

UNIVERSIDAD SALESIANA



ESCUELA DE PSICOLOGIA

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

“EL JUEGO COMO FACILITADOR DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE EDAD”

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

L I C E N C I A D A E N P S I C O L O G Í A

P R E S E N T A :

ALINE BERENICE SOLIS ARELLANO

DIRECTORA DE TESIS: **LIC. VERONICA GONZALEZ GARCIA**

MÉXICO, D. F.

NOVIEMBRE 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 esta 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.

DEDICATORIAS Y AGRADECIMIENTOS

*A DIOS POR ESTAR CONMIGO SIEMPRE Y SER MI ANGEL EN TODO MOMENTO EN EL CAMINO DE MI VIDA.

* A MI PADRE POR ENSEÑARME CON EL EJEMPLO A LUCHAR POR MIS ESTUDIOS Y CRECIMIENTO PROFESIONAL QUE HOY CONCLUYO CON MUCHA SATISFACCION Y ORGULLO, VA POR TI Y PARA TI DONDE QUIERA QUE ESTES.

* A MI MADRE POR ESTAR CONMIGO EN LAS BUENAS Y MALAS, AMARME, COMPRENDERME, RESPETARME Y APOYARME EN TODA MI CARRERA Y DECISIONES DE MI VIDA, ERES UNA GRAN MUJER TE RESPETO Y TE AMO MUCHO.

* A LUIS POR SER MI HERMANO TAN SOLICITADO Y DESEADO QUE HA ESTADO SIEMPRE COMPARTIENDO LOS MOMENTOS MAS IMPORTANTES DE NUESTRAS VIDAS, POR ESA LEALTAD TE AMO FLAKITO, ESPERO SER UN GRAN EJEMPLO PARA TI.

*A RICKY POR SER UN ANGELITO QUE NECESITABAMOS SABES QUE TE AMO MUCHISIMO COMO UNA SEGUNDA MADRE Y ESPERO QUE MI EJEMPLO TE MOTIVE A CRECER EN TODOS LOS ASPECTOS DE TU VIDA, CUENTAS CON MI APOYO SIEMPRE.

* A MI ASESORA VERO TU BIEN SABES QUE SIN TU APOYO NO HUBIERA PODIDO CONCLUIR ESTE PROYECTO QUE ME PERMITIRA DAR OTRO PASO PARA ESE CRECIMIENTO PROFESIONAL, ERES UN GRAN EJEMPLO DE VIDA EN TODAS LAS AREAS MI QUERIDA MAESTRA.

* A RODRIGO POR LLEGAR EN EL MOMENTO EXACTO NI ANTES NI DESPUES, ERES MI DESTINO Y MI FELICIDAD, GRACIAS POR TODO, TE AMO.

* A MI FAMILIA ARELLANO POR ESTAR EN LOS MOMENTOS QUE HE NECESITADO, Y QUE DE ALGUNA MANERA ME HAN APOYADO, POR SU CARIÑO, GRACIAS.

* A MIS AMIGAS POR ESTAR A MI LADO EN TODOS LOS MOMENTOS IMPORTANTES DE MI VIDA, POR SU APOYO, ALEGRIA Y SABIDURIA MUCHAS GRACIAS.

INDICE

| | |
|--|-----|
| INTRODUCCION ----- | 1 |
| CAPITULO 1.EL JUEGO Y SU RELACION CON LA ZDP EN EL INFANTE ----- | 5 |
| CAPITULO 2. LA MOTIVACION Y EL JUEGO COMO INSTANCIAS QUE GENERAN EN EL INFANTE LA CAPACIDAD DEL LOGRO ----- | 30 |
| CAPITULO 3.EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN EL INFANTE ----- | 50 |
| CAPITULO 4.EL JUEGO COMO ALTERNATIVA EDUCATIVA QUE PROMUEVE EL DESARROLLO INTEGRAL DEL INFANTE ----- | 70 |
| CAPITULO 5.PROGRAMA DE DESARROLLO INTEGRAL EN INFANTES DE 3 Y 4 AÑOS DE EDAD ----- | 94 |
| CONCLUSIONES ----- | 104 |
| BIBLIOGRAFIA ----- | 112 |

INTRODUCCION

Esta investigación tiene como finalidad identificar los aspectos lúdicos que los distintos conceptos teóricos han generado entorno al concepto de juego y al mismo tiempo determinar como las actividades de juego que se llega a ejercer en un niño de edad entre 3 y 4 años puede crear varios cambios en el infante cambiando su funcionamiento cognitivo el cual puede influir en otras áreas de su vida como la socialización pudiendo producir una diferencia en las actividades cotidianas, además de la información complementaria que se puede obtener de dicha investigación.

Esta investigadora tiene como objetivo aportar información sobre las clasificaciones que existen en los tipos de juego que el niño realiza produciendo una enorme creatividad donde aprende, observa y adquiere nueva información útil para su desarrollo de interacción social con infantes que le rodean de su misma edad. Es por ello que considero al juego como parte natural de la vida del niño que lo conduce a una experiencia cultural, siendo así tratarse de demostrar que las actividades de juego desarrollan destrezas sensoriales, motrices, verbales y funciones de sociabilidad creando así un cambio en la personalidad del infante produciendo una interacción social que le ayudara en la vida adulta.

Así mismo, pretendo dar a conocer los contextos socioculturales en el que se describe la situación de juego, influenciado por la historia individual y grupal de los jugadores, los desafíos que enfrentan y las posiciones sociales que ocupan, dando

así una aportación a la ciencia reafirmando y extendiendo los conocimientos sobre las investigaciones que tienen como fin dar una aportación al sistema educativo y mejorar las condiciones de desarrollo.

Por ello surge en el presente trabajo la inquietud de conocer y analizar las diferentes estrategias que se han desarrollado con la intención de mejorar el proceso de socialización del niño, a través del juego. Propiciando así el desarrollo de una conciencia del papel que desempeña el juego o el instructor generando en el niño la necesidad de una interacción, comunicación y desarrollo de habilidades sociales.

Dado que los primeros años de vida del infante ejercen una influencia muy importante en el desenvolvimiento personal y social de todos los niños, en ese periodo desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social.

La posibilidad de convivir con niños de la misma edad ejerce una gran influencia en el aprendizaje y en el desarrollo para la construcción de su identidad personal por medio de las relaciones socio-afectivas. Considerando la diversidad cultural, social y lingüística así como las características individuales de los niños, se espera que los infantes vivan experiencias que contribuyan a su desarrollo y aprendizaje durante la educación preescolar en cualquier modalidad.

El papel que juega la educadora es fundamental para propiciar un ambiente favorecedor de experiencias de aprendizaje y convivencia entre los niños y niñas.

El desarrollo social de los niños, es un proceso de cambios gradualmente de patrones culturales y familiares a las expectativas de un nuevo contexto social por medio de la educación preescolar.

Creo encontrar como posibles respuestas por parte de los infantes a través de la observación que hay una gran influencia por medio del juego que genera un cambio en su personalidad creando habilidades sociales y métodos de respuesta más óptimos de acuerdo a la situación que pueda presentar el niño.

CAPITULO 1.

EL JUEGO Y SU RELACION CON LA ZDP EN EL

NIÑO

Históricamente el juego ha desempeñado un papel importante en distintas culturas; por ello es importante definir la palabra juego. Esta palabra a lo largo del tiempo ha cobrado significados diversos como: divertirse, bromear, etc.

Elkonin define el juego como acciones humanas que no requiere de trabajo arduo el cual propicia alegría y satisfacción. Por ello al juego se le conceptualiza como “una actividad de movimiento espontáneo y natural, sin aprendizaje previo que brota de la vida misma, es una necesidad vital propia de los seres vivos, cuyo origen son una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente hasta adquirir una forma determinada por influencia del medio circundante”.

La infancia es sin duda la etapa de aprendizaje necesario para la edad adulta y el mundo del juego es una anticipación de las ocupaciones serias (juego y seriedad). El juego es una actividad tan seria como cualquier ocupación lucrativa, con la diferencia de poder valorizarse económicamente y es el comienzo intangible de las actividades futuras.

Podemos afirmar que el juego tiene tres funciones.

1. Su objetivo es desarrollar instintos útiles para la vida.
2. Desarrolla los órganos por medio del movimiento aportando a los infantes agilidad y fuerza de manera física.¹
3. Canaliza los instintos, desviando la rudeza en creatividad, descubrimiento y sensaciones de logro.

¹ Elkonin, Daniel B. “Psicología del juego” Ed. Aprendizaje Visor. Madrid.p 26.1985.

Así el juego puede servir como medio de análisis del carácter, a través de éste el niño se entrega al juego y con ello afirma su personalidad. Acorde a la personalidad existe un estilo de juego para cada niño.

Con el juego de niños constituye así una verdadera sociedad infantil. Tiene su organización, conserva las reglas del juego, dispone de sus canciones, ceremonias, ritos que practican y obedecen todos. Por lo general cada grupo posee un conductor que lo dirige y cuando es necesario se enfrenta con otros grupos similares.

El juego es el lenguaje natural del niño, cada niño utiliza ese lenguaje en forma idiomática, es decir, cada palabra, gesto y acción tiene una significación particular.

El juego permite al niño procesar las adversidades luego de haberlas comprendido a través de él y relacionarlas con su mundo, además le permite expresar sus impulsos destructivos y agresivos sin sentir miedo, dando soluciones a las situaciones vividas, aprende a tener el control de su realidad.

Al estudiar el juego no se puede hacer de lado la importancia de reconocer lo trascendente que éste es para propiciar un buen desarrollo en el ser humano.

El juego se ha catalogado como uno de los factores que influyen en el aprendizaje y como buen generador de la adaptación social.

El Psicólogo Ruso Levis Vigotsky estudio el juego y lo consideró una actividad importante como instancia que activa la sociabilidad por excelencia e influye en las características del pensamiento y la emocionalidad infantil.

Vigotsky da a las actividades sociales un papel determinante para la conciencia del ser. Así mismo pretendía explicar el pensamiento humano desde un enfoque diferente.²

Pensaba que el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido social y culturalmente, no físico. Establece que hay dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores.

Las funciones mentales inferiores nacemos con aquellas, son las funciones naturales, determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de las funciones mentales inferiores es limitado; estas funciones limitan nuestro comportamiento a una reacción o respuesta al ambiente.

Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. El individuo se encuentra en una sociedad específica, con una cultura concreta.

Las funciones mentales superiores están determinadas por la forma de ser de esa sociedad; éstas son mediadas culturalmente. Para Vigotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, en consecuencia, más posibilidades de actuar.

Así la atención, la memoria, la formulación de conceptos son primero un fenómeno social y después, progresivamente, se transforman en una propiedad del individuo. Cada función mental superior, primero es social y después es individual.

Este proceso se le llama interiorización. (Frawley, 1997), La interiorización hace referencia al proceso por el cual lo social es importado al dominio individual.

² Vigotsky, L. *"El desarrollo de los procesos psicológicos superiores"* Barcelona, 1988.

En este proceso, los «otros sociales» pueden ser personas, instituciones sociales o mecanismos de mediación culturalmente contruidos.

Este acercamiento supone lo que originariamente estuvo en el dominio interpersonal, pasa a estado en el dominio intrapersonal en el curso del desarrollo. Por ello la interiorización va a suponer la apropiación y dominio de nuevas formas de mediación.

El desarrollo del individuo llega a su plenitud en la medida en que se apropia, hace suyo o interioriza las habilidades. En un primer momento, dependen de los otros; en un segundo momento, a través de la interiorización, el individuo adquiere la posibilidad de actuar por si mismo y de asumir la responsabilidad de su actuar.

El aprendizaje es fundamentalmente un asunto personal. El motor de esta actividad es el conflicto cognitivo. Una misteriosa fuerza, llamada "deseo de saber", nos irrita y nos empuja a encontrar explicaciones al mundo que nos rodea.

Cuando se habla del proceso de aprendizaje, éste está vinculado con la actividad construida. Por ello mencionare las diferencias entre estas 2 funciones, en toda actividad constructivista existe una circunstancia que hace tambalear las estructuras previas de conocimiento y obligue a un reacomodo del viejo conocimiento para asimilar el nuevo. Así, el individuo aprende a cambiar su conocimiento y creencias del mundo, para ajustar las nuevas realidades descubiertas y construir su conocimiento.

Típicamente, en situaciones de aprendizaje académico, se trata de que exista aprendizaje por descubrimiento, experimentación y manipulación de realidades concretas, pensamiento crítico, diálogo y cuestionamiento continuo. Detrás de todas estas actividades descansa la suposición de que todo individuo, de alguna manera, será capaz de construir su conocimiento a través de tales actividades.

El Constructivismo psicológico mantiene la idea que el individuo, “tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos”, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, para esta posición, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. Los instrumentos con que la persona realiza dicha construcción, fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyó en su relación con el medio que le rodea.

Esta construcción que se realiza todos los días y en casi todos los contextos en los que se desarrolla la actividad, depende de dos aspectos, a saber: de la representación inicial que se tenga de la nueva información de la actividad, externa o interna, que se desarrolla al respecto.

El conocimiento es un producto de la interacción social y de la cultura. Aunque es cierto que la teoría de Jean Piaget nunca negó la importancia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia, también es cierto que es poco lo que aportó al respecto, excepto una formulación muy general de que el individuo desarrolla su conocimiento en un contexto social.

Una de las contribuciones esenciales de Vigotsky fue formular algunos postulados que han sido retomados por la psicología y han dado lugar a importantes hallazgos sobre el funcionamiento de los procesos cognitivos. Quizá uno de los más importantes es el que sostiene que todos los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento, etc.) se adquieren primero en un contexto social y luego se internalizan. Pero esta internalización es producto del uso de una determinada conducta cognitiva en un contexto social.

Vigotsky consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje, dado que este se produce a través de la integración de los factores sociales y personales. Este fenómeno de la actividad social ayuda a explicar los cambios en la conciencia del individuo y así mismo unifica el comportamiento y la mente de este.

Por otro lado el entorno social influye en la cognición por medio de sus "instrumentos", es decir, sus objetos culturales (autos, máquinas) y su lenguaje e instituciones sociales (iglesias, escuelas). Entonces el cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y transformarlas mentalmente.

La postura de Vigotsky es un ejemplo del constructivismo dialéctico, porque recalca la interacción de los individuos y su entorno, es considerado el precursor del constructivismo social; A partir de él, se han desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje. Algunas de ellas amplían o modifican algunos de sus postulados, pero la esencia del enfoque constructivista social permanece.

Lo fundamental del enfoque de Vigotsky consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial.

El Constructivismo, dice Méndez (2002) “es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano”. El constructivismo asume que nada viene de nada. Es decir, el conocimiento previo da nacimiento al conocimiento nuevo.

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales.

Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias.³

Por ello la Zona de Desarrollo Próximo es un concepto importante de la teoría de Vigotsky (1979) y se define como: “La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinada por la capacidad de resolver independiente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otros compañeros más capaces”.

³ Vigotsky op.cit. p.76

El desarrollo inicial del concepto de la ZDP estuvo estrechamente ligado a la discusión de las limitaciones que la medición de los CI marcaba, en tanto que las diferencias entre "edades mentales" cuantificables relativas a las edades de los niños otorgaba mayores elementos para predecir la evolución de los CI que la medición de los CI sin asistencia.

* La zona de desarrollo próximo: No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema.

* EL Nivel de desarrollo potencial: es determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz.

En términos más generales, se intentaba establecer la relación entre las pre-condiciones establecidas por el nivel de desarrollo previo de los sujetos y las posibilidades de aprendizaje consecuentes. En definitiva, la ZDP obliga a pensar más que en una capacidad o característica de un sujeto, en las características de un sistema de interacción socialmente definido.

La ZDP es el espacio apropiado para el desarrollo del aprendizaje, que responde a las condiciones educativas apropiadas en el infante. Es una prueba de las disposiciones del estudiante o de su nivel intelectual en cierta área y de hecho, se puede ver como una alternativa a la concepción de inteligencia como la puntuación del CI obtenida en una prueba.

En la ZDP, maestro y alumno (adulto y niño, tutor y pupilo, modelo y observador, experto y novato) trabajan juntos en las tareas que el estudiante no podría realizar solo, dada la dificultad del nivel. La ZDP, incorpora la idea marxista de actividad colectiva, en la que quienes saben más o son más diestros comparten sus conocimientos y habilidades con los que saben menos para completar una actividad.

Una aplicación fundamental es el proceso de controlar los elementos de la tarea que están lejos de las capacidades del estudiante, de manera que pueda concentrarse en dominar los conceptos que puede captar con rapidez.

Estos tienen cinco funciones esenciales: brindar apoyo, servir como herramienta, ampliar el alcance del sujeto que de otro modo serían imposible, y usarse selectivamente cuando sea necesario.

En las situaciones de aprendizaje, el niño comparte la responsabilidad en este proceso conforme el niño se vuelve más diestro, se desenvuelve independientemente. La clave es asegurarse que el andamiaje mantiene al niño en la ZDP, que se modifica en tanto que este desarrolla sus capacidades que aprenda dentro de los límites de la ZDP.

Por lo tanto Jean Piaget sostiene que lo que un niño puede aprender depende de su nivel de desarrollo cognitivo, mientras que Vigotsky considera que el desarrollo cognitivo está condicionado por el aprendizaje social. Así, mantiene una

concepción que muestra la influencia permanente del aprendizaje en la manera en que se produce el desarrollo cognitivo.⁴

Las investigaciones de Vigotsky intentaban establecer cómo la gente, con ayuda de instrumentos y signos, dirige su atención, organiza la memorización consiente y regula su conducta. Los humanos modifican activamente los estímulos con los que se enfrentan, utilizándolos como instrumentos para controlar la función ambiental y regular su propia conducta.

La combinación de la teoría de Jean Piaget y Lev Vigotsky, enmarcados en el constructivismo, fomenta el desarrollo del ser humano tanto en la parte individual, como en la parte externa, la interrelación con el medio y la sociedad.

El juego suele ser la principal actividad del niño y Vigotsky la caracteriza como una de las maneras de participar en la cultura, el juego resulta ser una actividad cultural. En el juego existe una estricta subordinación a ciertas reglas que no son posibles en la vida real, de esta forma, el juego crea una ZDP en el niño. Por cierto no toda actividad lúdica genera una ZDP pero sí cuando esta supone la creación de una situación imaginaria limitada a determinadas reglas de conducta.

Es por ello que toda actividad lúdica deberá de propiciar:

1. Un escenario imaginario en donde los roles se representan (jugamos al supermercado, el cajero, la compradora, y él el que prepara el envío al domicilio).

⁴ Piaget, J. *“Psicología del niño”*. Ed. Morata. Madrid, 1972.

2. Presencia de reglas socialmente establecidas (el cajero trata de usted a la compradora, la compradora acomoda la mercancía en la cinta transportadora y paga, el cajero da las indicaciones al que prepara el envío).

3. Presencia de una definición social de la situación (cada rol cumple su función en el contexto del trabajo dentro de un supermercado y actúa conforme a las normas esperables para dicha situación)

Además agrega Vigotsky que debe considerarse la amplitud del juego en cuanto a los cambios de acuerdo a las necesidades de los niños. Desde el punto de vista de la doctrina de Vigotsky, la enseñanza recíproca insiste en los intercambios sociales y el andamiaje, mientras los niños adquieren las habilidades.

El juego permite adquirir en el niño una fuerza motriz debido a:

1. Permite a los niños situarse imaginativamente desempeñando roles sociales del mundo adulto.

2. El carácter de las situaciones lúdicas, sus contenidos y los procedimientos y estrategias que sugiere el desarrollo del propio juego en virtud de atenerse a las reglas sociales representadas en él.

Así, a través del juego el niño aprende a formular preguntas, ha modelar conductas como una estrategia que les permita verificar el nivel de comprensión.

Y por último, la teoría de Vigotsky es el resultado de la interacción del infante con los distintos modelos que a través del juego se enriquecen mutuamente.

Los niños se mueven en una ZDP puesto que, a menudo se ocupan de tareas que rebasan sus capacidades, al interactuar con los otros adquieren un conocimiento compartido de procesos importantes y lo integra a lo que ya saben, es una forma de constructivismo dialéctico que depende en gran medida de los intercambios sociales.

La colaboración entre compañeros refleja la idea de la actividad colectiva. Cuando los compañeros trabajan juntos es posible utilizar en forma pedagógica las interacciones sociales compartidas.⁵

Es importante reflexionar sobre el juego de los niños ya que éste, en ocasiones, cambia en los roles que ellos juegan, por ello todas las teorías de juego definidas y propuestas, ponen de manifiesto la manera en como cada autor comprende al juego y sus efectos al momento de interactuar en con cada ser humano.

El juego es una consecuencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integra; el juego por ser una actividad libre permite que no se pierda el interés, que sea una actividad que no caiga en la monotonía ni sea aburrido. Las reglas que se imponen al inicio de la actividad de juego permiten que el niño se pruebe socialmente, las reglas serán una guía para resolver las dificultades que el mismo juego presenta.

⁵ Fingerman, *“El juego y sus proyecciones sociales”* Ed. El Ateneo. Buenos Aires, 1970.

En el juego se relacionan estrechamente la ficción y la realidad, esto permite disparar la libre fantasía conforme a las cosas, pero aun así el niño no se engaña, en él esta presente la observación constantemente por lo cual la imitación ocupa un lugar muy importante ya que es lo único accesible para ellos ya que la comprensión infantil es la asimilación de otro así mismo y de sí mismo a otro, esta comprensión se da de manera selectiva.

Según Schiller, el hombre no está completo, si no cuando juega. El juego se desliza a especulaciones en apariencia muy poco preocupadas por la satisfacción íntima que ocasiona la conducta lúdica.

Clapárede dice que “el juego es el trabajo, es el bien, es el ideal; es la única atmósfera, en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia, puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más”.

Dice también que “la infancia sirve para imitar y para jugar”, “No se puede imaginar a la infancia sin sus risas y sus juegos”. Gracias al juego, las funciones más latentes se desarrollan, crece el alma, la inteligencia, y se afirma el YO a través de este.

Es por ello que el juego es una actividad espontánea sin que exista un aprendizaje previo. El juego consiste en una serie de movimientos y de actos concertados que tienden hacia un fin, aunque no sea consciente.

Los niños a través del juego se entretienen y descargan sus energías, lo cual les permite estimula el desarrollo social al momento en que el niño toma parte.

Siendo así, el niño aprende a vivir y ensaya la forma de actuar en el mundo, pues articula conocimientos, emociones, sentimientos y relaciones interpersonales.

“Jugar es la esencia de la vida de un niño, nadie necesita enseñar a un niño a jugar”. “El niño juega por una necesidad interior, el Jardín de niños y la Escuela se sirven de esa necesidad para usarlo como recurso psicopedagógico y socializador”.

El juego posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad.

- Es un medio de socialización, expresión y comunicación; con el que el niño supera su egocentrismo, establece relaciones con sus iguales y aprende a aceptar puntos de vista diferentes a los suyos.
- Permite al niño conocerse a sí mismo, a los demás y establecer vínculos afectivos.
- Desarrolla las funciones psíquicas necesarias para aprendizajes como la percepción sensorial, el lenguaje, la memoria, etc; así como las funciones físicas: correr, saltar, coordinación.
- Estimula la superación personal a partir de la experimentación del éxito, que es la base de la auto confianza.

- Ayuda a interiorizar las normas y pautas de comportamiento social, ya que si los niños respetan las normas de juego que ellos mismos se dan, se sancionan. Es la base de toda actividad creativa, ya que promueve la imaginación.

Es por ello que el estudio del juego es mucho más revelador si se comparan los juegos de ambos sexos. El juego de las niñas es mucho más disciplinado que el de varones, no tiene una jerarquía hay varias conductoras, los juegos son más tranquilos. Los juegos representativos tienen más duración, hay una mejor organización.

El juego de los varones se caracteriza por una desorganización aunque exista una jerarquía entre sus miembros, descuidan las reglas en derecho de la continuación, no les es atractivo los juegos representativos, prefieren el juego de carreras.

Por lo tanto es importante mencionar de forma breve algunos tipos de juego que se dan entre niñas y niños, para poder entender que el juego y la educación son métodos o formas de trabajo dirigidas a convertir a este en un aprendizaje.

Primeramente el juego sociodramático o juego complejo de representación de roles, es la forma de juego más frecuente entre los niños y niñas del segundo ciclo de Educación Infantil. Jugar a papás y mamás, a las tiendas o a los médicos, es algo que ocurre a diario en las clases de Educación Infantil. Y de hecho en todas ellas existe el rincón de la casita con juguetes que reproducen los objetos reales del interior de los hogares: cacharritos, cocinita, fregadero, muñecos, etc.

Los niños demuestran con mucha más frecuencia que las niñas, utilizar herramientas, practicar conductas violentas fingiendo ser animales o personajes mágicos, tuvieron que pasar muchos años antes de que se cayera en la cuenta de que este tipo de juegos son un reflejo de los aprendizajes sociales y constituyen un campo abonado de aprendizaje y desarrollo.

Además el juego sociodramático proporciona un terreno propicio para la comunicación y la interacción entre iguales, ofreciendo un marco adecuado para el consenso, para llegar a acuerdos entre compañeros/as de juego; proporcionando un escenario ideal, donde cada uno puede exponer sus ideas sin temor a equivocarse, porque sólo se trata de un juego; y esto da un margen de error y una libertad de acción que pocas veces se vive en otras actividades en el marco escolar.

En el juego socio-dramático practican lo que saben sobre el mundo social en el que viven; sobre temas como la familia, la escuela, Centro de Salud, comercios.... y también sobre las relaciones con las personas, como expresan su cariño, como actúan cuando se enfadan, etc.

Los niños y niñas acumulan la información recogida a través de sus experiencias personales en esquemas cognitivos, que nunca están exentos de componentes afectivos, y utilizan estos esquemas para desplegar el juego de representación.

Bruner (1984). Los individuos aprenden los comportamientos sociales a la vez que participan en ellos.; y para sentirse aceptados como sujetos socialmente competentes, necesitan además, identificarse, o al menos aceptar, los roles que

de una u otra forma la sociedad impone, entre los que se encuentran los roles de género, muy enraizados con la propia identidad.

Por tanto para integrarse y ser aceptado como persona, cada individuo debe declararse perteneciente a una de las dos categorías de género y excluido de la otra, necesita identificarse como fémica o como varón. Los esquemas de género que se desarrollan son fruto de las experiencias sociales en las que se refuerzan las conductas socialmente aceptadas y se castigan, o no se refuerzan las conductas desaprobadas. Una sonrisa o un ligero gesto bastan en muchos casos para modificar los comportamientos. Por ejemplo cuando un niño se pinta los labios o juega con un carricoche, un gesto de desaprobación puede ser determinante para entender que su conducta no es la adecuada.

A medida que esto ocurre los niños y niñas van desarrollando sus propias construcciones mentales de lo que debe ser o hacer un chico o una chica y lo que no debe ser o hacer.

Tampoco debemos dejar de lado la influencia de la imitación de modelos y del aprendizaje por observación, que permite que niños y niñas se identifiquen con personajes socialmente reconocidos que coinciden con su propio género. Siendo así, dependiendo de los juegos los niños desarrollaran su comportamiento.

Ejemplos:

- juegos de acoso, derribo y lucha_ los niños podrían desarrollar una cierta agresividad, competencia por ver cual es más fuerte.

- juegos de cooperación_ enriquecerán los sentimientos de simpatía, solidaridad, ayuda recíproca.
- juegos de reglas_ son aprendizaje de estrategias de interacción social, responsabilidad y democracia.
- Los juegos simbólicos, de representación o ficción_ estimulan el desarrollo moral, ya que son escuela de autodominio, voluntad y asimilación de reglas de conducta.

Los Comportamientos de participación que pueden adoptar los niños en las actividades lúdicas de juego libre.

Pueden adoptar dos comportamientos claros:

- participar (de forma activa)
- no participar (forma pasiva)

Resulta importante enmarcar el procedimiento evolutivo del juego como un socializador. Al principio se puede dar una actividad esencialmente solitaria debido a su egocentrismo. Luego aparece un juego paralelo, donde los niños se buscan y quieren estar juntos aunque cada uno desarrolla su actividad particular. Las actividades de juego desarrollan los músculos y la coordinación neuro-muscular.

Un niño que permanece inactivo no desarrollará sus músculos se encontraran atrofiados, comprobándose que son pequeños y sin desarrollo, débiles y flácidos.

Los juegos desarrollan los músculos grandes y también la coordinación y precisión neuromuscular.

El desarrollo físico de cada niño se da de manera creciente conforme va teniendo cada vez más años de edad cronológicamente, como a continuación se muestra al describirlo en niños de 3 y 4 años de edad.

EL DESARROLLO FISICO EN NIÑOS DE TRES AÑOS

- Caminan con los pies en punta.
 - Se paran sobre un solo pie.
 - Saltan horizontalmente.
 - Saben montar en triciclo.
 - Construyen torres de 6 a 9 bloques.
 - Saben atrapar una pelota.
-
- Hacen manchones con la pintura. Dibujan o pintan en movimientos horizontales y circulares.
 - Pueden manejar objetos pequeños (como tableros pequeños y juegos de parques).
 - Crecen unas tres pulgadas en un año.
 - Juegan con juguetes que contienen piezas pequeñas como rompecabezas y tableros.
 - Les gusta que se les lean cuentos y se les cante canciones.

- Animarlos a crear sus propias canciones.
- Anímalos a bailar y a moverse con la música

El niño de 3 años: Monta en triciclo, juega con carritos o trenes y cochecitos, columpio, aparato de gimnasia.

*Juego Domestico: a la casita, a la tiendita con otros niños o juega con compañeritos imaginarios.

*Colorea: con crayolas y pintura, dibuja figuras sencillas.

*Juega; en el barro o arena, hace tortas, pasteles, caminos, túneles, combina con otros materiales.

*Construye: estructuras usando bloques de diversas formas y tamaños.

EL DESARROLLO FISICO NIÑOS DE CUATRO AÑOS

- Tienen un mejor control muscular.
- Pueden representar personas u objetos en dibujos.
- Corren en la punta de los pies.
- Saltan en la punta de los pies.
- Comienzan a dar saltos.
- Tiran la pelota con el brazo.
- Se suben a un columpio.
- Les gusta desajustar, desabotonar, y desabrocharse las ropas.

- Se visten a si mismos.
- Pueden cortar con unas tijeras en línea recta.
- Les gusta ponerse sus propios cordones en los zapatos.
- Pueden hacer diseños y escribir letras rudimentarias.
- Son muy activos y agresivos en sus juegos.

Además el niño de 4 años: monta en triciclo, prefiere jugar con otros niños. Juegos dramáticos, en casa, al hospital, la tienda.

*Combina: lo real con lo imaginario

*Dibuja: pinta, colores

*Modela: y admira sus obras de plastilina, papel, pintura y bloques.

Por ello los niños de tres a cuatro años aprenden a través de la experimentación y de las acciones. Los pre-escolares aprenden de sus juegos, se mantienen ocupados desarrollando habilidades, usando el idioma, y luchando por obtener un mejor control interno de sus acciones.

La libertad de elección tanto de los compañeros como del juego, estaría determinado por la intención de conocer algo nuevo y que sólo se puede entender estando en el mismo momento con sus pares con quienes interactúa a partir de sus pensamientos, emociones, saberes, sentimientos, actividades y juegos. Así, los procesos de participación conjunta ofrecen distintas alternativas de juego generando nuevas amistades.

Siendo así, el juego ha existido desde siempre y se han generado diversas opiniones entorno a él; algunos autores sostienen que esta actividad no era lúdica, sino que servía de preparación para otras actividades.

Shiller defiende, con su teoría del recreo, que el juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad.

Con la teoría del descanso, Lazarus expone que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas.

Otro teórico es Groos; este autor, en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.

El pedagogo holandés Kohnstam piensa que el mundo del juego ofrece al niño la ocasión de vivenciar que todas las cosas y objetos pueden transformarse a su placer. Así, la escoba se convierte en un caballo, el bastón en espada, etc.

El juego como contenido cultural formará parte del proceso de socialización primaria como tantos otros saberes de una comunidad.

Jugar es una manera de establecer una relación con los niños y de hacer juntos en familia que tomará distintas formas a partir del valor que se le otorgue a esta actividad.

En general, puedo decir que casi siempre es un adulto significativo el que enseña a jugar. Primeros juegos adornados de sonrisas, sonidos, juguetes, ritmos, canciones, movimientos corporales, que irán transformándose a través de la participación de otras personas con distintas propuestas de juego: jugar con cartas, piedritas, fichas, masa, telas, disfraces, pelotas, y carreras.

Mientras se va jugando se construye un nuevo rol social: se van formando jugadores, y a partir de ese momento se comienza a conocer a las personas a través de nuevos criterios: si sabe o no sabe jugar, a qué sabe jugar, en qué es bueno jugando, qué juguetes tiene, si se puede aprender nuevos juegos, si me gusta jugar con ese compañero o no.

Aprender a jugar y ponerse a jugar requiere de la organización de cuatro elementos básicos: compañeros de juego, tiempo, espacio y materiales de juego. La relación entre estos cuatro elementos constituye al juego como trama interna de cada niño que va delineando la propia historia de juego.

Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. El marco anterior me permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa.

Es por ello que las teorías psicológicas tratan de identificar los elementos motivacionales que se ponen en movimiento durante la actividad lúdica en el infante y sus repercusiones en el establecimiento o conquista de logro en cada infante.

NDR: nivel de desarrollo real o efectivo. Es el que se da cuando las actividades las hace uno independiente; es decir, el niño es capaz de hacerlo por sí solo.

- *NDP*: nivel de desarrollo potencial. Aquello que es capaz de hacer con ayuda de los demás pero al final puede lograr hacerlo solo.

-*ZDP*: zona de desarrollo próximo. Es la distancia entre el *NDR* y el *NDP*. Es donde se sitúan aquellas funciones que no han madurado aun, pero se encuentran en proceso de maduración; y en la que se establecen relaciones.

CAPITULO 2

**LA MOTIVACION Y EL JUEGO COMO INSTANCIAS QUE
GENERAN EN EL INFANTE LA CAPACIDAD DEL LOGRO.**

La Motivación, es una necesidad, es decir, es un “constructo hipotético que explica el inicio, dirección, intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta”, esta es un impulso que provoca que realices una actividad obteniendo una satisfacción en la necesidad.

La motivación en las personas se inicia con la aparición de una serie de estímulos internos y externos que hacen sentir unas necesidades, cuando éstas se concretan en un deseo específico, orientan las actividades o la conducta en la dirección del logro de unos objetivos, capaces de satisfacer las necesidades, existen dos tipos de motivación que van intrínsecamente relacionadas con las condiciones exteriores.

Motivación intrínseca. Aquella en la que la acción es un fin en sí mismo y no pretende ningún premio o recompensa exterior a la acción.

Motivación extrínseca. Se produce como consecuencia de la existencia de factores externos, es decir tomando como referencia algún elemento motivación al de tipo económico.

Por lo tanto, la motivación es un concepto genérico (constructo teórico hipotético) que designa las variables que no pueden ser inferidas directamente de los estímulos externos pero que influyen en la dirección, intensidad y coordinación de los modos de comportamientos aislados tendientes a alcanzar determinadas metas. Es el conjunto de factores innatos (biológicos) y aprendidos (cognoscitivos afectivos y sociales) que inician, sostienen o detienen la conducta.

Para Murray las necesidades de logro activa el deseo personal de realizar algo difícil, esforzarse, dominar, manipular y organizar objetos físicos, seres humanos o ideas, superar obstáculos, alcanzar un nivel alto en las actividades en que se involucra, superarse a sí mismo, rivalizar con los demás y sobrepasarle e incrementar la auto consideración.⁶

Estas necesidades, según Murray, van acompañadas de acciones tales como hacer esfuerzos intensos, prolongados y repetidos, trabajar con propósito firme por una meta elevada y distante, tener la determinación de ganar, tratar de hacerlo todo bien, estar estimulado a superarse por la presencia de otros, disfrutar de la competición, ejercer el poder de la voluntad y superar el aburrimiento y la fatiga.

Por lo tanto los grandes elementos motivaciones que el ser humano tiene son: necesidad de logro, necesidad de poder y necesidad de intimidad que continuación mencionaremos de forma mas amplia.

NECESIDAD DE LOGRO: deseo de hacer las cosas mejor, de tener éxito y de sentirse competente.

- se activa por los incentivos de desafío y variedad.
- se acompaña de sentimientos de interés y sorpresa.
- se asocia con el estado subjetivo de ser curioso y exploratorio.

⁶ Chateau, Jean. *"Psicología de los Juegos Infantiles"*. Buenos Aires, 1958.

Depende de la dificultad de la tarea: las personas altas en necesidad de logro prefieren tareas de dificultad media.

Características de las personas altas en necesidad de logro:

- preferencia por actividades de moderado desafío.
- disfrute por tareas con responsabilidad personal.
- preferencia por tareas con retroalimentación del desempeño.

McClelland y Atkinson definen la necesidad de logro como “el éxito en la competición con un criterio de excelencia”, el interés por conseguir un estándar de excelencia, la tendencia a buscar el éxito en las tareas que implican la evaluación del desempeño.

Para Atkinson que las situaciones de logro se parecen entre sí en la medida en que la persona sabe que su rendimiento llevará a una evaluación favorable o desfavorable, lo que produce una reacción emocional de orgullo ante el éxito y de vergüenza ante el fracaso.

Por otro lado McClelland afirma que la activación de un motivo de logro prepara a la persona para que realice ciertas conductas: realice tareas moderadamente desafiantes; persista en estas tareas; persiga el éxito laboral y la actividad empresarial innovadora e independiente.

NECESIDAD DE PODER: disposición o preferencia por tener un impacto en otras personas, gusto e interés por el control de situaciones y personas, no hay diferencias de género en cantidad de necesidad de poder.

Winter (1978) lo define textualmente como: "la necesidad de tener impacto, control o influencia sobre otra persona, grupo o el mundo en general". El impacto permite iniciar y establecer el poder, mientras que el control ayuda a mantener el poder y finalmente la influencia, permite extender o recuperar el poder. Esos aspectos del poder muchas veces giran alrededor de necesidades de dominancia, reputación, status y posición.⁷

El motivo de poder está caracterizado por la actividad crónica del sistema nervioso simpático expresado mediante niveles altos de presión sanguínea y liberación sostenida de catecolamina (por ejemplo, epinefrina y norepinefrina), lo que hace típico que las personas con alto motivo de poder discuten más, se enfadan más, tienden a participar en deportes competitivos y tienen más dificultades para dormir de noche.

Es importante resaltar que la activación simpática si es recompensada produce sensaciones de bienestar, pero si es inhibida puede provocar enfermedad física.

Como conductas activadas por el motivo de poder están: el liderazgo, la agresividad y las carreras influyentes y las pertenencias prestigiosas. Se ha demostrado que las personas con alta motivación de poder tienden a buscar el reconocimiento en grupos humanos y encontrar una manera de hacerse visibles a los demás en un esfuerzo por lograr poder o influencia.

⁷ Brennan James F. *Historia y Sistemas de la Psicología* Ed. Pearson Educación, México, 1999.

Cuanto a la relación existente entre el motivo de poder y la agresividad, se toma en cuenta que la sociedad inhibe y controla los actos abiertos de agresividad, por lo que las manifestaciones agresivas del motivo de poder suelen expresarse mediante impulsos agresivos.

En este sentido McClelland dice que las personas con alta motivación de poder confiesan tener significativamente más impulsos violentos que las personas con bajo motivo de poder, lo que no indica, por ende, que actúen de esta forma, sino que sienten más deseos de hacerlo.

El individuo con alta motivación de poder se esfuerza por ser asertiva y ejercer influencia, pero a menudo se encuentra restringida por factores sociales. Cuando se prescinde de las inhibiciones sociales impuestas estas personas participan en más conductas agresivas.

Las inhibiciones que la sociedad impone contra las conductas agresivas pueden verse también disminuidas por efecto del estrés y de los acontecimientos vitales negativos.

NECESIDAD DE INTIMIDAD: preferencia recurrente o disposición para la interacción afectuosa, cercana y comunicativa con otros, deseo de afecto y relaciones satisfactorias con otros.

Murray lo definió como “formar amistades y asociaciones, saludar, juntarse, vivir con otros, cooperar y conversar de forma sociable con otros”.

Los individuos con alto motivo de afiliación necesitan interactuar con otras personas y temen la desaprobación de los demás, buscan seguridad en la gente y se preocupan de saber la opinión que se tiene de ellos, por lo que todo este conjunto de características hace de ellos que tengan un patrón de conducta que suele hacerles poco populares.

De acuerdo con Atkinson, el motivo de afiliación se conceptualiza como la necesidad de ser aceptado socialmente y de tener seguridad en las relaciones interpersonales.

El motivo de intimidad refleja la preocupación por la calidad de las relaciones sociales, que para estos autores no es tanto la necesidad de estar con los demás, como la voluntad de "vivir un intercambio cálido, íntimo y comunicativo con otra persona.

Las personas con alta motivación de afiliación en comparación con las de motivación de afiliación baja, suelen unirse a más grupos sociales, están más tiempo interactuando con los demás, cuando inician relaciones suelen terminar estableciendo amistades más estables y duraderas, llegan a saber más de la historia personal de sus mejores amigos. También se encuentran diferencias en cuanto al nivel de satisfacción con las relaciones personales a medida que se forman amistades nuevas.⁸

⁸Ericsson, Eric H. "Juego y desarrollo", Barcelona España, 1982.

En lo que parece ser una estrategia por mantener las amistades, las personas con alta motivación de afiliación, en comparación a aquellas con bajo motivo de afiliación, hacen más llamadas, escriben más cartas, visitan más a sus amistades, pasan más tiempo hablando por teléfono y conversando personalmente, tienden a evitar conflictos, no entran en discusiones y también evitan los juegos competitivos. También es propio de ellas reír, sonreír y tener más contacto visual, comparadas con las personas con baja motivación de afiliación.

Existen también ciertas condiciones que activan la conducta afiliativa, que son el miedo, la ansiedad y la vergüenza. El aislamiento social y las condiciones que activan el miedo son dos situaciones que aumentan el deseo de la persona de afiliarse con los demás. Bajo condiciones de aislamiento y temor, las personas informan estar agitadas, tensas, sentir que sufren y sienten dolor y que se van a "desmoronar". Para reducir o eliminar este miedo y ansiedad las personas adoptan la estrategia de buscar a los demás.

En palabras de Shachter "la excitación emocional favorece la conducta afiliativa, sólo si las personas con las que alguien desea afiliarse están en un estado de excitación emocional de características similares". Las personas buscan a otras personas que están en la misma situación, ya que hablar con otros que comparten los mismos miedos hace que se sienta menos ansiedad. Además las otras personas pueden servir como modelo de tranquilidad a imitar.

Ahora bien al hablar de metas en los individuos es necesario establecer lo que es una meta- cognición, entendemos por esta la capacidad de autorregular el propio

aprendizaje, es decir de planificar qué estrategias se pueden utilizar en cada situación que se presente, aplicarlas, controlar el proceso, evaluar para detectar posibles fallas, y como consecuencia emplear todo ese conocimiento a una nueva actuación.

La meta-cognición y la motivación es la actividad humana que tiene como fin el deseo de satisfacer necesidades, por lo tanto el juego resulta ser una actividad que facilita el logro de dicha satisfacción, siendo así, el juego se le conceptualiza como “una actividad de movimiento espontáneo y natural, cuyo origen son una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente hasta adquirir una forma”.

Siendo así, a partir de estas instancias es necesario considerar un otro elemento el cual es la “necesidad” que surge en la persona por alcanzar algo .Murray (1938) define la necesidad como “un constructo que simboliza una fuerza con la cual el sujeto, cambia una situación desagradable, modifica su percepción y su conducta.

Las necesidades son una fuerza cuya finalidad es motivar el comportamiento; constituyen una tensión que hace que el organismo se encamine hacia una meta y ésta a su vez libera la tensión”.

Afirma que hay necesidades primarias y secundarias que se pueden dividir en positivas o negativas según cada individuo.

Por ello la presión (cuál es su papel) puede desencadenar la necesidad en la persona, y estas al combinarse integran un patrón de conducta, en esta teoría el autor indica que una necesidad quedará establecida si determinada presión ocurre con frecuencia.

Por ello una necesidad surgirá y motivará la acción solamente si el sujeto se encuentra en contacto con cierta presión.

Por otro lado Maslow (1962) considera que uno de los aspectos esenciales es la necesidad humana, si esta insatisfecha produce tensión dentro del organismo y es una fuerza que dirige la conducta hacia metas que al individuo le parecen agradables disminuyendo su tensión. Algunos conceptos de Maslow son los siguientes:

1. Cada persona posee una naturaleza intrínseca y sumamente resistente al cambio.
2. La naturaleza del sujeto tiene propiedades comunes a toda la especie (todos la poseen) y otras son peculiares de él.
3. La naturaleza intrínseca rara vez desaparece y constituye el principal aspecto del “deseo de vivir”, la “necesidad de crecer”, la “búsqueda de la propia identidad”. Es una naturaleza que hace posibles, en su teoría la psicoterapia, la educación y el mejoramiento de sí mismo.
4. El núcleo interno se desarrolla en parte al develar lo que está “allí” desde antes, es una creación del propio individuo. El hombre es el que forja su propio destino.

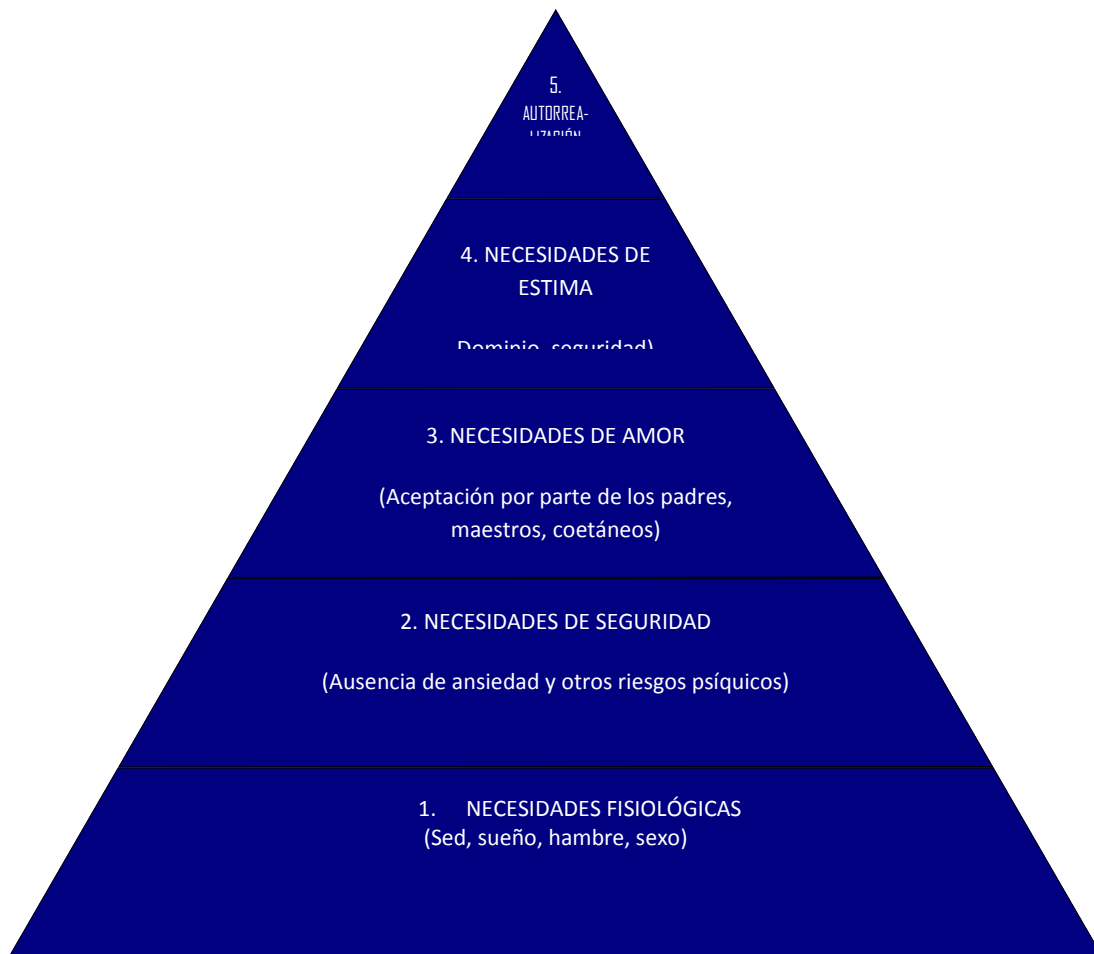
5. El crecimiento es un proceso natural, los adultos no deberían entrometerse, ni intentar que sus hijos crecieran, ni moldearlos a diseños establecidos de antemano.
6. El crecimiento, o ausencia, se debe a la interacción entre las fuerzas que favorecen el desarrollo y las que lo obstaculizan.
7. Ahora hemos de aprender, con ayuda de la teoría del crecimiento y de la autorrealización, el futuro se hace presente en forma de ideales, esperanzas, posibilidades irrealizadas.

Conceptualizo una serie de Necesidades dispuestas por orden de intensidad y señalo que las fundamentales suelen ser las primeras en quedar satisfechas, la aparición de las superiores siempre suponen la satisfacción de las inferiores.

Maslow opina que una necesidad de orden superior difícilmente quedara cubierta si antes no se satisface, por lo menos en parte, la necesidad en orden inferior.

Estas necesidades son indispensables para la supervivencia, si no se satisfacen las otras pasan a segundo plano.

Una vez cubiertas las necesidades fisiológicas y las de seguridad, el sujeto estará en condiciones de ver el valor de las relaciones interpersonales y las necesidades de amor y de pertenencia comenzaran a motivarlo.



La teoría de Maslow toma en cuenta la influencia de las presiones y tensiones procedentes del medio, pero supone que el hombre reaccionará con una actitud madura y productiva ante ellas.

Hay que satisfacer ciertas necesidades para que se pueda dar lugar al aprendizaje.

Es necesario dar una buena motivación en aquellos alumnos para poder evitar una inseguridad sobre este, es importante entender al alumno y a sus necesidades para que se de el aprendizaje; además una retroalimentación positiva puede incrementar el aprendizaje.

Maslow (1954) afirma que “la autoestima más estable y sana descansa sobre el respeto que uno inspira a los demás y no sobre una evaluación sin fundamento. Ante esto el estudiante deberá adquirir dominio de sus destrezas, si es que quiere crecer.

Así mismo la teoría cognoscitiva nos refiere que cuando el organismo se encuentra satisfecho, buscara o creara nuevas necesidades que le proporcione nuevas satisfacciones, esto siempre sigue una cadena de causas y consecuencias.

Hunt supone que toda conducta tiene una motivación y rechaza la opinión de que el organismo humano permanece inactivo mientras no reciba el estímulo del hábito, la necesidad o un estímulo doloroso. Por ello la disonancia es una tensión que ocurre cuando dos condiciones psicológicamente incompatibles (opiniones, actitudes, creencias) se presentan al mismo tiempo contrarios a la opinión que el sujeto tiene.

El sujeto esta motivado para pensar que tiene razón y no para tratar de retenerla, de ahí que gran parte de nuestra motivación tenga por objeto justificarnos y distorsionar los actos e información que amenazan estas autodefiniciones.

La teoría de la disonancia afirma que a toda costa procuramos justificar nuestras decisiones, mediante criterio externos.

Se produce la disonancia únicamente si estamos convencidos de que debemos ser sinceros.

Aronson (1972) explica este fenómeno al señalar que la disonancia alcanza su mayor intensidad en situaciones donde el concepto de sí mismo corre peligro, tiene mayores probabilidades de ocurrir cuando hay discrepancia entre la conducta y la definición del yo, como cuando las personas que se consideran muy inteligentes cometen un error garrafal. Ocurre cuando las personas no han sido entrenadas para resolver problemas cada vez más complejas.

Por ello algunos individuos quieren o necesitan llegar más lejos por lo que el logro ocupa un sitio central en su vida y todos sus talentos y su vida giran en torno a la obtención del logro, quedando relegadas las necesidades de afiliación y las demás. Ante esto Atkinson (1964) postulo que la tendencia de acercarse a una meta es producto de tres factores:⁹

- a) La necesidad del logro o el motivo del éxito.
- b) La probabilidad del éxito.
- c) El valor de incentivo del éxito.

⁹ Fadiman James "*Teorías de la personalidad*", Ed. Oxford, México 2003.

Otra postura es la tendencia a evitar el fracaso producido por tres factores:

- a) El motivo de evitar el fracaso.
- b) La probabilidad del fracaso.
- c) El valor incentivo del fracaso.

Por lo tanto la motivación para el logro en cualquier persona es la fuerza de la tendencia a aproximarse a la tarea, más la fuerza de la tendencia a evadirla.

Weiner (1972) sintetiza:

1. La motivación se intensifica cuando fracasan los individuos cuya motivación para el logro es muy fuerte.
2. La motivación queda inhibida después del fracaso de personas poco motivadas.
3. La motivación disminuye cuando los individuos de gran motivación logran éxito.
4. la motivación se intensifica después del éxito en las personas cuya motivación para el logro es pequeña.

Los que tienen una fuerte motivación para el logro y poco miedo al fracaso suelen seleccionar tareas que ponen a prueba su capacidad.

Aquellos cuya motivación para el logro es fuerte muestran mayor realismo en sus aspiraciones vocacionales que los de poca motivación, estos últimos carecen de

suficiente conocimiento de sí mismo y por lo tanto no realizan decisiones realistas, estos problemas afectan profundamente el rendimiento de los niños.

La teoría motivacional recomienda actividades de suficiente dificultad, pero pone de relieve la necesidad de ayudar al niño a captar la relación del esfuerzo y el éxito, aunque a veces lo hace de modo implícito, la manera en que se expresa el éxito o fracaso se debe a lo habitual que se ha aprendido a examinar el comportamiento.

Las cuatro causas del éxito y fracaso para el individuo son la capacidad, esfuerzo, dificultad de la tarea y suerte estos elementos explican el tipo de conducta que puede realizar un sujeto.

Es el grado de participación y perseverancia de los alumnos en la tarea, cualquiera que sea la índole de la misma bien preparada por su maestro.

Los psicólogos definen la motivación como el proceso que suscita, dirige y mantiene la actividad. El niño que posee una buena motivación tiene mayores posibilidades de éxito. El rendimiento del niño depende tanto de su motivación como de su capacidad.

En términos generales defino la autorrealización como el “uso pleno y la explotación de los talentos, las capacidades, las potencias, etc.”. Esta jerarquía no es un estado estático, se puede definir como un proceso continuo en el que se utilizan las propias capacidades de manera plena, creativa y gozosa.

La meta-motivación denota la conducta inspirada por las necesidades y los valores del crecimiento, esta motivación se desarrolla en las personas autorrealizadas las cuales por definición gozan de la satisfacción de sus necesidades básicas. Las meta necesidades comparten un continuo con las necesidades básicas: la frustración de estas últimas se traducen en meta-patologías, esto es, ausencia de valores o satisfacción en la vida.

Maslow describe 8 conductas en las que un individuo alcanza la autorrealización o auto actualización:

- 1.-Concentración.
- 2.-Decisiones de crecimiento.
- 3.-Conciencia de sí mismo.
- 4.-Honestidad.
- 5.-Juicio.
- 6.-Auto desarrollo.
- 7.-Experiencias cumbre.
- 8.-Supresión de los mecanismos del Yo.

En si mismo, el deseo de satisfacer las necesidades más altas representa una señal de salud psicológica.

Maslow señala que la satisfacción de las necesidades superiores resulta, por naturaleza propia, más gratificante, así mismo la motivación es un indicador de que la persona ha trascendido el funcionamiento deficitario.¹⁰

La autorrealización implica un compromiso de largo plazo con el crecimiento y el desarrollo pleno de las capacidades, para autorrealizarse se requieren metas creativas que merezcan la pena. Los individuos autorrealizados se sienten más atraídos por problemas más difíciles de resolver y las preguntas que requieren los mejores y más creativos esfuerzos, prefieren los retos a las soluciones demasiado fáciles.

Para Maslow la motivación del crecimiento es menos básica que el deseo de satisfacer las necesidades fisiológicas y los requerimientos de seguridad, estima, etc.

El proceso de la autorrealización puede verse limitado por:

- 1.-Las influencias negativas de la experiencia y los hábitos que genera en conductas improductivas.
- 2.-la influencia social y la presión del grupo.
- 3.- Los mecanismos de defensa interiores que impiden establecer contacto con nosotros mismos.

¹⁰ Myers David G. "*Psicología Social*" Ed. Mc Graw Hill; México, 2005.

Como la autorrealización esta en la cúspide de la jerarquía de necesidades se trata de la más débil, ya que es inhibida por la frustración y las necesidades fundamentales.

En si la motivación es el conjunto de todas aquellas variables que provocan, sostienen y dirigen la conducta en este caso el aprendizaje de los niños talentosos. Es fundamental en el aprendizaje tener en cuenta la voluntad de aprender, vulgarmente "las ganas" que ponen los niños en el aprendizaje.

El elemento que favorece a aumentar la motivación es la oportunidad de aprender según los métodos preferidos. El ser humano prefiere estudiar de una manera creadora - explorando, preguntando, experimentando, manipulando, poniendo a prueba y modificando ideas y buscando la verdad de cualquier otra manera. Pero esto no quiere decir que aquellos métodos que se basan en la guía del maestro no deban utilizarse. También pertenece a la naturaleza del ser humano estar anclado en la realidad, estructurando de acuerdo con su ambiente, y que haya autoridades de las cuales pueda depender.

Otro hecho que causa la falta de motivación es cuando se les exija que aprendan cosas que para ellos tienen poco o ninguna razón. Por ejemplo, para estimular a un niño a escribir se necesita un fin más elevado que el de "escribir para que se le corrija".

Cuanto mayor significado personal e impacto emocional tenga una tarea, más nos exigimos realizarla, llevarla a cabo.

De la misma manera, cuanto más relevante sea el conocimiento para las relaciones interpersonales que los niños disfrutan, más interesados van a estar en adquirir ese conocimiento.

En la Educación Infantil la organización de las actividades requiere flexibilidad y posibilidad de adecuación a los ritmos de los niños. La organización del tiempo debe respetar sus necesidades: afecto, actividad, relajación, descanso, alimentación, experiencias directas con los objetos, relación y comunicación, movimiento.

El Educador organizará la actividad partiendo de los ritmos biológicos y estableciendo rutinas cotidianas, lo que contribuirá a estructurar la actividad del niño y a la interiorización de unos marcos de referencia temporales.

Aunque importantes en todas las etapas, los aspectos afectivos y de relación adquieren un relieve especial. En esta etapa es imprescindible la creación de un ambiente cálido, acogedor y seguro, en donde el niño se sienta querido y confiado para poder afrontar los retos que le plantea el conocimiento progresivo de su medio y adquirir los instrumentos para acceder a él.

El espacio escolar permitirá al niño situarse en él, sentirlo suyo, a partir de sus experiencias y relaciones con personas y objetos. Se debe prever que los niños dispongan de lugares propios y de uso común para compartir, para estar solos o para jugar y relacionarse con los demás, espacios para actividades que requieren una cierta concentración y espacios amplios que faciliten el movimiento.

CAPITULO 3.

EL JUEGO Y LA TERAPIA DE JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN EL INFANTE

El juego es una actividad placentera y esencial, favorece el crecimiento y el desarrollo integral del niño al influir y contribuir de forma relevante en todos los aspectos de su personalidad. Es un estímulo para el desarrollo afectivo, emocional, psicomotor, social, moral, intelectual, de la imaginación y creatividad.

A través del juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo, sus potencialidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en la sociedad. Por lo tanto el juego involucra al niño entero: su cuerpo, su inteligencia, sus emociones, permite entrenar las habilidades individuales y sociales, anima a la igualdad de posibilidades. Resulta entonces necesario mencionar que el juego es una instancia que genera en el niño la formación de grupos de pares o iguales en los que pone en movimiento sus cualidades.

Ante esto Marvin Shaw (1981), experto en dinámica de grupos, define grupo como dos o más personas que se interrelacionan y se influyen mutuamente. Los grupos existen por varias razones: para satisfacer una necesidad de pertenencia, para dar información, para promover recompensas, para alcanzar metas. Los grupos pueden estimular a las personas, un grupo tiene el poder no solo de estimular a sus miembros, si no también de hacerlos irreconocibles.

Jugando el niño descubre al compañero, aprende a relacionarse con los demás, ejercita sus habilidades y capacidades, se arriesga a asumir pequeños riesgos que lo ayudan a crecer y conocer su entorno. Los juegos son una combinación de

competencias físicas y mentales, practicadas como diversión, de acuerdo con un reglamento.¹¹

Siendo así, enseñar a través de ejercicios, planteados en forma de juegos facilitan en los infantes de tres a seis años crecer fuertes y seguros de sus propias habilidades, así mismo les permite encontrar formas de sociabilizarse con otros niños y con los adultos.

El juego debe facilitarse a los niños conociendo las capacidades para orientarlos. Por ejemplo los niños de tres a cuatro años tienen movimientos lentos y poco elásticos, carecen de capacidad para sostener el cuerpo, la causa reside en que todavía no han desarrollado de manera suficiente la fuerza y coordinación corporal, los niños a esta edad no tienen mucha perseverancia, se cansan con rapidez aunque tienen una enorme capacidad de recuperación frente a los juegos y su capacidad de concentración es limitada.

El niño va a adquirir seguridad en sí mismo conforme pueda realizar el juego en una forma cada vez más perfecta. En otras palabras, no se describe al juego como una actividad natural, siempre presente y despojada de problemas. El juego implica negociación, exposición de diferencias, conflictos.

Jugar requiere poder sostener la tarea de encontrar semejanzas, de seleccionar ideas, de planificar secuencias, de construir diálogos y escenarios.

¹¹ Hartley, R.E. *“Como aprender los juegos Infantiles”* Ed. Paidós, Buenos aires, 1965.

Se puede afirmar que el juego es posible cuando esta red de acciones y habilidades se ordenan para ponerse a jugar.

Cuando observamos jugar a los niños sabemos que el juego como propósito se ha impuesto, ha sido mucho más importante jugar juntos que imponer la propia idea.

Las contribuciones del juego al desarrollo infantil se pueden explicar a través de cinco aspectos del desarrollo: biológico, psicomotor, cognitivo (intelectual), social y el afectivo-emocional, que a continuación revisare de forma breve, con la finalidad de justificar los beneficios que tiene un infante al jugar.

Desarrollo Biológico

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y favorece la evolución del sistema nervioso, estimulando las fibras nerviosas, las cuales al nacer no están totalmente estructuradas.¹²

Este sistema nervioso contiene miles de millones de células nerviosas organizadas en un orden preciso con interconexiones específicas. El desarrollo del sistema nervioso depende de las influencias ambientales para ayudar a configurar el desarrollo neural después del nacimiento.

Por ello los estímulos sensoriales permiten formar complejas estructuras las cuales se nutren de simples a complejos sonidos que son procesados por muchas regiones encefálicas especializadas, este procesamiento sensorial-

¹² Rosenzweig Mark *"Psicología Fisiológica"* Ed. Mc Graw Hill, México, 1992.

perceptual ayuda a activar y controlar las respuestas corporales coordinadas, desde los movimientos finos a gruesos.

Desarrollo psicomotor

El juego estimula el desarrollo y el dominio del cuerpo favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio; estimula el desarrollo de los sentidos y la representación mental de su cuerpo. Canaliza la necesidad de movimiento ayudando a conseguir seguridad, dominio y equilibrio del propio cuerpo.

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

Hay juegos para la motricidad global (gruesa) que ayudan a coordinar los movimientos, son juegos que invitan a mover los brazos, las piernas o cualquier parte del cuerpo, a correr, saltar; para la motricidad fina: ayudan a utilizar las manos con destreza y precisión para construir, manipular piezas pequeñas, recortar, etc.

Los juegos de construcciones contribuyen, fundamentalmente, a aumentar y a afianzar la coordinación viso-motora.

Cuando el niño de 3 a 4 años juega con la pelota, a saltar y a correr, está favoreciendo la coordinación de la motricidad gruesa. Si el niño juega a modelar con plastilina está favoreciendo la coordinación viso-motora.

Desarrollo Cognitivo

El juego estimula las capacidades del pensamiento y el aprendizaje, proporciona nuevas experiencias, permite la oportunidad de cometer aciertos y errores, descubrir los efectos de sus acciones, de aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. También, ayuda al niño a comprender su ambiente, y, según las actividades realizadas, a potenciar distintos aspectos de su desarrollo intelectual.¹³

Así mismo a través de éste se desarrolla el lenguaje, abstracción y relaciones espaciales, la creatividad, la imaginación, un pensamiento menos concreto y más coordinado, atención, memoria, discriminación fantasía-realidad, entre otros muchos aspectos. Dado que el niño puede experimentar, imaginar y construir nuevos objetos, por ejemplo, con sus propias ideas y con materiales a su alcance.

Para el desarrollo de la inteligencia: existen juegos que hacen pensar, asociar, memorizar, razonar y aprender cosas nuevas, juegos para el desarrollo de la imaginación y creatividad: que permiten imaginar historias, situaciones nuevas o crear y/o construir sus propios objetos, etc.

Es importante mencionar que el desarrollo cognitivo guarda una estrecha relación con el lenguaje y este se potencializa a través de juegos para el desarrollo del lenguaje: juegos que favorecen la utilización del lenguaje (hablado y/o escrito) para expresar ideas, sentimientos, puntos de vista, conocer nuevas palabras, etc.;

¹³ Myers, op.cit. p.213.

los juegos de ensamblaje suelen favorecer también la auto superación y la autoestima.

Desarrollo Social

Jugar facilita y amplía el encuentro con los otros y con el entorno, ayuda al niño a conocerse a sí mismo y a las personas que le rodean. A través del juego, el niño ensaya y aprende límites respecto a las normas morales y de comportamiento, por esto promueve el desarrollo moral y el niño se convierte en un ser social y adaptado. A partir del contacto con otros niños, aprende a relacionarse con los demás, resolviendo los problemas que se le presentan. Ensayando con el juego, aprende la constitución de su cuerpo, sus capacidades y sus roles.¹⁴

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

Por ello el juego resulta ser un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que pretende alcanzar el niño, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que le permiten al niño globalizar, las posibilidades de participación e interacción que propicia, entre otros aspectos.

Por ello, el juego simbólico es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que ven en la vida real. En este

¹⁴ Janet West *“Terapia de Juego Centrada en el Niño”*, Ed. Manual Moderno, Mexico, 2000.

proceso utilizan al máximo su imaginación, jugando constantemente en el límite entre lo real y lo imaginario, lo cual les ayuda a crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida.

Las actividades lúdicas en las que los niños aprenden a simbolizar comienzan a partir de los dos años cuando tienen el nivel de comprensión que les permite imitar situaciones reales como jugar al papá y a la mamá, los cuáles se convierten en los juegos preferidos de los niños de tres años de edad.

Pero el juego no consiste únicamente en imaginar, sino que el habla acompaña el juego, ya que mientras interpretan están hablando y compartiendo sus fantasías con otros niños, por lo que además fomenta su sociabilización.

A través de la representación los niños asimilan y comprenden las situaciones que viven en la vida real estableciendo relaciones que le ayudarán a desenvolverse con éxito en el futuro.

Los juegos simbólicos, de reglas y cooperativos, tienen cualidades que los hacen importantes en el proceso de socialización infantil.

Los juegos simbólicos son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que los rodea, con ellos se aprende y se ponen en práctica los conocimientos sobre lo que está bien y mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta; estimulan la cooperación y comunicación con iguales, el desarrollo moral, enseñando el autodomínio y la voluntad, teniendo que controlar sus impulsos y deseos para acatar las reglas de juego según su rol, facilitan el auto conocimiento,

amplían el conocimiento del mundo social, ayudan en los procesos de adaptación socio-emocional.

Juegos creativos o simbólicos

Experiencias planeadas

Mostrar y decir

Narraciones

Pantomimas

Dramatizaciones

Títeres

Canciones infantiles

Decir y escuchar poesías

Los juegos simbólicos favorecen el desarrollo del lenguaje (puesto que los niños verbalizan continuamente cuando los realizan), de la imaginación y creatividad; ayudan a diferenciar la realidad de la fantasía y a desarrollar en un futuro el pensamiento abstracto. En este tipo de juegos interviene sus ideas por medio de sus sentimientos como se explica detalladamente en el desarrollo afectivo-emocional.¹⁵

¹⁵ Craig Grace J “*Desarrollo Psicológico*” Ed. Prentice Hall, México, 2001.

Desarrollo Afectivo-emocional

Como se menciona anteriormente el juego simbólico gradúa una estrecha relación con el desarrollo afectivo-emocional, este resulta ser una actividad placentera que estimula la satisfacción, confianza y seguridad; aporta autoestima; es un medio para el aprendizaje de técnicas de resolución de conflictos. Facilita el proceso progresivo de identificación psicosexual; ayuda en el control de la ansiedad, ya que permite construir vivencias que no puede satisfacer en la realidad o que son difíciles de comprender y solucionar.

Permite expresarse libremente, sin que nada suceda, es decir, sin las consecuencias que tendría en la vida real y posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil.

Este tipo de juego permite al niño descargar tensiones garantizando un sano equilibrio emocional y afectivo, dado que este resulta ser el perfecto escenario para que naturalmente, el niño exteriorice sus emociones.

Los juegos permiten desarrollar en el niño la afectividad que facilita en el niño el despertar en él, el afecto y cariño que le permiten expresar sentimientos y emociones diferentes. A pesar de que pueden expresar sus sentimientos tienen que tener un control de sus impulsos debido a que existen normas y reglas durante el juego que tienen que respetar para la convivencia sana del desarrollo de juegos como los juegos de reglas.¹⁶

¹⁶ Schaefer C y O'Connor K. "*Manual de Terapia de Juego*", Ed. Manual Modero, México, 1999.

Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores, pues enseñan al niño a ganar y a perder, a respetar turnos y normas; a considerar las opiniones y acciones de los compañeros de juego (principio de democracia) y facilitan el ejercicio de la responsabilidad, el control de la agresividad y son aprendizajes de estrategias de la interacción social.

Los juegos cooperativos promueven la comunicación, mejoran la aceptación de uno mismo y de los demás, incrementan conductas de cooperar, ayudar y compartir, disminuyen las conductas agresivas y negativas, entre otros aspectos.

Los juegos motores (o de ejercicio) también son interesantes porque contribuyen a la consecución de la relación causa-efecto y a la realización de los primeros razonamientos. Los juegos motores suelen fomentar la auto superación pues con ellos cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

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

El juego, las actividades lúdicas y los juguetes son fundamentales e inherentes a la infancia puesto que contribuyen positivamente y van unidos al desarrollo integral del niño, en todos sus aspectos: físicos, psíquico, intelectual, social y emocional. El juego acompaña al niño y éste lo utiliza para conocerse y conocer el medio que lo rodea y ocupar un lugar en él.

Al hablar del juego hoy en día es necesario recurrir al término de terapia de juego, este se centra en optimizar el crecimiento de la capacidad del infante por medio de diferentes terapias, las cuales responden a las distintas necesidades del infante. Por lo tanto, resulta relevante tratar de exponer como la terapia de juego es un facilitador en el desarrollo psicosocial del niño.

La terapia de juego se define como una relación interpersonal dinámica entre un niño (o persona de cualquier edad) y un terapeuta entrenado en procedimientos de terapia de juego que proporciona materiales de juego seleccionados y facilita el desarrollo de una relación segura por el niño a fin de que se exprese y explore completamente a sí mismo (sus sentimientos, pensamientos, experiencias y comportamientos) mediante el juego, el medio de comunicación natural del niño, a fin de que tenga un crecimiento y un desarrollo óptimos.¹⁷

El éxito o fracaso de la terapia, de hecho, subyace en el desarrollo mantenimiento de la relación terapéutica. Para entender a los niños es necesario relacionarse con ellos en la calidad de personas que son y no en relación con metas que se van cumpliendo.

El terapeuta cree de manera inquebrantable en la capacidad del niño para crecer y auto dirigirse, establecer metas de tratamiento resultaría algo contradictorio. Los objetivos generales son congruentes con el esfuerzo interno y autodirigido del niño por la autorrealización.

¹⁷ Schaefer Charles E. "Fundamentos de Terapia de Juego", Ed. Manual Moderno, México, 2005.

Por lo tanto hablar de la terapia de juego implicaría especificar las distintas alternativas que hoy día se manejan como una poderosa alternativa en el proceso de desarrollo psicosocial del niño. La existencia de diferentes tipos de terapia de juego responde a esas necesidades antes mencionadas y por ello tratare de explicar de forma breve para determinar a que necesidades responde y cuales son sus alternativas de aplicación.

TERAPIA DE JUEGO CENTRADA EN EL NIÑO

La terapia de juego se enfoca en la persona del niño, es el fundamento y la meta de este modelo, tiene una filosofía que se traduce en actitudes y comportamientos para vivir la propia vida en las relaciones con los niños. Se basa en la capacidad innata del niño para esforzarse en alcanzar el crecimiento y la madurez, como una actitud en la que se cree de manera profunda y perdurable en la capacidad del niño para auto dirigirse constructivamente.

La terapia de juego centrada en el niño se relacionan con la dinámica interna del proceso de relación y descubrimiento que hace el menor de sí mismo (Landreth, Sweeney, 1997).¹⁸

Desde esta perspectiva el desarrollo se percibe en el modelo centrado en el niño como un flujo, un viaje sinuoso y dinámico, un proceso de maduración que busca la transformación, dicha transformación se refiere a las condiciones de crecimiento y libertad que constituirán el desarrollo de la personalidad del sujeto.

¹⁸ Janet West, op.cit. p.85

Por lo cual, el niño tiene la tendencia básica a esforzarse por realizar, mantener y mejorar la experiencia del si mismo. El comportamiento resultante es, en esencia el esfuerzo que se orienta en función de metas y en el que influyen las emociones del niño por satisfacer las necesidades que experimenta en el campo tal y como lo percibe. Así, el mejor punto de vista para entender el comportamiento del niño es desde su marco de referencia interno.

TERAPIA DE JUEGO DE APEGO Y MEJORAMIENTO

Se basa en la teoría del apego. Esta considera que la primera relación que tiene un niño es la más importante en su vida por que forma el modelo para las que le seguirán. Si dicha relación no es segura, todas las demás pueden salir mal, lo que generará dificultades emocionales par el menor durante su crecimiento.

El terajuego o terapia de juego retoma esa primera relación y trata de hacerla mucho más saludable, para lo cual se reproduce lo que normalmente harían los padres con un hijo de corta edad.

Mediante estas actividades regresivas, se evocan sentimientos y recuerdos de un periodo temprano, el niño vuelve a las raíces del contacto con otro ser humano en una atmósfera afectiva, es una de las característica del terajuego y que a menudo ejerce un fuerte efecto en el menor y los padres, conforme van aprendiendo a restablecer el contacto entre si en una forma básica, íntima y de aceptación.

Los padres aprenden a estar en sintonía con sus hijos y responder más a sus necesidades, también empiezan a disfrutar de su hijo, con ello en el niño crece la

sensación interna de un sí mismo fuerte y competente, valioso, querido y tiene un apego seguro con quienes cuidan de él.¹⁹

Se trata de una forma de terapia basada en las relaciones económicas, breve y estructurada, la cual reproduce las interacciones normales que se dan entre padres e hijos. Busca mejorar el apego y las relaciones saludables entre padres e hijos y elevar su autoestima y confianza. Se hace hincapié en el contacto físico, en una forma lúdica y participativa que resulta agradable para todos los participantes.

Los Padres primero observan y luego participan directamente con su hijo, enfocándose en las fortalezas positivas del menor.

El terajuego tiene una aplicabilidad que va desde infantes hasta adultos y se ha empleado para diverso problemas emocionales, sociales y conductuales en especial los que se derivan de dificultades de apego o de interacción, como en las familias adoptivas, sustitutas y donde ha habido algún divorcio.²⁰

TERAPIA DE JUEGO COGNITIVO CONDUCTUAL

Esta terapia es apropiada para niños de preescolar y primaria. Hace hincapié en la participación personal del niño en la terapia y aborda aspectos de control, dominio

¹⁹ Schaefer Charles E. "Fundamentos de Terapia de Juego", Ed. Manual Moderno, México, 2005

²⁰ Janet West, op.cit. p.87

y responsabilidad, con los que el infante es capaz de modificar su propio comportamiento.

Al niño se le ayuda a convertirse en un participante activo en el cambio (Kanell, 1993a). El maestro facilita la participación del niño en la terapia presentando intervenciones apropiadas en términos de desarrollo. Es factible incorporar a la terapia muchas intervenciones conductuales y cognitivas.²¹

La terapia ofrece actividades estructuradas y orientadas a metas, al mismo tiempo permite que el niño aporte material espontáneo a la sesión.

El equilibrio entre materiales generados de manera espontánea y actividades más estructuradas es delicado, aunque ambos aspectos son cruciales para el éxito de esta técnica. Sin el material espontáneo, se perdería una rica fuente de información clínica.

De igual modo si no hubiera estructura y dirección en esta terapia sería imposible ayudar a desarrollar habilidades de afrontamiento más adaptativas.

TERAPIA DE JUEGO GRUPAL

La terapia de juego grupal ofrece la oportunidad de que los niños se vinculen unos con otros en forma recíproca, genera una mayor capacidad para dirigir los

²¹ Schaefer C y O'Connor K. "*Manual de Terapia de Juego*", Ed. Manual Modero, México, 1999.

comportamientos en formas que mejoran a la persona y sean interpersonalmente apropiadas.²²

Los miembros del grupo experimentan una comprensión profunda, lo que genera un mayor grado de autocontrol y en consecuencia ayuda a disminuir comportamientos exteriorizados (agresivos) e internalizados (regresivos). Además al dárseles la oportunidad de comunicarse en su medio de comunicación natural, los niños también tienen mayores oportunidades de expresar sentimientos, deseos y necesidades en el ambiente de la terapia de juego grupal.

Dado que esta técnica fusiona en forma activa los beneficios del proceso grupal con las ventajas de la terapia de juego, los grupos de juego terapéuticos promueven la seguridad y fomentan el crecimiento. Se trata de uno de los resultados naturales de combinar el estilo de comunicación innato de los niños y el curso de interacción usual con otros menores en la experiencia grupal.

Los niños aprenden sobre ellos mismos, los demás y la vida. Los estudios publicados sobre la terapia de juego demuestran que los grupos de juego terapéuticos se han utilizado con éxito durante algún tiempo con niños problemáticos.

“La terapia de juego grupal combina con éxito los beneficios de la terapia de juego y los procesos grupales, y bien puede servir para optimizar los recursos limitados

²² Schaefer Charles E. “Fundamentos de Terapia de Juego”, Ed. Manual Moderno, México, 2005

tanto de los terapeutas como de los niños. Los niños crecen y encuentran alivio en un proceso que los ayuda a transferir su aprendizaje a la vida fuera del ambiente de juego". (Sweeney, Homeyer, 1999)".²³

TERAPIA DE JUEGO DE RELACIONES OBJETALES/TEMATICA

Se desarrolla para tratar a niños de corta edad que han experimentado traumas interpersonales, en particular cuando el niño se ve afectado por traumas este modelo combina elementos de la terapias de juego directivas y no directivas en un método que es sensible al niño, armónico con su desarrollo e incitador.

El elemento curativo medular es la relación entre el niño y el terapeuta, mediante esta relación "basada en la seguridad", el profesional cuestiona los modelos de funcionamiento interno perturbados del sí mismo, los otros y el sí mismo en relación con los otros que surgen por la experiencia de traumas.²⁴

Al utilizar el juego del niño, lo que incluye temas y relaciones interpersonales para entender esas relaciones objetales distorsionadas, la terapia permite que los niños modifiquen estas relaciones objetales en una relación saludable antes de que se convierta en una psicopatología adulta rígida y difícil de tratar.

Debido al índice cada vez mayor de niños de corta edad traumatizados, la terapia de juego de relaciones objetales-temática es un instrumento importante para

²³ Diaz, V.J. "*El juego y el juguete en el desarrollo del niño*", Ed. Trillas, México, 1997.

²⁴ Schaefer Charles E op.cit. p. 68

aliviar efectos derivados del trauma y prevenir problemas de salud mental en la edad adulta.²⁵

TERAPIA DE JUEGO NORMATIVA

La psicoterapia normativa es un término empleado para describir métodos donde se busca adecuar la aplicación de las intervenciones psicológicas a los clientes en lo individual. Busca incorporar las teorías y técnicas de diversos psicoterapeutas en un marco general que faciliten el desarrollo de estrategias de tratamiento específicas para el cliente.

La meta del terapeuta consiste en elaborar un plan de tratamiento individualizado que corresponda a las necesidades y situación del paciente y por tanto, es probable optimizar el beneficio terapéutico.

Por lo anterior puedo concluir que la terapia de juego y el juego mismo permiten al infante integrarse de forma natural a un mundo social y es a través del juego que aprenden, crecen, desarrollan capacidades, anticipan cambios y se recuperan de sus problemas.

Para ello se sirven de los materiales de juego generalmente circunstanciales, con la finalidad de expresarse y liberar sus tensiones. Por lo tanto, los escenarios utilizados para la realización del juego suelen ser una representación de la sociedad en pequeño en donde los niños experimentan una y otra vez sus

²⁵ Schaefer Charles E op.cit. p. 93

beneficios expresivos y de proyección, favorecen su desarrollo y se fomenta el aumento de el goce por la vida en los momentos difíciles, al abrirse al conocimiento de sí mismos y al establecimiento de relaciones con los demás.

Por ello, la terapia de juego se convierte para el niño en toda una experiencia de alivio, liberadora de conflictos. Le brinda la oportunidad de realizar prácticas para la vida diaria en un espacio seguro y salir triunfador de los momentos difíciles que la vida le presenta a lo largo de su desarrollo hacia la adultez.

Así mismo, produce un cambio significativo al permitir el completo desarrollo físico, psicológico y emocional para su estructuración como persona constituida. Siendo así, el juego es un elemento importante para el desarrollo del niño por que le permite crecer en diferentes aspectos integrales como individuo en una sociedad.²⁶ Por tanto la terapia de juego es una opción clara para que los infantes realicen actividades benéficas para su crecimiento, es un facilitador en el proceso de la integración en el niño. Por lo tanto el juego es una instancia generadora de habilidades en el infante y una alternativa educativa que promueve el desarrollo integral en el niño.

²⁶ Gilb Stella s. "*Juegos para escolares*" Ed. Pax-México, 1974.

CAPITULO. 4

EL JUEGO COMO UNA ALTERNATIVA EDUCATIVA QUE PROMUEVE EL DESARROLLO INTEGRAL DEL INFANTE.

La niñez constituye la materia central de la Educación Inicial. Cada periodo histórico tiene su propia comprensión de la niñez, una manera específica de apreciarlo y valorarlo distinta a otras épocas. La forma de comprender y apreciar a la niñez ha generado una atención y un trato especial hoy día.

Ante esto los niños viven en un conjunto social particular; en su relación con el entorno físico y cultural recrea, asimila y transforma pautas conductuales a lo largo de la formación de su personalidad.

Los niños crecen y maduran en un mundo de interacciones, a través de ellas construyen y asimilan el mundo que los rodea. Los niños interactúan con el mundo con el propósito de buscar, experimentar, constatar y estructurar principios y acciones que aseguren su ingreso y permanencia al núcleo social.

La niñez constituye una realidad compleja, no se reduce solo al desarrollo psicológico del niño, sino que integra conocimientos sociales, culturales y educativos en si misma. Por lo que la niñez en su génesis esta compuesta de seres particulares que estructuran y construyen por si y entre si sus principales marcos de referencia. Así la interacción en la niñez es una red amplia de significados y participaciones que se cristaliza en niños particulares que viven en condiciones específicas.²⁷

²⁷ Naranjo Carmen “Ejercicios y juegos para mi niño de 3 a 6 años” Ed. Piedra Santa y UNICEF, México, 1982.

Entre mayor grado de programación se tenga en los estímulos medio ambientales, mayor solidez tendrá la capacidad del niño. Como anteriormente se especifico, el niño al socializar potencializa sus capacidades sociales, motoras y afectivas, por ende la interacción del niño con su ambiente encausa sus sentimientos y emociones a una objetividad que establece una regulación y control de sus comportamientos.

Así, dentro del proceso de socialización el niño no solo recibe o se enfrenta con un esquema configurado, constituirá la más compleja red de capacidades y respuestas.

Por lo tanto, el aspecto psicológico muestra la necesidad imperante de comprender los intrincados mecanismos que utilizan los niños para conocer o responder al medio ambiente. Además establece la necesidad de comprender muy cercanamente los motivos e intereses de los niños en los diferentes momentos de su vida.

Dado que el niño no es un adulto en pequeño, no nace en blanco, ni mucho menos invierte su tiempo en cosas sin importancia hasta que asume las responsabilidades en la vida social. La lección que ofrece el conocimiento psicológico es precisamente ubicar al niño en un proceso de construcción de sus herramientas para integrar e integrarse al mundo.

La psicología ha aportado una enseñanza de consecuencias ilimitadas que permite conocer las necesidades de los niños y sostiene la importancia de ofrecer un espacio propio a los niños dentro de cualquier grupo social que se precie de

cuidar su futuro. La revaloración de la niñez en la sociedad ha inducido distintos cambios en los patrones de interacción adulto-niño, a tal grado de movilizar la sociedad internacional para manifestarse contra la violencia, racismo y la injusticia para el niño y postular un conjunto de medidas inalienables en cualquier sociedad y por cualquier persona.²⁸

Conocer la forma en que el niño prepara e integra sus estructuras ha conducido a una transformación radical de interacción con la niñez. Desde su nacimiento todos los niños encuentran a su alrededor una estructura social ya configurada, incluso tienen su sitio y su importancia en el grupo en donde inician su vida social. La estructura social en la que se encuentra constituye una compleja red de relaciones que debe conocer y dominar paulatinamente.

La niñez como un fenómeno social delimitado no había jugado un papel tan importante como el que ahora se le otorga.

Paulatinamente fue tomando un espacio público, síntoma preocupante del desarrollo de una sociedad; los cuestionamientos a la forma del trato, a la indiferencia y reducción de las posibilidades de participación son en sí el reconocimiento social de la niñez.

²⁸ *PROGRAMA DE EDUCACION INICIAL SEP*, México, 1992.

Cada sociedad, en cada época, comprendió, atendió y se comportó con el niño en relación al conocimiento, costumbre e ideas que tuvieran al respecto. Incluso cada grupo conformó explicaciones y justificaciones de su modo de actuar en relación a la niñez y creó una red conceptual originada en su comportamiento cotidiano.

En torno a la niñez fue creándose, enriqueciéndose y transformándose una cultura infantil que marcaba una manera de ser y actuar del niño y del adulto, en la que no se desperdiciaba los distintos momentos para incidir en la formación del pequeño, para configurarlo a imagen y semejanza de sus expectativas.

Actualmente se puede afirmar que la niñez tiene un lugar en la sociedad y alrededor de él se ha creado una verdadera cultura de trato y atención que puede ser enriquecida y transformada conforme avance el conocimiento sobre ella.

Los niños tienen un primer núcleo de interacción en la familia, mediante ella integran la visión anterior y plantean la creación de nuevas alternativas de relación. La valoración, la ubicación social y las posibilidades de desarrollo están en función del tipo de familia en el que se encuentren. El menor tiene que dominar acciones prohibidas, adoptar roles sociales determinados, aprender a cumplir expectativas, reconocer límites a sus participaciones y habilitarse para pensar y contestar de un modo particular.²⁹

²⁹ Zapata, Oscar *“El aprendizaje por el juego”* Ed. Pax-México, 1988.

En la medida en que las alternativas educativas fueron probando su eficacia, se fue configurando un conjunto de ventajas que ayudaron a reconocer la importancia de la Educación Inicial.

La educación constituye un proceso que cubre todos y cada uno de los espacios de la vida social, por ello es de relevancia capital extender e incidir en todos los miembros de la sociedad para renovar las formas de interacción con los niños.

En el proceso educativo se pueden adquirir perspectivas más amplias de desarrollo, siempre y cuando se incida cada vez más en edades tempranas. La educación contiene en sí misma una de las claves para generar un cambio social. Los resultados educativos tienen su tiempo, su intervalo para observar cambios y modificaciones no es a corto plazo, son cambios similares a la evolución.

Actualmente se asume y se comprende que la creación de condiciones sociales favorables para los niños llega a ser una inversión valiosa para la futura estructura social.

La niñez, en el contexto educativo, utiliza las facultades conformadas para asimilar, comprender y actuar dentro y fuera del recinto escolar; sus capacidades y el desarrollo de habilidades para enfrentar su vida no se encuentran determinadas por la presencia institucional, dentro y fuera indaga, interroga, calcula, decide y actúa.

La niñez esta configurada como una diversidad de caracteres y posibilidades que puedan generar opciones para su desarrollo. El plano de interacción niños-adultos constituye un tipo de relación inscrita en las nuevas dimensiones del trato al niño y al cambio de actitud de los adultos.

La educación parte de una premisa básica, los primeros años de vida de los niños son esenciales para su desarrollo futuro como ser humano, por lo tanto, la cantidad en la atención y la formación que se brinde desde el nacimiento serán determinantes en las capacidades de los niños.

Una de las ventajas que produce el juego es el proceso de enseñanza aprendizaje que el educador por medio de sus rutinas fomenta aprendizajes significativos.

Para que se lleve a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, el material de aprendizaje presentado por el educador debe ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de la disciplina o área que se esté trabajando, como desde el punto de vista de la estructura psicológica del niño o la niña.

Suscitando el conflicto cognitivo que provoque en el niño o la niña la necesidad de modificar los esquemas mentales con los que se representaba el mundo y proporcionándole al infante una nueva información que le ayude a reequilibrar esos esquemas mentales que el educador, intencionadamente, ha tratado de romper.

La intervención educativa debe tener como objetivo prioritario el posibilitar que los infantes realicen aprendizajes significativos por sí solos. Es decir, cultivar

constructivamente su memoria comprensiva, ya que cuanto más rica sea la estructura cognitiva en donde se almacena la información, más fácil le será realizar aprendizajes por sí solos. Es, en el fondo, el llegar a lograr que los niños o las niñas aprendan a aprender.

Por otra parte la intervención educativa es un proceso de interactividad, educadores-educando o educandos entre sí. Tenemos que distinguir entre aquello que el niño es capaz de hacer y lo que es capaz de aprender con la ayuda de otras personas.

La zona que se configura entre estos dos niveles, delimita el margen de incidencia de la acción educativa. El educador debe de intervenir precisamente en aquellas actividades que un infante todavía no es capaz de realizar por sí mismo, pero que puede llegar a solucionar si recibe la ayuda pedagógica conveniente.

El aprendizaje significativo supone una intensa actividad por parte del niño, para establecer relaciones ricas entre el nuevo contenido y los esquemas de conocimientos ya existentes. Es decir, no se trata de adquirir habilidades por separado, desconectadas entre sí, sino conjuntos de capacidades.

Tenemos que conseguir una educación positiva que prepare para la vida en lugar de dissociarse de ella. No se trata de proporcionar al niño y la niña conocimientos aislados, desconectados de la vida, sino todo lo contrario: capacitarle para desenvolverse en ella de modo creativo y personal.

El aprendizaje no se produce por la suma o acumulación de conocimiento, sino estableciendo relaciones entre lo nuevo y lo ya sabido, experimentado o vivido. Es

un proceso global de acercamiento del individuo a la realidad que quiere conocer y que será más positivo cuanto que permita que las relaciones que se establezcan y los significados que se construyan sean amplios y diversificados.

Adoptar un enfoque globalizado, que priorice la detección y resolución de problemas interesantes para los niños, contribuye a poner en marcha un proceso activo de construcción de significados que parta necesariamente de la motivación y de la implicación de los pequeños.

La globalización exige como condición esencial la participación activa del niño o la niña y una determinación clara de objetivos para no dejar la educación convertida en algo anárquico, que puede dejar muchas lagunas.

Los objetivos educativos hemos globalizarlos en unidades didácticas, centros motivadores, temas de interés, etc., que no solo presenten un carácter instructivo, sino también psicológico y social.

Se trata de ordenar sobre un eje un conjunto de nociones, actividades y ejercicios que deben ser aprendidos y realizados en torno a un tema significativo e interesante para el niño y la niña, en cuya realización se debe poner en juego todos los poderes y facultades del niño y la niña.

En definitiva tratamos de buscar las conductas que más le interesan al infante en la edad concreta en que se encuentra, para encauzar su actividad, convirtiendo esas capacidades en centros de aprendizaje.

En el desarrollo de los programas, debemos hacer especial hincapié en la construcción de ambientes y de situaciones donde los diversos juegos y situaciones traten varias áreas a la vez. Debemos huir todo lo posible de la compartimentación de materias.³⁰

El papel del educador en la Educación Infantil no consiste en transmitir contenidos al infante para que éste los aprenda como fruto de esa transmisión, sino en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños y las niñas, les ayuden a aprender y desarrollarse.

El educador debe asegurar que la actividad del infante sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación cómo el niño y la niña, por un lado, expresa sus intereses y motivaciones y, por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc.

Es de todos conocidos que la forma de actividad esencial de la niña o niño sano consiste en el juego. Jugando, el niño o la niña toman conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento, su juicio.

Pocas veces, como ocurre con los juegos, se cumplen tan cabalmente las condiciones exigidas por la verdadera actividad didáctica. Se ha definido el juego como proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio, de ahí su valor

³⁰ Gilb Stella s. op.cit. p.74.

como instrumento de aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas. El juego tiene, además un valor substitutivo, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las tiendas, a las muñecas, etc.

Marginalizar el juego es privar a la educación de uno de sus instrumentos más eficaces; así lo han entendido Manjun, Föebel, Montessori, Decroly, creadores de un importantísimo material lúdico destinado, sobre todo, a estas edades.³¹

Esto no quiere decir, naturalmente, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles.

El juego es, en definitiva, una actividad total; por ello, hacer en la Centro de Educación Infantil una distinción entre juego y trabajo, entendiendo por éste una actividad seria y por aquél una actividad informal o un puro pasatiempo, está fuera de lugar; y es que nada hay más serio para el niño que el juego.

A él debe, en buena parte, el desarrollo de sus facultades.

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación. Tiene además un claro valor social, pues contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de

³¹Craig Grace J “*Desarrollo Psicológico*” Ed. Prentice Hall, México, 2001.

enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.

Por otra parte es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

Dado que la forma de actividad esencial de un niño es el juego, emplearemos éste como recurso metodológico básico, incorporándolo como base de la motivación para los aprendizajes y como forma de favorecer aprendizajes significativos.

El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje:

Su carácter motivador estimula al infante y facilita su participación en las actividades que a priori pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.

A través del juego descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

El juego de roles como tal surge al final de la infancia temprana (3 años) a partir de los modelos sociales introyectados (de forma consciente o inconsciente) por las figuras parentales de su entorno inmediato hacia formas de las mismas socialmente aceptadas; sin duda, este es el punto de partida para que el niño se

reconozca a si mismo y exija niveles de independencia cada vez mayores, pero, las posibilidades reales no se lo permiten, por ello el juego se constituyen en el mecanismo de dar satisfacción a las demandas planteadas al adulto.

El juego de roles requiere una premisa básica, el dominio de las acciones instrumentales y del mundo de los objetos, ellos serán las base del desarrollo de su lenguaje, pensamiento, imaginación y creatividad, además, de que por su naturaleza se trata de una actividad colectiva.

Lo anterior nos lleva a levantar una estrategia de intervención con respecto al juego. No se trata de una situación que parta de elementos congénitos y madurativos, sino más bien como un producto social en el cual se trasmite y hereda los productos socio – culturales de su entorno y la experiencia de la humanidad misma, a través de la educación como motor del desarrollo y modelador de las funciones psíquicas superiores.

Por ello entendemos, respecto al juego, que no debemos dejarlo en la espontaneidad su desarrollo y surgimiento, sino contribuir a su máximo desarrollo ulterior.

Podemos conceptualizar como las premisas del juego de roles las primeras manifestaciones de sus elementos estructurales, es decir, las acciones, la utilización de objetos sustitutos, los roles y las relaciones que surgen entre los participantes.

La valoración de la utilización del juego de roles en nuestra cultura ha sido intensa, sin que esto implique, además, la negación un proceso muy intenso en lo referido a la incorporación de acciones lúdicas de otros contextos (globalización).

Históricamente a través del juego se han canalizado las demostraciones de las relaciones de poder existentes en nuestra sociedad así como sus contradicciones, el juego en si mismo está ahora expuesto a las limitaciones que la incorporación al trabajo productivo de niños y niñas lo permiten, pero a pesar de ello, en estas acciones laborales muchas de las veces opresivas y explotadoras se manifiestan tendencias de identificación con situaciones idealizadas con respecto a sí mismos y al grupo al que pertenecen.

El trabajo sistemático, hay que reconocer, no solo de trata de una metodología de intervención docente sino, que además, esta presente en la cotidianidad misma del niño, claro está, bajo otras directrices con fines más utilitarios.

El juego desde una perspectiva latinoamericana hay que entenderlo como un fenómeno no solo social, sus raíces hay que encontrarlos en la etno – cultura andina y sus tradiciones.

Así, las actividades y experiencias presentadas tendrán un carácter básicamente lúdico, basadas en el juego como elemento globalizador, sin olvidar que deben de satisfacer la necesidad que los infantes a partir de los 2-3 años tienen de sentir que están trabajando.

Es importante mencionar que El Desarrollo de Actividades tienen que ir en este orden:

1.- Han de ser motivadoras y significativas para los niños de forma que supongan un reto para su competencia personal.

2.- Favorecerán la interacción de los niños y el adulto en un clima acogedor, seguro y cálido.

3.- Han de considerar todos los ámbitos de experiencias, los intereses y necesidades de los niños.

Teniendo en cuenta estos principios, las actividades a desarrollar por los infantes, serán del tipo que enumeramos a continuación. No se tratan de actividades distintas desde el punto de vista formal, sino desde la perspectiva para la cual le sirven al educador en cada momento, es decir, cada actividad tiene que responder a los siguientes elementos:

Motivadoras: Se propondrán actividades que susciten el interés y participación hacia los contenidos a trabajar. Dichas actividades nos servirán también para recoger información sobre los intereses, conocimientos previos y nivel de desarrollo alcanzado por los mismos. Dependiendo del Centro Motivador estas actividades podrán ser: cuentos, canciones, construcción de un mural colectivo, proyección de un vídeo, etc.

De Desarrollo: Se presentan un conjunto de actividades con las que se pretenden que el niño descubra, organice y relacione la información que se le da.

De consolidación. Son diseñadas por el educador con el fin de que los niños y niñas afiancen el grado de desarrollo en los distintos tipos de capacidades que se

pretenden alcanzar, en función de sus peculiares necesidades y ritmos de aprendizajes.

De prevención. Son diseñadas por el educador, junto al equipo de apoyo del centro sobre aquellos temas que se entienden deben trabajarse en el ámbito preventivo de la educación infantil.³²

Ante estas instancias un elemento que coayuda es la formación de grupos que responda mas de forma heterogénea a las condiciones, ante este es necesario revisar cuales son esas formas de organización, sus ventajas y desventajas.

La organización es un factor importante en el proceso educativo, ya que la forma de agrupamiento que optemos en la realización de actividades, dependerá en buena medida la viabilidad de otras decisiones. Al no existir modelos únicos ni mejores a la hora de agrupar a los niños, tendremos presentes una serie de indicaciones a la hora de establecer los agrupamientos:

La organización o agrupamiento ha de ser flexible atendiendo a la individualidad de los procesos de educación, así como las respuestas de apoyo y refuerzo educativo que pudieran ser necesarios.³³

³² Diaz, V.J. *“El juego y el juguete en el desarrollo del niño”*, Ed. Trillas, México, 1997.

³³ Zapata, Oscar op.cit. p 88.

No se puede olvidar la gran riqueza pedagógica de los grupos heterogéneos y lo que puede beneficiar a los niños y niñas el contacto y relación con otros de otras edades.

Por lo cual la organización de tiempo, horarios generales y particulares son lo que verdaderamente marcan las pautas de desarrollo social en el infante. Así mismo siempre son un medio para alcanzar el gran objetivo educativo: que el niño se desarrolle plenamente desde su individualidad y sus peculiaridades.

Para hablar de tiempos y en consecuencia de horarios, hemos de partir de lo que consideramos "tiempo del niño". Dado que es necesario considerar la madurez o el tiempo de madurez para cada actividad.

Por ejemplo: El niño de cero a seis años pasa de los movimientos reflejos a la coordinación psicomotriz, de la acción al pensamiento lógico, de la dependencia total a un alto nivel de autonomía, del egocentrismo a una considerable descentralización, etc.

Por ello en todo proceso de desarrollo físico, emocional y cognitivo se construye basándose en tanteos, de ensayos y errores, de repetición. Si observamos a los niños pequeños vemos la necesidad que tienen de repetir la misma acción, los mismos movimientos, los mismos juegos. Es el tiempo que cada niño necesita para construir sus estructuras mentales, para elaborar y resolver sus conflictos emocionales, para incorporarse e integrarse en su entorno.

El tiempo de cada niño supone vivir plenamente, lentamente su período sensorio motor, su actividad simbólica, su mundo de fantasía, sus procesos mentales; por

tanto, permitirle saciar adecuadamente sus necesidades desde su peculiar modo de ser.

Es de capital importancia, por tanto, conocer el mecanismo y los procesos que generan el desarrollo humano, ya que sólo a partir de este conocimiento podemos comprender y valorar la importancia que tiene el tiempo en el crecimiento del niño.

El proceso "acomodación-asimilación", conlleva un tiempo para la acción, para la experiencia y un tiempo para la incorporación e integración de sensaciones, sentimientos, conceptos, etc. Ahora bien, todos sabemos que este tiempo es diferente desde donde actúa y en las que integra lo nuevo, los cambios, y desde donde avanza en el conocimiento de sí y del entorno que le rodea.³⁴

Este respeto al ritmo de auto estructuración emocional, cognitiva, social, se une también al ritmo que cada niño necesita para establecer la comunicación, la participación grupal, el cambio de actividades, el paso de una situación a otra, etc.

El respeto al ritmo de cada niño es, pues la premisa fundamental para que él viva como ser único, diferente y aceptado en su forma de ser y de actuar.

Las necesidades biológicas del niño marcan, en un principio, los ritmos y frecuencias necesarias para su orientación temporal: el alimento, los cambios, los sueños, son las primeras pautas y las primeras referencias en el niño.

De estas primeras pautas de tipo orgánico, el niño va pasando progresivamente a otras de tipo social, (marcadas por nosotros), pero ambas se tienen que vivir con

³⁴ PEP PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR, 2004

un ritmo estable; es a partir de esta estabilidad desde donde el niño comienza a diferenciar los distintos momentos del día y lo que le permite recordar, prever y anticipar los que vendrá después.³⁵

Ahora bien, esta estabilidad no se puede confundir con rigidez, con una excesiva división del tiempo ni con que el niño haga en cada momento aquello que le apetezca o le venga en ganas.

El tiempo trabajo con los niños es otro aspecto importante a determinar, tanto en lo que respecta al lapso de estimulación de cada dimensión del desarrollo como el grado de resistencia del organismo infantil para la asimilación de dicha estimulación.

El sistema nervioso del niño en la edad temprana es muy frágil, su actividad nerviosa superior es muy inestable, y en la actividad analítica – sintética de la corteza cerebral los procesos excitatorios predominan marcadamente sobre los inhibitorios. Esto hace que el niño sea muy propenso a la fatiga, pues sus neuronas aun no poseen una alta capacidad de trabajo, y requieren de un tiempo prudencial para su recuperación funcional. Por lo tanto, dosificar la estimulación es un asunto de extrema importancia para la salud del niño, y cuando se excede la resistencia de sus células nerviosas, sobreviene la fatiga y puede causarse gran daño al menor.

En este sentido hemos analizado programas de estimulación que no hacen la menor alusión al tiempo promedio por unidad de estimulación, y en otros, plantean

³⁵ Rosenzweig Mark “Psicología Fisiológica” op.cit. p. 215

un intervalo sencillamente exhaustivo. Las investigaciones mas recientes nos aconsejan las siguientes longitudes temporales de las actividades pedagógicas en función de la edad:

LONGITUD TEMPORAL PROMEDIO DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

| GRUPO ETARIO (AÑO DE VIDA) | TIEMPO PROMEDIO |
|----------------------------------|------------------|
| Primer año de vida (0 – 1 años) | 2 a 3 minutos |
| Segundo año de vida (1 – 2 años) | 7 a 8 minutos |
| Tercer año de vida (2 – 3 años) | Hasta 10 minutos |
| Cuarto año de vida (3 – 4 años) | Hasta 15 minutos |
| Quinto año de vida (4 – 5 años) | Hasta 20 minutos |
| Sexto año de vida (5 – 6 años) | Hasta 25 minutos |

Por lo tanto considero que un factor determinante para el desarrollo psicosocial del infante resulta ser la inserción de un programa a través del cual se faciliten el desarrollo integral que todo infante requiere dentro del ámbito social.³⁶

Por ello a continuación presento una propuesta que facilitara dicho desarrollo, este consiste en lo siguiente:

Este trabajo propone que la evaluación y el trabajo Integral se centren en las necesidades del infante y al mismo tiempo potencializar la terapia de juego como una alternativa en el trabajo integral que debe de realizarse con los infantes en la etapa inicial del proceso educativo. Esta propuesta se fundamenta principalmente en la terapia de juego centrada en el niño, porque a través de esta terapia se establece como punto central que el niño se vuelva responsable de su participación y cambio.

Se llama terapia de juego por que se centra en los niños., en esta el especialista, no es un director de diagnóstico terapéutico, si no mas bien un mediador y compañero explorador en un viaje con el niño en una misión de autodescubrimiento, por tanto, a diferencia de muchos otros programas o técnicas, la terapia de juego es una filosofía que se traduce en actitudes y comportamientos para vivir la propia vida en las relaciones con los niños. Es tanto una filosofía básica de la capacidad humana innata del niño para esforzarse en alcanzar el crecimiento y la madurez, como una actitud en la que se cree de manera profunda

³⁶ Se anexa el programa y registro de sesiones correspondientes a la propuesta del proyecto de esta investigación.

y perdurable en la capacidad del niño para auto dirigirse constructivamente. Es un sistema terapéutico completo, no solo la aplicación de unas cuantas técnicas que busquen establecer una compenetración.

El modelo centrado en el niño adopta la premisa de que el menor puede crecer cuando se lo proporciona un clima que genere crecimiento, libre de programas preconcebidos y constricciones. Por ello el trabajo centrado en el niño, es importante porque considera los constructos fundamentales de la personalidad: la persona, el campo fenomenológico y el si mismo.

Con la finalidad de abordar de forma integral el desarrollo del infante desde una terapia de juego es necesario incorporar a esta propuesta la terapia de juego Cognitivo Conductual, dado que a través del uso de títere el infante comienza a abordar y afrontar sus problemas de forma tal que en ello a través del modelamiento comienza a generar una nueva forma de aprendizaje adaptativo, el cual se presenta a través de expresiones verbales que acompañan de forma coherente la acción a ejecutar generando así en el infante una horma fácil de aprender y resolver nuevas situaciones, con ello potencializamos el desarrollo cognitivo, el pensamiento, el lenguaje, etc.

Dado que la educación constituye un proceso que cubre todos y cada uno de los espacios de la vida social, por ello es de relevancia capital extender e incidir en todos los miembros de la sociedad para renovar las formas de interacción con los niños.

Por ello la educación contiene en sí misma una de las claves para generar un cambio social y ante esto mi propuesta va encaminada a proporcionarle al infante un instrumento de ayuda al proporcionarle a través del programa una serie de actividades estructuradas y orientadas a metas , que genere en el niño la necesidad de aportar al trabajo material espontáneo.

Así mismo, me permite aporta una nueva forma de llevar acabo un programa con un enfoque diferente de lo que es el estudio y evaluación de la infancia, esto se logra a través de ver al infante como un todo en constate evolución que requiere de mejores condiciones día a día para llegar a potencializar sus capacidades.

Es importante mencionar que el programa tiene una organización progresiva.

1.- ETAPA 1: EVALUACION: Esta consistirá en identificar las capacidades Psicosociales en cada infante para así poder determinar las condiciones sociales que presenta en un inicio cada sujeto evaluado.

2.- ETAPA 2: Potencializar las capacidades del infante a través de la terapia de juego centrada en el niño, esta consistirá en una serie de ejercicios y rutinas en cada sesión del taller abarcando el área Cognitiva, Motora y Social.

3.- ETAPA DE EVALUACIÓN FINAL: Esta consistirá en un Pre-Test para verificar los cambios cualitativos y cuantitativos de cada infante después de someterlo a un programa con terapia de juego.

Cabe mencionar que cada actividad deberá cumplir con:

A) Cada una de las actividades deberán de ser motivadoras y significativas para los niños de forma que supongan un reto para su competencia personal.

B) Favorecerán la interacción de los niños y el adulto en un clima acogedor, seguro y cálido.

c) Han de considerar todos los ámbitos de experiencias, los intereses y necesidades de los niños.

CAPITULO 5.

PROGRAMA DE DESARROLLO INTEGRAL EN INFANTES DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD

Objetivo General: Identificar las capacidades Psicosociales en cada uno de los sujetos del grupo con la finalidad de determinar las condiciones sociales de inicio con las que cuentan estos sujetos.

Fundamentos del Programa: se evaluara al grupo de infantes que responda alas condiciones del estudio aquellos niños que tienen mayor problema en sus actividades sociales.

Población: Niños

Edad: 3 años a 4 años con 11 meses.

Num. de personas: Grupos desde 5 niños a 20 niños.

Metodología: las sesiones de trabajo serán en un tiempo máximo de 30 min., se colocarán a los niños en un ambiente natural para observar el tipo de interacción que presentan ellos y poder enlistar o jerarquizar la lista de actitudes sociales entre ellos.

Se llevara a acabo la aplicación del Pre-Test con la finalidad de tener datos cualitativos y cuantitativos y poder así determinar el efecto que tiene en el niño este programa, posteriormente en la etapa final del programa se llevara acabo un Pre-Test con la finalidad de comprobar el grado en repercutieron dichas actividades en el desarrollo del infante y las áreas que se beneficiaron (áreas motora, cognitiva y afectiva) y que mantienen una estrecha relación con el proceso de socialización en el grupo de pares.

Nota: El número de sesiones se ajustara la las necesidades del Infante o de la institución.

PROGRAMA DE DESARROLLO INTEGRAL EN INFANTES DE 3 A 4 AÑOS

| OBJETIVO GENERAL | SUJETO | SESIONES | AREA | TIEMPO | ACTIVIDAD | MATERIAL | OBSERVACIONES |
|---|---|---|--|-------------------|---|---|---------------|
| <p>Identificar las capacidades sociales en cada uno de los sujetos del grupo con la finalidad de determinar las condiciones de desarrollo en las que se encuentran.</p> | <p>Niños de 3 a 4 años de edad sexo indistinto.</p> | <p>1ª sesión: Esta consistirá en colocar a los niños en un ambiente natural para observar el tipo de interacción que presentan ellos y poder enlistar o jerarquizar las habilidades con las que cuenta.</p> | <p>EVALUACION Consistirá en observar de forma natural el comportamiento que permita determinar los parámetros de desarrollo en cada infante.</p> | <p>30 minutos</p> | <p>Se colocaran a los niños en un salón amplio adecuado para la deserción del grupo. Estas condiciones estarán libres de distractores. Esta área tendrá las siguientes características con una sección de juego y otra para poder escribir.</p> | <p>Salón amplio con luz de día. Mesas pequeñas Sillas Hojas de papel Blancas Crayolas</p> | |

| OBJETIVO | SUJETO | SESIONES | AREA | TIEMPO | ACTIVIDAD | MATERIAL | OBSERVACIONES |
|--|---|--|-------------------|-------------------|---|---|---------------|
| <p>En esta sesión se formara el grupo de infantes que presenten problemas de desarrollo con la finalidad que a través de la terapia de juego centrada en el niño facilite y potencialize su ZDP.</p> | <p>Niños de 3 a 4 años de edad sexo indistinto.</p> | <p>2ª sesión: Una vez establecido las condiciones del programa se llevara a cabo la aplicación del pretest con la finalidad de tener datos cualitativos y cuantitativos del desarrollo o capacidad inicial en cada infante y poder así determinar el efecto que tiene en el niño una terapia centrada en el niño. Y además determinar las áreas de desarrollo optimo que se lograron a través de estas.</p> | <p>EVALUACION</p> | <p>30 minutos</p> | <p>Aplicación del Test Este consiste en anotar en el test las habilidades que el niño manifiesta y con ello tener el indicativo eje de dichas conductas.</p> | <p>Prueba Hojas de Registro Pluma</p> | |

OBJETIVO PARTICULAR: Que a través de las distintas actividades lúdicas se potencialize en el infante las áreas motora, cognitiva y afectiva y con ello facilitar el proceso de socialización en el grupo de pares.

| OBJETIVO ESPECIFICO | SUJETO | SESIONES | AREA | TIEMPO | ACTIVIDAD | MATERIAL | OBSERVACIONES |
|---|---|--|--|-------------------------|--|--|---------------|
| Que el niño a través de la terapia de juego centrada en el infante, que se aplicara en este programa logre conquistar la seguridad, dominio y equilibrio de su propio cuerpo. | Niños de 3 a 4 años de edad indistinto el sexo. | El número de sesiones se ajustara a las necesidades del infante. Sin embargo se sugiere que no exceda de las 30 sesiones. | MOTORA : *Gruesa *Fina *Lateralidad *Coordinación ojo-mano | 30 minutos a 40 minutos | 3 años: *Sostiene bien el lápiz con los dedos. *Puede transportar objetos frágiles. *Da una patada en dirección de quien se lo pide. *Juega a correr y saltar. *Puede ponerse prendas sencillas. *Ensarta cuentas en un hilo sin desperdigarlas. 4 años: *Se mantiene en cuclillas y se levanta. *Construye un rompecabezas sencillo. *Moldea plastilina con facilidad. *Traza líneas curvas, rectas y puntos. *Recorta en línea recta. *Lanza la pelota con un movimiento del brazo sin mover el tronco. | -Espacio adecuado para cada actividad -Hojas Blancas -Crayolas -Colores -Líneas punteadas rectas y curvas. -Cuentas -Hilo - Rompecabezas -Plastilina -Pelota | |

OBJETIVO PARTICULAR: Que a través de las distintas actividades lúdicas se potencialize en el infante las áreas motora, cognitiva y afectiva y con ello facilitar el proceso de socialización en el grupo de pares.

| OBJETIVO ESPECIFICO | SUJETO | SESIONES | AREA | TIEMPO | ACTIVIDAD | MATERIAL | OBSERVACIONES |
|---|--|--|----------|-----------------|---|---|---------------|
| A través de las actividades lúdicas PROPUESTAS EN LA TJCC el niño desarrolle o potencialize la capacidad de expresar verbalmente sus ideas, opiniones y objetos respondiendo a diversas preguntas y hablando correctamente de acuerdo al nivel de desarrollo de su articulación fonética. | Niños de 3 a 4 años de edad sexo indistinto. | El número de sesiones se ajustara a las necesidades del infante. Sin embargo se sugiere que no exceda de las 30 sesiones. | LENGUAJE | 30 a 40 minutos | 3 años: *Canta canciones sencillas. *Utiliza expresiones como: quiero o no quiero. *Pregunta el qué son de las cosas. *Emplea adverbios. *Cuenta hechos con abundante mímica. 4 años: *Se identifica en los juegos con animales, objetos o personas. *Construye oraciones complejas. *Recita una canción infantil. *Parlotea consigo mismo. *El juego paralelo cede paso a la cooperación. | -Canciones Infantiles -Cuentos, historias y rimas -Títeres -Juegos de mesa | |

OBJETIVO PARTICULAR: Que a través de las distintas actividades lúdicas se potencialice en el infante las áreas motora, cognitiva y afectiva y con ello facilitar el proceso de socialización en el grupo de pares.

| OBJETIVO ESPECIFICO | SUJETO | SESIONES | AREA | TIEMPO | ACTIVIDAD | MATERIAL | OBSERVACIONES |
|--|--|---|------------------------|------------------------|--|--|---------------|
| <p>A través de las actividades lúdicas el infante aprenda a manejar las emociones básicas como alegría, tristeza y enojo.</p> <p>El infante aprenderá a expresar correctamente sus emociones (inteligencia emocional) para que con ello se le facilite la interacción.</p> | <p>Niños de 3 a 4 años de edad indistinto el sexo.</p> | <p>El número de sesiones se ajustara a las necesidades del infante.</p> <p>Sin embargo se sugiere que no exceda de las 30 sesiones.</p> | <p>SOCIAL AFECTIVA</p> | <p>30 a 40 minutos</p> | <p>3 años: *Comparte juegos o materiales con sus pares. *Si algo le gusta o no le gusta lo expresa. *Participa en juegos de construcción. *Atrae la atención sobre los demás. Participa en juego de escenificación.</p> <p>4 años: *Respeta reglas de juego. *Muestra sentimientos de gratitud, simpatía y comprensión. *Se relaciona fácilmente con los adultos. *Hace amigos con el sexo opuesto. *Aprende a esperar su turno.</p> | <p>-Juegos de bloques. -Rompecabezas -Juegos de competencias -Títeres -Juegos de relevos -Cuentos</p> | |

CONCLUSIONES

El desarrollo de esta investigación me permitió determinar de forma mas concreta un concepto en el que se pueda establecer el valor del juego y su contribución al desarrollo del infante, es decir, el juego es una parte esencial de todo ser vivo, viene influenciado por impulsos internos que se van desarrollando gradualmente y van adquiriendo una forma determinada al medio que los rodea.

Es por eso que el infante disfruta y realiza actividades de juego naturalmente y que por medio de estas actividades se va desarrollando; se va preparando para la vida adulta como consecuencia de la función que produce el juego.

A través el juego el niño puede digerir su medio social, las adversidades que se le presenten y poco a poco las construye mentalmente, además puede expresar su sentir, el cual le va dotando un contexto a su realidad, preparándolo para su vida social controlando su personalidad.

El juego a través del tiempo se ha considerado como una actividad para divertirse propiciando alegría y satisfacción, se realiza de manera innata y prepara al individuo para sus actividades futuras. En donde cada niño le da un sentido y un significado particular dado que a través de este puede expresar sus impulsos y sentimientos.

Este a su vez le permitirá el control del carácter, propiciando así el proceso de adaptación social en el infante.

El niño aprende y desarrolla funciones a través de la interacción social que le permite a este tener una variedad de repertorio conductual en el medio en que se desarrolla.

Así mismo, se logra un aprendizaje por medio de la experimentación, la exploración, descubrimiento y manipulación de las actividades construidas día a día, las cuales se relacionan con los factores sociales y personales. Estos aprendizajes se van modificando de acuerdo a las experiencias personales que presenta el infante.

Ante esto se puede decir que mientras mas domine el niño una situación o se vuelva más hábil, va tomando mayor independencia como individuo, esto dependerá del grado de participación que este tenga en las actividades lúdicas las cuales como ya se menciona propician la imaginación.

Por otro lado, a través del juego se reafirma la personalidad del infante, dado que a través de esta actividad el niño descarga su energía y estimula su desarrollo social.

Por lo tanto el Jardín de niños es el medio ideal para que se lleven a cabo estas actividades que permiten el crecimiento físico, intelectual, psicológico y emocional del infante.

En el juego los infantes comienzan a jugar en los roles sociales. En estos juegos se van estableciendo los esquemas de género que son parte de las experiencias sociales, en las cuales se refuerzan o no las conductas sociales y se generan las construcciones mentales de lo que se debe o no hacer.

De acuerdo a la edad de los infantes es el tipo de juegos que se pueden realizar de acuerdo a su maduración y los intereses que demande cada niño. El juego es un estimulante para que se presente la zona de desarrollo próximo, este dependerá del nivel de desarrollo real y potencial. Esta zona la defino como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinada por la capacidad de resolver independiente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otros compañeros más capaces.

Así mismo, la motivación es la conducta que lleva al infante realizar una actividad alcanzando una meta esta conducta puede ser interna o externa influenciado por el entorno social.

Es por eso que cada individuo se mueve a realizar una actividad dependiendo de su necesidad de logro, necesidad de poder o necesidad de intimidad, por lo tanto el juego resulta ser una actividad que facilita el logro de dicha satisfacción siguiendo una causa y una consecuencia como resultado de dicha actividad.

Por lo tanto el niño que tiene una buena motivación tiene mayor probabilidad de éxito, el rendimiento del niño depende de su capacidad y motivación.

Para llegar a una autorrealización se tiene que superar las frustraciones y las necesidades fundamentales o básicas, dependiendo del significado personal que tenga una tarea más nos exigimos realizarla, este interés hace que se adquiera el conocimiento en el infante.

El primer núcleo de interacción social que tiene el infante es la familia del cual toma características individuales y roles determinados aprendidos y que manifiesta en su entorno social.

El núcleo familiar es la base de todo ser humano en donde se desarrolla ampliamente y de forma constante en cada etapa de vida del niño hasta su adultez. Es necesario hacer énfasis en la niñez debido a que en este periodo el escenario de juego en casa resulta ser un microcosmo de la sociedad en donde los niños al jugar experimentan una y otra vez sus beneficios expresivos y de proyección que favorecen su desarrollo y puede acrecentar el goce por la vida en los momentos difíciles, el juego fomenta que el niño abra el conocimiento de sí mismo y hace un establecimiento de relaciones con los demás.

La familia influye de manera paralela en el desarrollo del infante y este toma características de las personas que lo rodean y a su vez los niños realizan todo lo que observan demostrándolo en el proceso del juego como se llegan a demostrar en los juegos de imitación en los cuales se puede observar ciertas características de las personas que están mas cerca del infante.

Sin embargo el desarrollo social en el infante ha generado un intenso interés por parte del sistema educativo, dado que este requiere de cambios constantes que den respuesta a las necesidades del infante hoy día.

En la Educación infantil el educador organiza las actividades de forma flexible, estableciendo rutinas diarias que contribuirán a la estructuración de un ambiente óptimo en donde el niño se sienta cómodo para afrontar los retos que le presente en su medio a partir de sus experiencias y relaciones con las personas y objetos.

Constituye un espacio propicio para que los pequeños a través de la interacción continua con sus pares y con adultos participe en eventos comunicativos más enriquecedores y variados que los que realiza en el ámbito familiar e igualmente propicie una serie de aprendizajes relativos a la convivencia social, estas experiencias lo llevaran al desarrollo de la autonomía y la socialización de los infantes. La educación preescolar puede representar puede una oportunidad exclusiva para desarrollar las capacidades y potencialidades mediante el diseño de situaciones didácticas con el fin de un aprendizaje significativo.

Para el proceso educativo, el juego involucra al niño en todos sus sentidos y logra colocarlo en la sociedad con sus pares o iguales interrelacionándose e influyéndose mutuamente. La formación de grupos estimula a los niños ejercitando sus habilidades y capacidades que permiten su desarrollo en los aspectos Biológicos, Psicomotor, Cognitivo, Social y Afectivo-emocional.

Finalmente la terapia de juego surge como una respuesta a las necesidades distintas del infante y del proceso educativo.

Ya que dependiendo de la terapia de juego que se desarrolle en el infante esta cubrirá los aspectos más importantes para poder desarrollar y estimular las áreas de socialización que en ciertos infantes no se ejecutan de una forma inmediata debido a su personalidad y el núcleo en el que esta creciendo y formándose como ser humano.

En el proceso educativo se adquiere mayormente un mejor desarrollo el cual es mayormente favorecido, si se empieza en una edad temprana para estructurar un futuro social.

El contexto educativo utiliza las facultades de asimilar, comprender y actuar dentro y fuera del salón de clases lo que le permite enfrentar su vida actuando y decidiendo de acuerdo a sus experiencias. La atención y formación que se dé desde el nacimiento será determinante para la capacidad del infante.

Para que se de el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio del juego es necesario que el educador presente un material significativo para el niño para crear aprendizajes significativos y poder lograr que los niños aprendan a aprender por sí solos. El educador interviene solo en las actividades que el infante no es capaz de hacer por sí solo pero que lo lograra con la ayuda del educador.

Por ello se han generado diversos tipos de terapia de juego las cuales generan procedimientos que facilitan en el infante la exploración y expresión de sus sentimientos, pensamientos y comportamientos, facilitando un desarrollo psicosocial en el infante.

Por ello los escenarios utilizados para la terapia de juego son una representación de la sociedad en pequeño involucrada la imaginación que permite el conocimiento de sí mismo y las relaciones establecidas con los demás; siendo el juego es una alternativa educativa que permite el desarrollo integral del infante.

Finalmente para que tenga éxito la terapia de juego depende del mantenimiento de la relación terapéutica, es por eso que para entender a los niños es necesario relacionarse y convivir con ellos como personas que son.

Por lo tanto es necesario considerar un espacio propio para los niños en donde puedan existir patrones de conducta y enseñanza que permite el desarrollo de este.

La niñez es parte de la sociedad en donde esta se ha ido enriqueciendo y transformándose por medio de la cultura y atención que se le va dando conforme se tiene el conocimiento sobre ella.

Sin embargo a través del desarrollo de esta investigación documental considere necesario generar una propuesta de trabajo, a través de un taller de juego que facilite el desarrollo del infante dentro y fuera del ámbito escolar o familiar.

La finalidad que tuve al proponer el taller es el dar una posibilidad o herramienta por medio de un programa que al término de la evaluación produzca cambios significativos en el desarrollo y socialización de los infantes a los que se les realice, pudiendo realizar una comparación de las conductas iniciales que presenten y conforme se van ejecutando las sesiones las conductas finales del infante demuestren una transformación de su personalidad.

BIBLIOGRAFIA

Brennan James F.
Historia y Sistemas de la Psicología
5ta. Edición
Traductor: Dávila Martínez José Francisco Javier
Editorial: Pearson Educación
Lugar de Edición: Prentice Hall, México, 1999
Cáp. 17
Páginas: 298-305

Carlos Gispert
Enciclopedia de la Psicología
Editorial: Océano
Lugar de Edición: España
Páginas.:43-48

Craig Grace J
Desarrollo Psicológico
8a edición
Traducción: Pecina Hernández José Carmen
Editorial: Prentice Hall
Lugar de Edición: México, 2001
Capítulos: 6 y 7
Páginas: 228-268

Fadiman James
Teorías de la personalidad
2da. Edición Traducción de la cuarta edición en inglés
Traductor: Aparicio Vázquez Arturo
Editorial: Oxford
Lugar de edición: Oxford México 2003
Capitulo 14
Páginas.: 461-476

Gilb Stella s.
Juegos para escolares
5ta. Edición
Editorial: Pax-México
Lugar de Edición: México, D.F.1974
Páginas: 15-16

Hernández Rojas Gerardo
Paradigmas en Psicología de la Educación
1ª Edición, Reimpresión 2004
Editorial: Paidós
Lugar de Edición. México
Capítulo:8
Páginas: 227-242

Martha Forero
Biblioteca de Formación Integral "Plan Educacional para el Desarrollo de Futuros Líderes"
Tomo 2
Editorial: Onix 2004
Páginas: 80-85

Monreal José Luis
Cajita de sorpresas expresiones para los más chiquitos
Volumen: 3
Juegos y pasatiempos
Editorial: Océano
Lugar de Edición: Barcelona, España
Páginas: 21-31

Monreal José Luis
Cajita de sorpresas expresiones para los más chiquitos
Volumen: 4
El niño y su mundo
Editorial: Océano
Lugar de Edición: Barcelona, España
Páginas: 182-187

Myers David G.
Psicología Social
8ª edición
Traductor. Dávila Martínez José Francisco Javier
Editorial: Mc Graw Hill
Lugar de Edición; México, 2005
Capitulo 8
Páginas: 288-300

Naranjo Carmen
Ejercicios y juegos para mi niño de 3 a 6 años
3ª edición en español
Traductora: Ascoli Betsy
Editorial: Piedra Santa y UNICEF
Lugar de Edición: México, D.F.1982
Paginas: 7-15

Pierre Debray
La Psicología del Niño de la A a la Z
Editorial: Ediciones Mensajero
Lugar de Edición: España
Paginas: 277-282

SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA
SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BASICA
UNIDAD DE EDUCACION INICIAL
PROGRAMA DE EDUCACION INICIAL
Editorial: SEP
Lugar de Edición: México, 1992
Capitulo 4
Páginas: 39-51

Schaefer Charles E.
Fundamento de terapia de Juego
Traducción: Núñez Herrerón José Luis
Editorial: El Manual Moderno
Lugar de Edición: México, D.F. 2005
Capítulos: 4, 7, 8, 10, 13 y 14

Zapata, Oscar
El aprendizaje por el juego
Editorial: Pax-México 1988
Páginas: 20-21