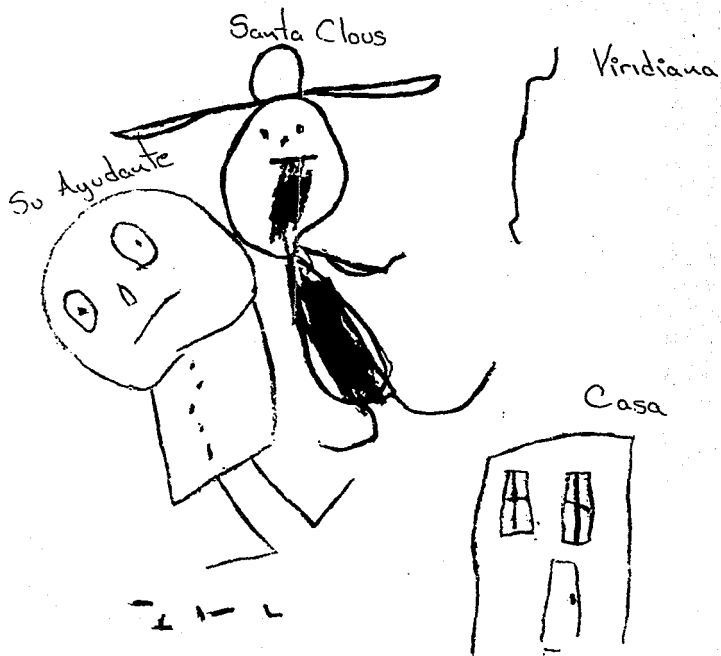
Y el lobo jamás regresó.

Estos niños manifestaron su imaginación y creatividad, ya que todos juntos crearon la historia del cuento.

Pudo percatarse de que durante el desarrollo del cuento, se mostraron deshinibidos y no tenían problemas para expresarse libremente.

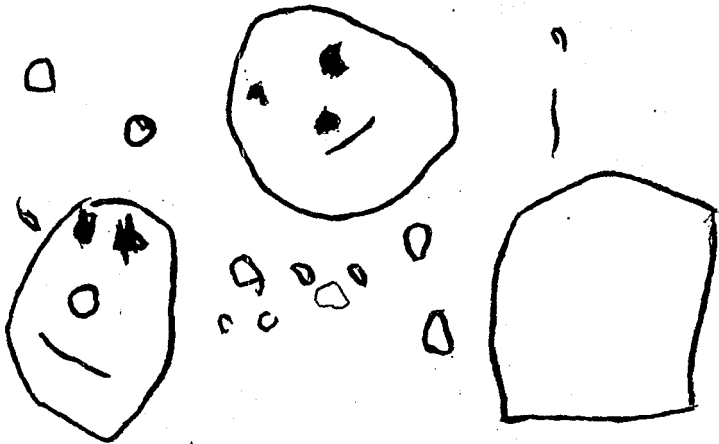


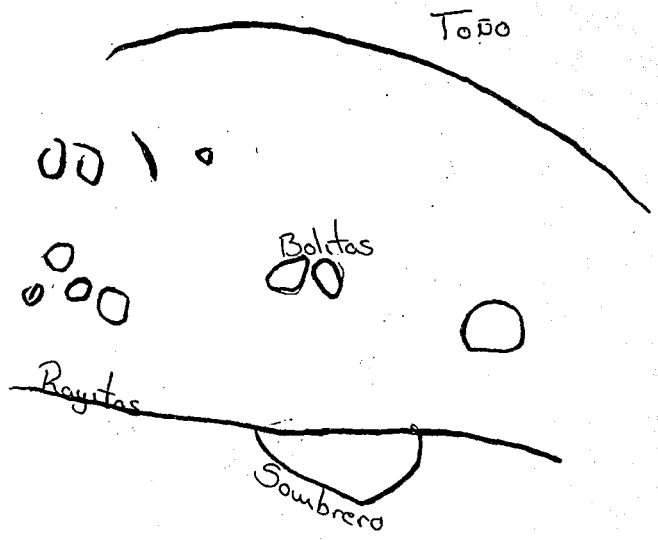
12 JUNIO # 1



Toño

leones





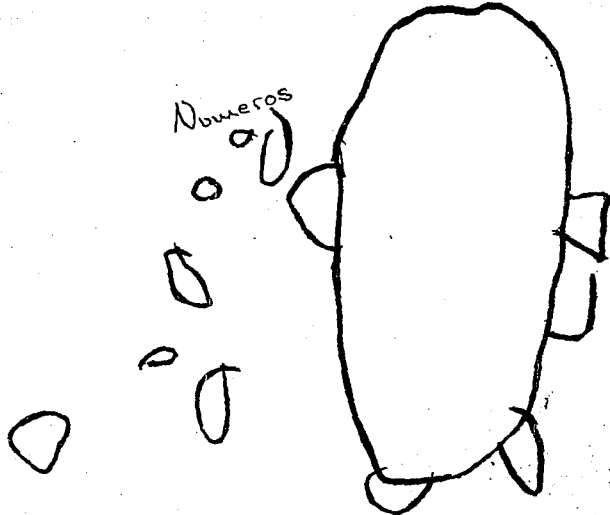
DIBUJO # 4



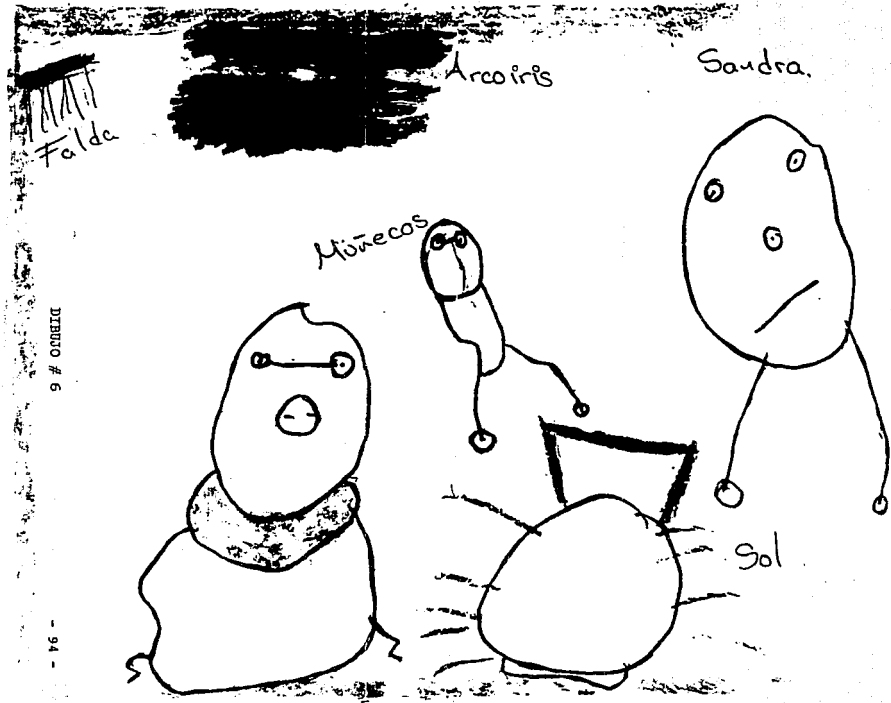
Toño

Avion

Numeros

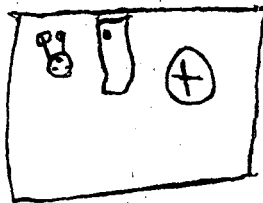


DIBUJO # 5



DIENSO # 6

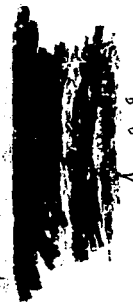
JUNIO 7



Casa

Sandra

Muñecos



Arcoiris



95 So

Jose Alberto

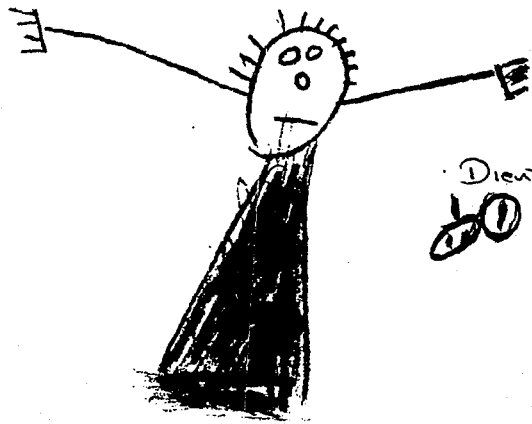
Ropa



DISEÑO # 8

Jose Alberto

Muñeco

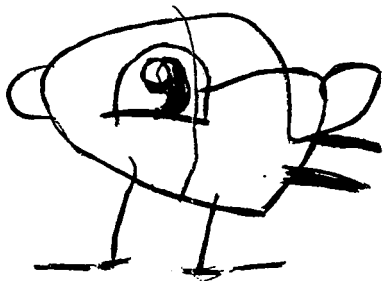


Dientes

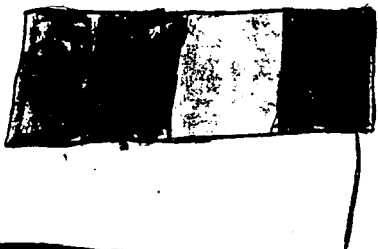
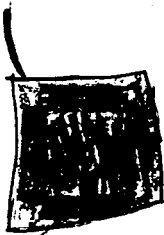
DIABLO # 9

Jose Alberto

Cohete

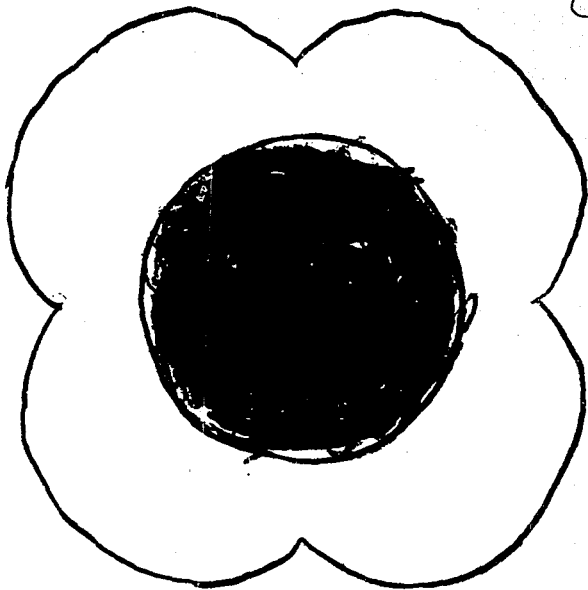


Cristian



DIBUJO # 11

Cristian



DIBUJO # 12

- 100 -



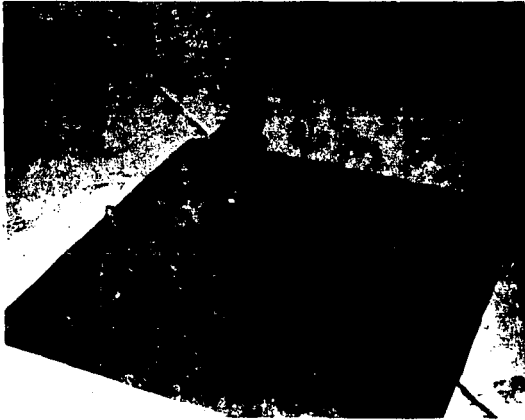


FOTO # 1

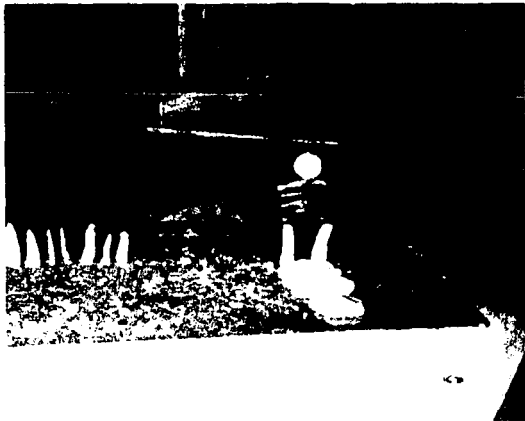


FOTO # 2

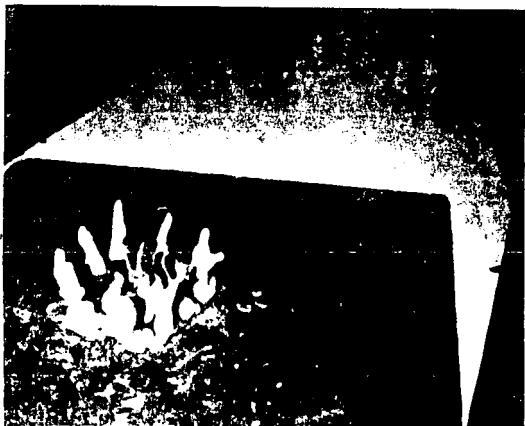


FOTO # 3

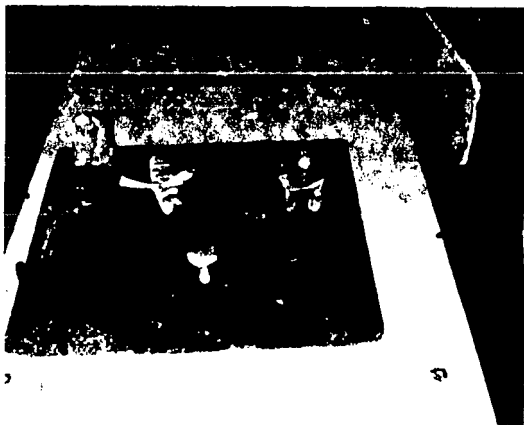


FOTO # 4

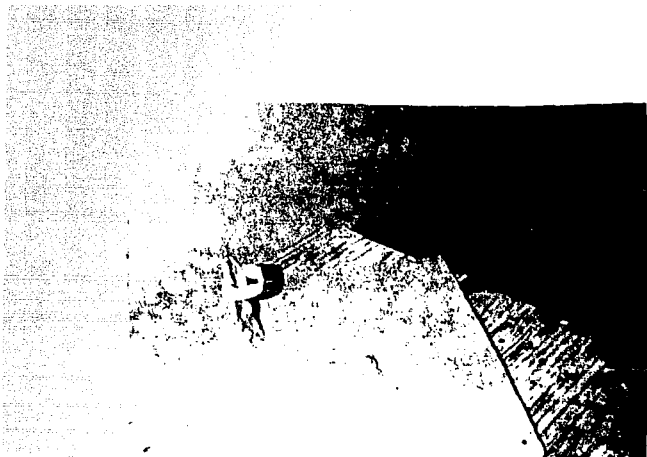


FOTO # 5



FOTO # 6



FOTO # 7



FOTO # 8



FOTO # 9



FOTO # 10



FOTO # 11



FOTO # 12



FOTO # 13

## CONCLUSIONES

Como se vio durante el proceso de la investigación, el juego puede ser placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo; el niño observa y descubre el exterior a través de sus juegos.

Esta actividad no sólo les produce placer, sino que es su medio de aprender, expresar y comunicarse.

Es también el instrumento que utiliza para resolver sus conflictos cotidianos y liberar sus miedos y angustias.

Realizando cualquier actividad lúdica, el niño investiga, piensa, imagina conflictos y pequeños problemas que tienen que resolver.

Crea situaciones que en muchos casos son reflejo de la realidad que le rodea y aporta soluciones.

Es así que llegué a la conclusión y comprobación de que el juego es una técnica proyectiva importante, pues como ya se había dicho es a través de él que el niño refleja sus emociones (miedo, alegría, enojo, etc.). Y para el pedagogo que llega a trabajar en el campo educativo escolar, es necesario conocer la importancia que el juego como actividad proyectiva tiene, ya que a través de éste podrá conocer la evolución psicopedagógica del infante y participar en forma interdisciplinaria en su proceso educativo.



Así mismo, el juego es la actividad característica y espontánea del niño, ya que ésta será la base del proceso educativo en los primeros años de su vida y lo ayudará a desarrollar sus actividades mentales.

Es por ello que las educadoras deben observar el juego de los niños para conocerlos mejor; no es conveniente cortar el juego del niño cuando está concentrado en éste, ya que se limitaría su capacidad creadora y la oportunidad de conocer nuevas experiencias.

Al niño le resulta difícil expresar verbal y ordenadamente los conflictos y sentimientos que le invaden. A través del juego expresa de un modo simbólico las tensiones y deseos que no puede expresar libremente en la realidad, y mediante la interpretación de su modo de jugar es posible hacer un diagnóstico de su situación.

Por lo anterior el pedagogo juega un papel muy importante dentro de la terapia de juego, ya que éste debe de brindar la confianza y comprensión al niño que el pequeño se sienta en un ambiente confortable y así su juego sea productivo y creativo. Y así colaborar en forma integral al proceso educativo del niño.

La hora de juego ó terapia de juego es una herramienta muy valiosa para alcanzar los objetivos deseados, al igual que es de mucha ayuda para el pedagogo pues esta hora es únicamente del niño, él es quien escoge el tema del juego y los

protagonistas; así pues no es conveniente que se le den instrucciones al niño acerca de su juego, porque al hacerlo se obstruye su capacidad creadora y no deja salir a flote sus emociones.

Es mejor dejar al niño ser creador de su juego, que haga o diga lo que él en ese momento esté pensando, para que poco a poco exprese sus problemas, es entonces donde el pedagogo debe poner mucha atención al juego del niño para que tenga una mayor visibilidad acerca del problema, pues el niño en ese momento es cuando proyecta lo que le angustia.

Por otro lado al término de la práctica que se llevó a cabo en el jardín de niños, al comparar los dos grupos se pudo apreciar que el grupo que trabaja con juego libre y creatividad se comportó más entusiasta, cooperador y con muchas ganas de trabajar. En cambio el segundo grupo, aunque trabajaron bien y cooperaron, en momentos entraban a un ambiente pasivo, ya que a ellos se les indicó ciertas instrucciones para que trabajaran en las diferentes actividades que realizaron.

Por lo tanto concluyo; que se le debe dejar al niño desarrollar su capacidad creadora, para que al realizar su juego el niño proyecte su mundo familiar, escolar, su sociabilidad en general, sus emociones percibidas del ambiente en el que se desarrolla. Ya que en el campo pedagógico al hablar de proceso educativo no podemos dejar a un lado la evolución psicológica del niño; por lo que conocer como se están dando estos

procesos es de capital importancia para el pedagogo que trabaja en este ámbito.

Una de las herramientas con que cuenta el pedagogo podría ser sin duda la técnica proyectiva del juego la cual indicaría el problema; y así éste en forma interdisciplinaria trabajaría o realizaría los programas de trabajo para con los niños que lo requieran.

En la práctica educativa cotidiana son pocos los colegios que le brindan al juego el lugar que se merece como técnica proyectiva, aún sabiendo que es éste uno de los medios más eficaces para educar al niño, porque se cree que el juego es un simple pasatiempo, una distracción pasajera sin más consecuencias.

## BIBLIOGRAFIA

BALDESSERRI, MILENA

El Preescolar

Ed. Cincel, Italia 1976

Pág. 128 - 136

CARVEY, CATHERINE

El Juego Infantil

Ed. Morata, Buenos Aires 1981

Pág. 9 - 32

CHATEAU, JEAN

Psicología de los Juegos Infantiles

Ed. Kapelusz, Buenos Aires 1973

Pág. 74 - 99

ESCOBAR ARGANA, MARIA EUGENIA

Juego y Sublimación

Retomado de la revista No. 3 de pedagogía

Organo de difusión del área de Pedagogía de la

ENEP/ARAGON - UNAM

Enero 1985, Edición Especial

Pág. 111 - 131

PIAGET, JEAN

Psicología del Niño

Ed. 904, Buenos Aires, 1976

Pág. 65 - 69

PIAGET, JEAN

La Formación del Simbolismo en el Niño

Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1982

Pág. 82 - 98

MILLAR, SUSANNA

Psicología del Juego Infantil

Ed. Fontanella, Barcelona, 1972

Pág. 11 - 51

ROGERS R., CARL

Psicoterapia Centrada en el Cliente

Ed. Paidós, Buenos Aires, 1972

Cap. VI

ROJAS SORIANO, RAUL

El Proceso de la Investigación Científica

Ed. Trillas, México, 1987

Cap. IX

TAMAYO Y TAMAYO, MARIO

El Proceso de la Investigación Científica

Ed. Limusa, México, 1987

Pág. 84 - 87

WALLON, HENRI

La Evolución Psicológica del Niño

Ed. Grijalbo, Buenos Aires, 1974

Pág. 57 - 72

WINNICOTT, D.W.

Realidad y Juego

Ed. Gedisa, Buenos Aires, 1973

Pág. 61 - 91