



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO LIBRE EN LA NIÑEZ: APOYO DE LOS PADRES
Y LOS MAESTROS DURANTE LA ETAPA ESCOLAR DE SUS HIJOS

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

PRESENTA:

PATRICIA ALEJANDRA JUÁREZ REYES

ASESORA: YOLANDA BERNAL ÁLVAREZ

SÍNODO: MAESTRA MARGARITA MOLINA

MAESTRO RODOLFO ESPARZA

CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX, 2018



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.

Agradecimientos

A Dios por haberme guardado este momento después, de muchos años.

A mi madre Josefina Ángela Reyes Martínez, por haber sido mi primera compañera de juego y mi guía desde siempre. Gracias por tu entrega día a día. Por tu amor y por siempre confiar en mí.

A mi padre Patricio Juárez Estrella, hombre trabajador y cariñoso de quien guardo muchos ejemplos de superación, participó en las obras de construcción desde las primeras piedras que hoy sostienen a Ciudad Universitaria.

A mi abuelita Domitila Martínez Sánchez, mi primera maestra, agradezco a ella el saber leer y escribir y cuyas frases y lecciones de vida siguen siendo parte de mi formación.

A mis hermanos: Claudia Eugenia, Lucía Yolanda, Juan Manuel Antonio y Zoila América por haber sido siempre mis primeros amigos, confidentes y cómplices, gracias por sus ocurrencias y todas las historias con sabor a travesura.

A mi esposo Sergio Tejeda Godínez, gracias por acompañarme en un proyecto de vida familiar y ser un esposo ejemplar y un padre amoroso para nuestros hijos.

A mis hijos Grecia Daniela y Sergio Alejandro Tejeda Juárez porque con ustedes comprendí el milagro y la esencia de la vida, disfruté todas sus etapas de crecimiento y desarrollo, verlos durante sus juegos y fantasías de niños ha sido para mí una delicia diaria, gracias por ser mis hijos y deseo a que sigan cumpliendo sus sueños. Sin ustedes mi vida no hubiera sido tan feliz. ¡Mis siempre niños!

A mis sobrinos: Eduardo Patricio, Claudia Ximena, Paloma Shesed, Benjamín Patricio, Alejandra Janice y Alejandro por permitirme disfrutar de tantos momentos cargados de momentos familiares. ¡Mis pequeños!

A Jared Emiliano Hernández Tejeda: gracias mi cielo por dejarme ver en ti el milagro de otra generación, por volver a revivir contigo los juegos y las gracias de tu mamá y de tu tío, gracias por el significado que has dado a mi vida al convertirme en tu abuela y consolido la idea de que lo más hermoso de la creación son los niños. Recuerda que Alex y tú tienen mucho que compartir.

A mis alumnos: mis más exigentes críticos y mejores maestros, sin la convivencia cotidiana de tantos años no hubieran sido posibles las enseñanzas y experiencias con las que día a día me enriquecieron.

A mis amigas y amigos cuya retroalimentación de ideas y experiencias ha sido clave para comprender la diversidad social, cultural, ideológica, política, religiosa etc.

A todos mis profesores agradezco sus enseñanzas y esfuerzos para poder aprender y aplicar sus sugerencias.

A la Maestra Yolanda Bernal Álvarez mi reconocimiento y admiración por el acompañamiento en este camino y cuyas enseñanzas y sugerencias hicieron culminar el presente documento, gracias por su apoyo y dedicación.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS

INTRODUCCIÓN.....6

CAPÍTULO I. TEORÍAS DEL DESARROLLO.....12

1.1. Definición de infancia.....12

1.2. Definición de juego (perspectiva de diferentes autores).....13

1.3. Juego de ejercicio.....17

1.4. El Juego Simbólico.....19

1.5. El Juego de Reglas.....21

1.6. Juego de Construcción.....22

1.7. Los Juguetes.....23

1.8. Características de los juguetes en la actualidad.....24

1.9. Principios pedagógicos y perspectivas del desarrollo infantil según distintos autores27

1.10. Aproximaciones teóricas.....30

CAPÍTULO II. LA FAMILIA COMO PARTE IMPORTANTE EN EL DESARROLLO DE SUS HIJOS POR MEDIO DEL JUEGO.....39

2.1. Definiciones de Familia.....40

2.2. El niño en una gran familia llamada “casa hogar”.....50

2.3. Problemáticas actuales en los niños que no desarrollan el juego libre...51

2.4. Aspectos que alteran el desarrollo de los infantes en la actualidad.....53

2.5 Problemas cognitivos en la escuela (Realidad de los padres de familia).....	54
2.6 Problemas Cognitivos en la escuela (Realidad de los profesores).....	55
2.7 Presentación de 5 casos de alumnos en donde se detectó la ausencia de Juego y su repercusión en su desarrollo emocional.....	56
PROPUESTA DE TRABAJO CON PADRES DE FAMILIA DE UNA COMUNIDAD.....	62
CONCLUSIONES	72
BIBLIOGRAFÍA.....	76

INTRODUCCIÓN

El ser humano está determinado por bases biológicas, psicológicas, sociales y culturales las cuales definen su percepción del mundo y su interacción con éste.

Actualmente la población mundial, enfrenta cambios muy acelerados en todos los aspectos: población, tecnología, ciencia, nuevas políticas internacionales, reformas de índole educativo, laboral, energéticas, hacendarias etc. que han afectado la organización de las células más elementales de la sociedad como son la familia y a su vez las formas de vida y roles de los niños. Entonces, si los cambios más drásticos en la sociedad repercuten en los integrantes de familia en consecuencia a la parte más vulnerable que son los niños.

Los padres de familia han cambiado las formas para organizarse, anteriormente el padre funcionaba como la parte que proveía y la madre se encargaba de los hijos; ahora ambos salen a trabajar para cumplir con las expectativas económicas las cuales se han convertido en las más elementales y se han dejado a un lado otras que parecieran menos importantes como por ejemplo la convivencia, la comunicación, la interacción con los intereses de los hijos.

Según la CONAPO (Consejo Nacional de Población) hasta este año las estadísticas de niños y niñas en nuestro país es la siguiente: 33 millones, 374 mil, 739 niñas y niños de entre 0 a 14 años de edad. El 48.9 % (16,312,61) equivale a mujeres y 51.1 % (17,062,129) representan a los hombres.

Más de 33 millones de niños que entran involuntariamente a sistemas familiares y educativos, en donde por diversas razones no se respetará su condición natural de infantes.

Aquí se aborda el aspecto medular del presente trabajo, la familia, el desarrollo de los niños y la importancia del juego libre que deberían ejercer los niños. En qué tipo de sociedad vivirán éstos niños que ahora no juegan, pero que tendrían que responder como adultos funcionales en 20 o 25 años.

Primero se afirma que la familia opera como institución al constituir una verdadera estructura cultural regida por normas y valores organizados de manera fina por la sociedad, cuya finalidad regula la acción colectiva en torno a las necesidades requeridas como son: procreación, sexo, intimidad o seguridad afectiva, incluso hasta producción y consumo de bienes económicos. Ramos Pastor (1977), de igual manera, se considera que la familia aparece como un grupo natural de individuos unidos por una doble relación biológica: la generación que da lugar a los miembros del grupo; las condiciones del ambiente que postula el desarrollo de los jóvenes y mantienen al grupo, siempre que los adultos progenitores cumplan su función (Lacan, 2010).

Los niños por siempre han sido una parte fundamental en nuestra sociedad, porque representan aquello que se construye para el futuro de una nación, su educación y formación se ve reflejada en su desempeño social.

Los padres, responsables de sus hijos, deben de ser la pieza esencial para -su formación y debieran participar en las diversas actividades en donde ellos se desenvuelven. Principalmente en los ámbitos que le permitan al niño crecer como individuo. Uno de los ámbitos que ha sido poco utilizado por los padres, es el juego, el cual favorece la maduración y hace feliz a los niños. (Herrera, 1991).

Entonces, si una familia es responsable de los hijos, consideremos que todo lo que influye en ellos es propiamente decisión directa de los padres, como es satisfacer las necesidades más elementales de alimentación, vivienda, salud, vestido, educación, valores de formación, desarrollo integral, etc., al igual debería de proveerlos de tiempo para jugar.

En esa adaptación de los nuevos padres a las nuevas exigencias de la sociedad, se ha olvidado un aspecto que a través de muchos años de trabajo encontré que era muy estrecha la relación de los niños que no jugaban libremente con el fracaso escolar o que presentaban problemas de concentración.

Es decir aquéllos alumnos que estudiaban todas las tardes sin descansar, pero que no rendían académicamente a otros niños que no merecían jugar porque no se lo

habían ganado por su pésima conducta en la casa o en la escuela. En otros casos si el niño resultaba premiado le compraban un videojuego lo cual tampoco cumplía con las expectativas de desarrollo. Era común que los profesores canalizaran a los estudiantes a alguna institución o buscaran apoyos alternativos sin obtener un cambio permanente en los educandos y así se pasaba el nivel de educación primaria con múltiples carencias.

Es bien sabido que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje, observamos que un niño prácticamente desde su nacimiento disfruta con el juego. El juego permite al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación (García, 2009).

El juego es una actividad inherente del ser humano. Es la primera y principal actividad por la que nos comunicamos con los demás. Observamos y exploramos la realidad que nos rodea, establecemos relaciones con los objetos... es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él (Pérez, 2010).

A través del juego los niños juegan a lo imposible y a lo inimaginable. Cuando crean su juego no importa poseer juguetes.

Existen muchos autores que han definido las características del juego infantil contando con siete parámetros: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo (Garaigordobil, 1992).

No obstante su importancia, para muchos padres el juego representa una pérdida de tiempo. Sin embargo, los especialistas lo perciben de forma contraria, el juego no puede identificarse con una actividad inútil o superflua, sino todo lo contrario. Durante la infancia el juego es algo completamente necesario de tal forma que un niño que no juega es un niño enfermo, pues los seres humanos, como muchos mamíferos, dedican buena parte de su infancia a jugar y aprenden gran cantidad de cosas jugando (Delval, 1982). A través del juego, el niño adquiere valores, aprende a respetar reglas, desempeña roles de su futuro desarrollo: papá, mamá, doctor, enfermera, etc.

El pediatra como puericultor, conocedor de los beneficios del juego, señala las bondades del juego y juguetes como un medio indispensable para que el niño logre su óptimo desarrollo e impedir que éstas actividades se consideren “sin importancia” o “una pérdida de tiempo” (Loredo, 2005).

Han sido varios los profesionistas, quienes trabajan con niños, que consideran la importancia del juego por muchos motivos, algunos de ellos son los psicólogos, pedagogos, pediatras, educadores, cuidadores, etc.

En un estudio realizado por Merino (2017), menciona que el ambiente escolar que se crea mediante el juego es favorable, los niños llegan al salón con energía, motivados y con grandes expectativas. El diseño de juegos y la elaboración de materiales debe ser un trabajo entre los profesores y padres de familia. Este estudio afirma que el juego dentro de la enseñanza de la lectoescritura es una herramienta correcta para hacer que el aprendizaje sea agradable, significativo y funcional.

En otro estudio de la especialidad de enfermería hace hincapié en las características que enfrenta el niño hospitalizado y las condiciones que esto implica, como es la separación de sus seres amados, someterse a múltiples procedimientos que le causan miedo y dolor; esta condición afecta el estado emocional y se ve reflejado a nivel fisiológico, conductual y emocional.

Entonces es el juego dentro de la hospitalización lo que ayuda al preescolar a adaptarse. Asimismo, los niños refirieron que cuando se enfrentan a este tipo de apoyos por parte de las enfermeras ellos se muestran con mayor confianza así como más cooperativos (Barrera, 2016).

Los niños desarrollan varios aspectos y gracias al juego se beneficia la autoestima y la identificación con algunas personas que influyen en el comportamiento (Jácome, 1991).

El juego también se ha utilizado en estudios para prevención y disminución del *bullying* en niños de 10 a 12 años. Se afirma que la terapia narrativa y la terapia de juego ofrecen herramientas viables para los niños (Carrillo, 2016).

De acuerdo con Aguera (2012), los padres que pedían tiempo para jugar con sus hijos -y se les otorgó-, se constató que los padres solamente asumían un rol de cuidadores o auxiliares durante el juego, sin implicarse como participantes activos. Se planteó la necesidad de diferenciar conceptualmente dos roles posibles que desempeñarían los padres durante el juego: participar activamente en el juego compartido o mantener un rol de cuidador durante el juego facilitado mas no involucrarse en la actividad del niño. Como consecuencia, se observó que muchos padres no poseen la cultura del juego como forma de convivencia con sus hijos.

En otros estudios se ha encontrado que “los niños juegan menos cada día”, por diversas situaciones roles familiares, laborales, de seguridad etc. El juego es un campo abonado para el aprendizaje infantil: por medio de él, el individuo se construye, aprende a ser. Y también se encontró que existen millones de niños frente a pantallas de televisión que tienen las vías de la imaginación constipadas (Pérez Alonso-Geta, 2012).

En otro trabajo se encontró que un tercio de los niños de población española, jueguen “solos”, aquí se considera el desmedido aumento de consolas y videojuegos así como otros dispositivos electrónicos. Solamente uno de cada tres menores juega con otros niños todos los días (Pérez Alonso-Geta, 2012).

Tomando en consideración la importancia que tiene el juego durante la niñez y la problemática anteriormente expuesta, el propósito de este trabajo es desarrollar una propuesta con la cual los padres se concienticen de la importancia de jugar con sus hijos, considerando la repercusión del mismo en el desarrollo integral de los mismos.

Dentro de la modernidad existen opiniones de psicólogos y especialistas en niños y adolescentes, remarca que el juego cambió, como ha sucedido a lo largo de la historia. Y que en la computadora no hay otro con quien jugar: el juego está mediatizado por lo que pensó un grande (adulto). En el caso de que el juego no sea suficiente, el individuo no logra desarrollar su parte “creativa” y en su etapa de adulto pueden manifestarse varias patologías como posibles adicciones, trastornos

psicosomáticos, poca capacidad de libertad y pensamiento y en cierta manera fanatismo (Sahovaler, 2011).

El objetivo del presente trabajo es fundamentar la importancia del juego en el desarrollo infantil y en la construcción de niños con personalidades creativas, armónicas, colaborativas y felices.

Sería oportuno que existiera un material sencillo y de gran utilidad para los padres y maestros, el cual ofreciera con mayor profundidad la importancia de jugar libremente apoyados en su familia y la escuela hacia una misma ruta.

Si se elabora un trabajo organizado y bien sustentado, obtendremos resultados para el desarrollo integral de los niños partiendo desde sus características naturales y pretendiendo que logremos juntos seres humanos felices y de utilidad a la sociedad.

Se presenta una propuesta con el fin de concientizar a los padres de familia respecto a la importancia de esta etapa crucial en el desarrollo de sus hijos.

Para trabajar lo anterior, se presentarán los siguientes capítulos: el primer capítulo abordará información de las distintas teorías que apoyan el desarrollo del niño y la importancia del juego; en el segundo capítulo aproximaciones teóricas implicadas en el estudio del juego; en el tercer capítulo, la familia como parte importante en el desarrollo de sus hijos por medio del juego y finalmente en el cuarto capítulo, propuesta de un ciclo de pláticas, organizadas con diversas técnicas, dirigidas a los padres de familia y maestros.

CAPITULO I

TEORÍAS DEL DESARROLLO INFANTIL

*“La vida afectiva y la vida cognoscitiva,
aunque distintas, son inseparables”*

Jean Piaget (1947) La psicología de la inteligencia

CARACTERÍSTICAS DE LA NIÑEZ

1.1. Definición de infancia

Este concepto varía dependiendo de cada institución según sus percepciones biológicas, físicas y psicológicas. Para la RAE (Real Academia Española) el término se refiere al periodo de la vida humana desde el nacimiento hasta la pubertad.

La UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura) la define como el periodo que va del nacimiento hasta los 8 años de edad. Etapa extraordinaria de desarrollo del cerebro, esta fase sienta las bases para el aprendizaje posterior. Otra definición de infancia proviene del latín *infans*, que significa, “mudo, incapaz de hablar, que no habla”, es el periodo de la vida humana comprendido entre el nacimiento y la adolescencia o comienzo de la pubertad.

La UNICEF (Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia) en México concluye que el término “infancia” es la época en la que los niños y las niñas tienen que estar en la escuela y en los lugares de recreo, crecer fuertes y seguros de sí mismos y recibir el amor y el estímulo de sus familias y de su comunidad amplia de adulto, se refiere al estado y a la condición de la vida de un niño, así como a la calidad de esos años.

1.2 Definición de juego (perspectivas de diferentes autores)

Acercándonos al concepto de juego podemos encontrar las ideas más representativas de algunos autores.

Es claramente reconocido por diversos autores y desde diferentes líneas teóricas la importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño.

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo. Aunque su concepto y su forma de practicarlo varía según la cultura de sus pueblos, el ser humano lo realiza de forma innata producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre. Los niños aprenden a crecer de una forma recreativa (Lacayo y Coello, 1992 en Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001).

El juego es una de las actividades más importantes de la vida del niño, con el desarrolla su creatividad, su capacidad para construir y reconstruir, su expresión artística y su lenguaje. Enriquece el conocimiento de su entorno y de sí mismo para la consolidación de una adecuada autoestima y autorregulación afectiva. Gracias al juego los menores integran su mundo afectivo, social y cognitivo, al tiempo que perfeccionan sus habilidades. Por medio de esta capacidad para jugar, descubren y comprenden diversas situaciones de su mundo, aprenden roles, ensayan soluciones y manipulan los objetos, dándoles características propias que corresponden a sus deseos (Esquivel, 2010).

Por otra parte encontramos conceptos que van ligados a la inmadurez con la que nacen los seres humanos; tal inmadurez le permitirá producir una gran cantidad de conductas muy variadas que dan lugar a una adaptación muy flexible. Se especula que durante esa etapa el juego desempeña importantísimas funciones, ya que se hace posible que el organismo joven experimente con conductas complejas sin la presión de alcanzar un objetivo (Bruner, 1972 en Barrios, 2011).

Al mismo tiempo la teoría sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana, fue desarrollada por primera vez por el psicólogo suizo Jean Piaget (1896-

1980) quien creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activa con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente (Mc Leod).

Piaget (1946) considera que el juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, el sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Piaget (1974) define la adaptación de la inteligencia como un equilibrio entre adaptación y asimilación, cuyo valor es el mismo del equilibrio de la interacción sujeto-objeto. Los procesos gemelos de asimilación y acomodación son rasgos permanentes del trabajo de la inteligencia, es decir, están presentes en los estadios del desarrollo de la inteligencia... la asimilación es la aplicación de la experiencia pasada a la presente. La acomodación es el ajustamiento de esa experiencia para tomar consideración en el presente. La concordancia entre estos dos actos se expresa en una inteligencia adaptada.

Por tanto, Piaget hace una clasificación del juego en tres grandes rubros:

- a) **Juego de Ejercicio (Período sensorio-motor):** consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente, es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el “cucú”, las palmas y “aserrín-aserrán”.

- b) **Juego Simbólico (dominante entre los dos-tres y los seis-siete años):** se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las

tiendas, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el médico.

Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el tendero, el conductor y ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

- c) **Juego de Reglas (de los seis años a la adolescencia):** de carácter social, se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del “egocentrismo”.

Cabe resaltar que dentro de su clasificación del juego, Piaget claramente involucra a la familia en las tres etapas. Los padres no deberían dejar escapar estas fases del desarrollo de sus hijos, en donde el vínculo entre ellos (padres e hijos) también se fortalece a través de la identificación al jugar (ver en el capítulo II ejemplos en el juego).

Partiendo del reconocimiento que el niño es un ser único, con características genéticas y biológicas propias, que está inmerso en un contexto micro y macrosocial: familia, grupos secundarios, sociedad, cultura, época histórica, que influyen de manera directa e indirecta en la formación de la personalidad (Fernández, 2014).

Podremos comprender la importancia del juego para cada uno de los niños. En algunos de los casos, dicho contexto social le brinda el apoyo necesario para su óptimo desarrollo; en otros no sucede así, por lo tanto, para que el niño sea capaz de lograr su propio auto-soporte, necesitará aprender a desarrollar los recursos

personales o habilidades que le permitan enfrentar las situaciones que se le presentan diariamente y vivir una existencia más satisfactoria.

Fernández (2014) considera que hay niños que no han alcanzado a desarrollar todas sus áreas a las cuales denomina habilidades cristalizadas, o bien podrían resolverse aquellos bloqueos y los asuntos inconclusos, para entonces lograr un desarrollo armónico adecuado a su edad.

En la Antigua Roma, los niños jugaban con muñecos de marfil con tabas de hueso de carnero. Por su parte, dentro de la filosofía griega, Platón fue el primero en nombrarlo y reconocer su valor práctico, mientras que Aristóteles menciona ideas que remiten a la conducta del juego en los niños. En otras palabras, ambos autores daban importancia al juego de aprendizaje.

Los primeros pedagogos que hacen notar la importancia del juego del niño fueron: Juan Amós Comenio (siglo XVII), Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi (siglo XVIII y principios del XIX); por último, Friedrich Fröebel (siglo XIX) quien por primera vez reconoce la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño. Desde el punto de vista antropológico, se sostiene que el juego va unido a la infancia.

Existe el “derecho al juego y al esparcimiento” y forma parte de la filosofía de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CNDH), establecido por las Naciones Unidas (ONU). Dice la UNESCO que el que no juega “es un niño enfermo de cuerpo y espíritu”.

El juego infantil es una actividad que se realiza por placer, se elige con libertad y requiere de una participación activa del pequeño.

Fernando Gómez Ramírez explica que jugar favorece el desarrollo social y la actividad y ésta es la base de la cultura y resume los beneficios del juego:

1. Es indispensable para la estructuración del yo
2. Permite al niño conocer el mundo que le rodea y adaptarse a él, ya que, durante el mismo juego, el menor crea mecanismos para adecuarse a cada situación y comportarse en ellos con mayor facilidad
3. Enriquece la imaginación y promueve los procesos creativos
4. Desarrolla y ejercita la observación, la atención y la memoria
5. Favorece la sociabilidad temprana y las habilidades de comunicación social
6. Permite experimentar temores y frustraciones, así como triunfos y derrotas (Vázquez, Cristian. 28 de abril de 2017. ¿Por qué el juego es tan importante para los niños? Recuperado de <http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/2015/09/23/222480.php>)

Jean Piaget (1946) a lo largo de su experiencia con niños y los estudios realizados nos abre un panorama más detallado sobre Las Características de Juego (Juego de ejercicio, el Juego Simbólico y el Juego de Reglas):

1.3 Juego de Ejercicio

Una de las características infantiles de mayor preponderancia en el desarrollo de los niños es sin duda, el juego, en el capítulo I, hemos visto las teorías que lo apoyan, así como los pedagogos y psicólogos quienes han comprobado los logros y avances que trae como resultado.

No puede decirse con precisión en qué momento empieza el niño a jugar, porque es una actividad que aparece paulatinamente. Según Piaget (1946), los primeros juegos de los niños son manifestaciones de actividad sensorio-motora que cambian su finalidad, es decir, que en lugar de buscar un objetivo se convierten en actividades que se realizan por sí mismas... En los tres primeros estadios del

periodo sensorio-motor se observan ya este tipo de conductas en que el niño actúa por el placer funcional de realizar la actividad.

En el quinto estadio del periodo sensorio-motor el niño va a ser capaz de complicar sus acciones por el placer de reproducirlas con evidentes manifestaciones de satisfacción, con sonrisas o incluso con risa. Muchas de las actividades consisten también en movimientos del propio cuerpo por el puro placer de realizarlos o en actividades sobre los objetos que no buscan más que producir un resultado que le divierte (Delval, 1994).

El juego permite consolidar mediante el ejercicio conductas que se están adquiriendo, ensayando distintos aspectos de esa conducta y combinándolos entre sí. La exploración de un objeto puede dar lugar a juegos simplemente con ese cambio de énfasis: el niño pierde interés por el objeto y se ocupa más de su actividad.

Golpear, empujar los objetos, lanzarlos, etc., son actividades que pueden constituir juegos. En el cuarto estadio, cuando el niño ha aprendido a empujar un obstáculo para alcanzar un objeto, a menudo olvida el objetivo que trata de alcanzar para ocuparse sólo de separar el obstáculo con manifestaciones de risa. Lo que hay entonces es un desplazamiento del interés de la acción, olvidando su objetivo.

De este modo, una multitud de esquemas se convierten en actividades lúdicas por ese desplazamiento del interés. Unas veces esas actividades pueden intervenir sólo el propio cuerpo, y otras consisten en acciones sobre los objetos, pero con interés en la acción más que el resultado. El niño manifiesta su actitud lúdica mediante la sonrisa, la risa y la cara de juego.

Piaget ha estudiado sobre todos los juegos que realiza el niño en solitario. Pero también los niños juegan con sus padres y se comprometen en una interacción lúdica con los adultos. Primero son los padres los que proponen la interacción, pero el niño no participa pasivamente, sino que colabora. Cosquillas, movimientos, desplazamientos son actividades en las que el niño se compromete pronto y

colabora con el progenitor. También los niños experimentan un gran placer en juegos más violentos como cuando se les levanta en el aire y se les agita.

Otros juegos son esconderse y volver a aparecer. Estas actividades son iniciadas por los adultos, pero pronto es el niño quien las inicia ocupando el papel del progenitor. Al final del periodo sensorio- motor, es todavía reducido. Durante los primeros años los intercambios de los niños son poco constantes y muchas veces consisten sobre todo en quitarse los juguetes unos a otros.

Se comprende que sea así y que los bebés jueguen sobre todo con adultos: éstos adaptan su actividad a la del niño, existen códigos o señales con el adulto situación que no sucede con compañeros de la misma edad, por lo tanto los intercambios son todavía pobres (Delval, 1994). Más adelante los niños practican un juego de tipo motor, denominado juego turbulento, se compone de carreras, saltos, caídas, persecuciones, huidas, luchas, golpes, risas o muecas (Garvey, 1977) es común entre los cuatro o cinco años.

El juego turbulento y muchas formas de juego motor permanecen durante muchos años, pero se van integrando dentro de otras actividades y de otros tipos de juegos, ya sean simbólicos, ya sean de reglas. Los juegos de persecución y de huida se sistematizan en juegos de reglas que tienen un argumento, con diferentes papeles (policías y ladrones) (Delval, 1994).

1.4 El Juego Simbólico

Durante el segundo año de vida empiezan a aparecer manifestaciones de juego que suponen la utilización de símbolos. Aparecen actividades de tipo simbólico con un propósito lúdico. Piaget describe como el acto de leer el periódico, señalando con el dedo en algunos puntos de la hoja y hablando en voz baja (mucho antes de saber leer), mover una caja vacía como si fuera su automóvil, colocar a una muñeca a través de los barrotes de un balcón mientras le cuenta lo que está viendo, o incluso la creación de personajes ficticios inventados por el propio sujeto, que hace como si fuera un pájaro.

A los tres años y medio, los niños pueden tener miedo y mezclarlos con la fantasía, a partir de los cuatro años se observan progresos muy considerables en la complejidad de los juegos, produciéndose una representación de la realidad más exacta. Los juegos son mucho más coherentes y cobran cada vez más importancia los de carácter colectivo.

Algo muy importante los niños ponen guiones al jugar por ejemplo al papá y a la mamá, al médico, las maestras etc. Pero en donde representan situaciones sociales en las que diferentes niños representan papeles distintos los cuales ellos van asignando y también a otros imaginarios, se fijan planes de acción con arreglos a las necesidades y al desarrollo del juego (Garvey, 1977).

Estos juegos tienen una enorme complejidad y son de gran utilidad para aprender a manejar papeles sociales. En el juego simbólico los objetos ocupan un papel importante y en los primeros juegos cobran su significado dentro de la propia actividad, (una botella o un pedazo de madera envueltos en un trapo puede ser un muñeco, una silla se puede convertir en un avión o en un tren) (Delval, 1984).

Para Garvey (1977) los juegos pueden ser de dos tipos de personajes, que llama estereotipados y de ficción. Los estereotipados se caracterizan por su ocupación o actividad (la mamá, el tendero, el policía, etc.) y tratan de semejarse a la realidad, mientras que los de ficción son personajes con nombres propios, que muchas veces proceden de los cuentos y que tienen conductas más impredecibles. Lo más frecuente es que los niños no representen los papeles de esos personajes, sino que más bien hablen con ellos, o incluso los hagan participar en el juego, pero sin que estén representados por ningún niño.

También afirma que la importancia de este juego de representación para el desarrollo del niño es enorme ya que favorece mucho sus interacciones sociales y sirve para la resolución de conflictos, al permitir expresarlos de una forma simbólica. El niño desarrolla el lenguaje, descubre un mundo nuevo que tiene que llegar a dominar y con el que va a experimentar ampliamente, obteniendo también un evidente placer. El desarrollo del lenguaje a través del juego empieza haciendo

ruidos y sonidos, hacen zumbidos o repiten sílabas, imitando también los ruidos de animales o de objetos, como el teléfono, la bocina de un coche, la marcha del tren, este tipo de juegos es más claro y no parece que tenga un aspecto simbólico.

Garvey (1977) hace la distinción de tres tipos de juegos sociales con el lenguaje: a) Los juegos de rimas espontáneas y juego con palabras, formando diminutivos, haciendo derivaciones de palabras, b) Los juegos con fantasía y absurdos, inventando palabras nuevas, utilizando sílabas sin sentido utilizando palabras malsonantes o insultantes lo cual les produce mucho placer y c) Finalmente, habla de juegos con la conversación en los cuales los niños experimentan con las convenciones que utilizan los adultos en las charlas.

A partir de los siete años aproximadamente, el juego simbólico se hace todavía más complejo y va unido a la utilización de disfraces o de representaciones teatrales y en las niñas domina el juego con las muñecas que todavía continúa a esa edad y aparece otro tipo de juego, que es el de reglas (Delval, 1984).

1.5 El Juego de reglas

Los antecedentes a este son el juego protagonizado o de papeles. Asimilar la realidad y de variar las condiciones del juego, de cambiar los papeles, de modificar la situación en un instante, el niño tiene mucha libertad para manipular el juego a su gusto.

Hacia los seis o siete años empieza a aparecer otro tipo de juego que es necesariamente social y en el que existen unas reglas que son las que definen el propio juego. Lo característico de los juegos de reglas es que los jugadores deben respetar las reglas y éstas son las que determinan quién es el que gana en el juego, situación que estaba ausente en el juego simbólico (en el nadie gana). Esto tiene un papel muy importante desde el punto de vista del desarrollo social porque los niños tienen que cooperar entre ellos para llevar a cabo el juego y todos tienen que adaptarse a las reglas, pero, al mismo tiempo, compiten entre ellos tratando de evitar que los otros, o los del otro equipo, ganen.

Piaget (1932) realizó una serie de estudios sobre las reglas del juego, ya que la moral es un sistema de reglas y el juego utiliza también un sistema de reglas de las que son autores los propios jugadores. En este tipo de juegos se establece quién lo inicia, quién lo termina, quién gana, así como la resolución de situaciones en las cuales se puede producir un conflicto entre los jugadores. Piaget estudió sobre todo el juego de canicas, y también el del escondite. Su estudio se centra en dos aspectos: 1) La práctica de reglas, es decir, cuáles son las reglas que los sujetos utilizan y cómo las utilizan. 2) La conciencia que tienen de las reglas y cómo entienden que deben someterse a ellas.

Los juegos de reglas se han proyectado hacia los deportes que tiene un importante aspecto motor, pero que están constituidos por reglas muy claramente codificadas. Los deportes tuvieron un gran desarrollo en Grecia y los griegos fueron los que inventaron las Olimpiadas. Para ellos los juegos tenían una función de preparación para la guerra y servían para el entrenamiento del cuerpo. En la época moderna, muchos de los deportes se desarrollaron, sobre todo, en Inglaterra, y de ahí se extendieron a otros países (Delval, 1984).

1.6 Juegos de Construcción

La capacidad de construcción de los niños está muy determinada por su desarrollo motor y su nivel de habilidad, y por su desarrollo intelectual. El juego de construcción requiere el manejo de un modelo mental, y una capacidad de representación avanzada, incluso cuando se está copiando un modelo. Estos juegos son muy útiles para el desarrollo de muchas capacidades. Tenemos como ejemplos los que se componen por piezas de madera o de plástico, que usan los niños más pequeños, hasta los de materiales más precisos, como el "lego" y sus distintas variaciones, los que pueden consistir en montaje de piezas para realizar maquetas o reproducciones a escala de barcos, aviones, dinosaurios (Delval, 1984).

Podemos decir que en desarrollo físico, intelectual y social del niño es muy importante el acompañamiento de sus primeros compañeros de juego como pueden

ser sus padres o familiares. Si hablamos de que en la actualidad el juego en los niños es cada día más ausente, entonces los padres estarán más alejados de esta realidad en la necesidad natural de los niños.

1.7 Los Juguetes

En muchos años de observar a los niños de diferentes edades he podido comprobar que son ellos los mejores inventores de juegos y de juguetes, su creatividad los lleva a crear de lo más simple a lo más sofisticado a su nivel. Cuando un niño imagina, lo crea, lo construye, lo juega y lo disfruta podemos asegurar que cumple con todas las características que anteriormente nos describen tanto Delval como Piaget. La utilización de los materiales más sencillos los cuales pudieran ser desechos o simplemente basura, los niños los convierten en los juguetes más significativos.

Este sentido retroalimenta su autoestima el niño después de este episodio obtiene una maduración de auto reconstrucción constante, porque crea precisamente lo que necesita para jugar. Recuerdo a un pequeño que decía “maestra hoy en la tarde voy a inventar una “caja mágica” (elaborada con una caja de zapatos perfectamente decorada además de llamativa, adentro contenía objetos como canicas, soldaditos, dados, carritos, gises, envolturas pequeñas de chocolates, dulces, serpentinas botones, palitos, tapas etc.). Al otro día jugaba con sus compañeritos haciendo los momentos más felices y una experiencia invaluable. A través de esos pequeños objetos formaban escenarios, como un parque, una carreterita, castillitos, una playa en fin verdaderamente era mágica.

Ahora veremos el concepto de juguete en el que según Delval los niños pueden jugar sin juguetes, sin embargo los juguetes desempeñan una función de apoyo, que depende del tipo de juego, pero que en muchos casos es esencial, se refiere a los tipos de juguetes de uso muy específico, que reproducen la realidad de forma precisa, porque en el juego, y en especial en el juego simbólico, frecuentemente aparecen objetos que, por la propia naturaleza del juego, se

convierten en símbolos de otras cosas (la función de un juguete para una niña tendrá otro enfoque para los niños).

Existen juguetes en específico, como las muñecas, que han servido en el desarrollo social de las niñas para formar a las futuras madres o amas de casa, así los niños juegan con soldaditos o personajes. Pero la industria del juguete ha extendido una amplia producción de diversos tipos de muñecos. También existen juegos de mesa, para muchos niños los juegos de mesa les resulta difícil o imposible, igualmente sabemos que los niños pueden construir simbólicamente sus juguetes.

Comercialmente existen materiales complementarios para el juego simbólico como: muñecas, coches, juguetes bélicos, cocinas, etc. Muchos de ellos superfluos, por tener una función muy específica ya que se considera que hay juguetes demasiado sofisticados los cuales son los que menos contribuyen al desarrollo intelectual del niño, ya que la actividad del niño se limita. Entonces el niño tendría que trabajar más para poder simbolizar o sustituir.

Los padres deberían tener una instrucción para elegir los juguetes de sus hijos considerando sus intereses, su edad, el espacio, si el juego es para varios integrantes etc. Tristemente nos encontramos con pequeños que tienen una bicicleta, pero no cuentan con el espacio para desplazarse o la familia no puede acompañarle a un espacio en específico, juegos de mesa en donde tendrían que jugar con 4 integrantes y resulta que es el hijo único y la familia no tiene tiempo para jugar, también aquéllos niños que no saben jugar, o los juegos de mesa fueron elegidos fuera de su edad. Más allá de sentirse satisfechos, el sentimiento de frustración hace que los olviden. La cultura familiar es determinante para apoyo en el progreso de los niños.

1.8 Características de los Juguetes en la Actualidad

Ya hemos mencionado que el juego es una inagotable gama de actividades físicas, mentales, emocionales, comunicativas y sociales con finalidades de

diversión. Pero no en todos los tiempos los juguetes han sido los mismos, ni tampoco los ha habido de los mismos materiales (yeso, barro, tela, madera, lámina, etc.) Hacia los años 40´y 50´ aparecieron los más novedosos que eran de cuerda (una especie de llave que se giraba para activar el sistema mecánico del juguete).

Más tarde aparecieron los de pilas o batería. Y casi al mismo tiempo los eléctricos. Hacia finales del siglo pasado surgió una transformación de la tecnología que creció aceleradamente dando lugar a los nuevos juguetes los cuales revolucionaron la direccionalidad de los niños y las niñas, se dice, que la industria del juguete se ha visto afectada por tal desplazamiento. Pero habría que considerar cuáles son los efectos positivos y cuáles serían los negativos desde el siguiente análisis:

Juguetes con tecnologías digitales:

A) Efectos Negativos

Considerando que desde el nacimiento hasta los dos años el cerebro del niño triplica su tamaño, y continúa en ese estado de rápido desarrollo hasta los 21 años. Los estímulos ambientales, o la falta de ellos, son los que determinan en gran parte el desarrollo del cerebro a esta edad temprana. Uno de estos estímulos con efectos negativos es el uso excesivo cuando los niños pasan mucho tiempo frente a un ordenador, tableta o televisor y éstos son sustituidos por juguetes, al suceder dicho fenómeno los pequeños permanecen alejados de la realidad que les rodea y crean un mundo imaginario independiente de la interacción social del que cada vez será más difícil separarlo.

Además de que existen determinados contenidos de programas y juegos que pueden ser generarles por imitación, actitudes agresivas o violentas que pueden repercutir en su conducta diaria. Otros factores de tipo secundario que pueden aparecer son la falta de atención y rendimiento cognitivo afectando a su desarrollo mental óptimo, déficit de atención y de función ejecutiva, retrasos cognitivos, aprendizaje disociado, una mayor impulsividad y una menor capacidad de autocontrol.

Al respecto los pediatras consideran que el uso prolongado de las pantallas genera niños más pasivos, mientras que la falta de contacto físico con otras personas provoca falta de interacción y afecta el desarrollo saludable de los sentidos de los pequeños. También la rutina del sueño se afecta por el horario y por el contenido de programas que alteran salud neurológica. Al estar frente a una pantalla el brillo emite ondas electromagnéticas, emisiones de radiofrecuencia, microondas, sonido, etc.

Otro efecto negativo es que dejan de hacer ejercicio necesario, es decir ya no salen a jugar y trae como consecuencia problemas de sobrepeso u obesidad y otras enfermedades. Los niños que ven mucho tiempo la televisión se exponen a publicidades de comida dirigida especialmente hacia ellos pero sin presentarles nada nutritivo. Se han encontrado ligados a estos efectos el aumento de porcentajes de niños con depresión, ansiedad, trastornos afectivos, déficit de atención, desórdenes bipolares, psicosis, agresividad infantil, suelen crear una dependencia hacia los dispositivos electrónicos, lo que puede derivar en una adicción.

B) Efectos Positivos

Hoy en día se encuentran numerosas aplicaciones para *smartphones*, tabletas, *iPads*, etc. Muy interesantes para el aprendizaje y el desarrollo infantil. Presentan muchas ventajas para niños, ya que están pensados para que lean y aprendan en un formato de juego interactivo que los hace realmente atractivos para ellos.

Durante la infancia los niños aprenden por imitación y estas tecnologías táctiles tienen la característica que a medida que el niño aprende el manejo y funcionamiento de la aplicación o juego, tiene la posibilidad de imitar los ejercicios y esto le permite a continuar aprendiendo mientras se divierte.

Se considera que es responsabilidad de la familia el uso de la tecnología, así estarán protegidos de *bullying* digital. Por otro lado, en las escuelas es imposible ignorar que los niños son aprendices digitales aprenden mediante dispositivos electrónicos. Hay escuelas que ya basan su dinámica de enseñanza-aprendizaje en el uso efectivo de la tecnología desde nivel pre-escolar, respondiendo así a las

necesidades de los niños de la “era digital”. Hoy en día algunas herramientas tecnológicas de última generación permiten que los maestros en las escuelas guíen la clase de manera totalmente digital, logrando que los niños y maestros rompan la brecha de tecnológica que los separa de los aprendizajes más efectivos. Y no se trata de tener una tableta o computadora dentro del salón, sino de utilizar estas herramientas de manera significativa para compartir el conocimiento, y así convertir el aula en un espacio de aprendizaje total, lo cual fomenta la creación de niños multicompetentes.

Entonces se concluye con las siguientes recomendaciones:

- 1.- Explicarle al niño la responsabilidad que adquiere al tener un dispositivo.
- 2.- Evitar las pantallas antes de los tres años. Numerosos trabajos ponen de manifiesto que no les aporta nada al ponerlos con frecuencia en las pantallas.
- 3.-No usar consolas portátiles antes de los 6 años.
- 4.- Uso de la Internet sólo bajo la supervisión de padres y maestros antes de los 9 años. (Barrios, 2011)

Considerando que el núcleo más importante en donde se desenvuelve el niño desde su nacimiento es precisamente su familia, le corresponde trabajar continuamente para no equivocarse una tecnología digital con un juguete. Es importante que la familia pueda entender perfectamente la diferencia y jamás sustituir objetos que ayuden a auto-construir a los niños y a las niñas en todos los aspectos naturales que les conforman.

1.9 Principios Pedagógicos y perspectivas del desarrollo infantil según distintos autores

Existen aportaciones como la de Johan Heinrich Pestalozzi (1746-1827) considerado uno de los primeros pedagogos, centra su pedagogía en la educación infantil y escolar, se autodenomina educación muy elemental el cual consiste en la importancia del desarrollo humano (sensitivo, intelectual y moral). Creador de un

método “La Intuición Global”, basado en observar, medir, dibujar y escribir, así como enriquecer la memoria con explicaciones sencillas.

Jean Jacques Rousseau (1712-1778), creador del libro “Emilio” o “De la Educación”. En su segundo libro hace énfasis a la infancia (2-12 años), se enfoca en la educación en el periodo hasta los 12 años. El libro lo inicia insistiendo en tres ideas fundamentales:

1.- La reivindicación de un estatuto y unos derechos propios de la infancia.

2.- El Concepto de la Educación Negativa.

3.- La educación de los sentidos (ésta técnica antecede al Método Montessori, de aprender a través de los juegos.

Froebel (1782-1852), propone un método natural y activo, ya que toma en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad. Inicia el movimiento para la educación pre-escolar sistemática, de él surge la propuesta de los Centros Preescolares como necesidad social y familiar.

María Montessori, (1870-1952) se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación para los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño, pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y se encuentra en constante transformación corporal. El método Montessori concibe la educación como una “auto- educación”, porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica: no hay intervención directa del mismo. El método se apoya en el asociacionismo por medio del material adecuado.

Decroly (1871-1932) trabajó para adecuar las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza con el fin de atender las necesidades de los niños de manera integral. Los principios de su método son el Principio de Globalización y el Principio del interés.

Celestín Freinet (1896-1966) propone la Teoría de la Educación para el Trabajo. Parte de la búsqueda práctica de la educación popular interesante,

eficiente y humana sobre todo en la cual el trabajo se constituye en eje y motor de su desarrollo.

Sutton y Smith (1978) aseguran que sólo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices afectivas es posible lograr la capacidad de jugar.

Zapata (1990) afirma que en el juego no existe esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas. El juego y las acciones que éste conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Además de los objetivos afectivos y sociales también están los cognoscitivos y motores.

Para Hertzler (1992) es tal vez la mejor base para una etapa adulta, sana, exitosa y plena.

Díaz (1993 en Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001) caracteriza al juego como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero, hace que la gente se sienta bien.

Desde el punto de vista de Flinchum (1998) el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Hace observar que el juego, para muchas personas, es una pérdida de tiempo y no creen la función que ejerce en el niño, por lo que lo obligan a realizar actividades no propias para su edad menospreciando los frutos que reciben a través de su experiencia.

De acuerdo con Brower (1998) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo.

Las diferentes corrientes teóricas del pensamiento dentro de la psicología concuerdan en que la ausencia de juego es un obstáculo para lograr un desarrollo sano, armónico y creativo (Esquivel, 2006) y pueden ser incontables las aportaciones que los especialistas en desarrollo de niños pudieran nutrir el presente trabajo.

1.10 Aproximaciones Teóricas

Desde el aspecto medular de las teorías del aprendizaje se presenta a Albert Bandura y su Teoría del Aprendizaje (interacción y aprendizaje).

Para este autor es muy importante la relación que existe entre el aprendiz y el entorno social, él intentó explicar por qué los sujetos que aprenden unos de otros pueden ver cómo su nivel de conocimiento alcanza un aprendizaje cualitativo sin ejecutar muchos ensayos.

La Teoría del Aprendizaje Social (TAS) propuesta por Bandura incluye el factor conductual y el factor cognitivo, dos componentes sin los cuales no pueden entenderse las relaciones sociales. Explica que en el factor cognitivo el aprendiz es un sujeto en acción que participa activamente en el aprendizaje, el aprendiz espera cosas de esta etapa de formación. Se considera que el aprendiz es capaz de transformar sus experiencias en actos originales en previsión de una situación futura la cual nunca antes se habría producido. También llama Aprendizaje Vicario cuando un organismo es capaz de extraer enseñanzas a partir de lo que hace otro.

Finalmente Bandura (1977, en Triglia, 1988) utiliza su modelo de la Teoría del Aprendizaje Social para hacer notar que los aprendices están en constante formación, que el aprendiz puede observarse en el otro con otra conducta, y puede determinar qué funciona y qué no funciona. Estos elementos sirven para la construcción de la personalidad de cada individuo.

Aprendizaje por descubrimiento de Jerome Seymour Bruner

Durante la década de los sesenta, con la reforma educativa surgieron propuestas que hasta el día de hoy siguen vigentes en empresas educativas. Considera como principales fundamentos:

a) El aprender es un proceso activo, social en donde los estudiantes construyen nuevas ideas o sus nuevos conceptos.

b) El estudiante selecciona la información, plantea hipótesis, y toma decisiones en el proceso de integrar experiencias en sus construcciones mentales.

Por otra parte se encuentra la instrucción, impartida por otro que debe intentar y animar a los estudiantes a que descubran conceptos por sí mismos. Entonces el instructor y el estudiante deberán establecer un diálogo activo para así construir conceptos basados en un conocimiento (Bruner en Barrios, 2011).

Los profesores deben de plantear problemas que estimulen a los estudiantes a descubrir por sí mismos. Plantea que el aprendizaje en el salón de clase es inductivo. El Razonamiento Inductivo significa pasar de los detalles y ejemplos hacia la formulación de un principio general.

En el aprendizaje por descubrimiento, el maestro presenta ejemplos específicos y los estudiantes trabajan hasta descubrir las interacciones y la estructura del material. Cuando al alumno se le presentan suficientes ejemplos, descubrirá cuáles deben ser las características básicas del fenómeno en estudio, esto es alentar el pensamiento inductivo se denomina método de ejemplo-regla.

Una estrategia inductiva requiere del pensamiento inductivo por parte de los estudiantes, los maestros fomentan este tipo de pensamiento, alentando a los estudiantes a hacer especulaciones basadas en evidencias incompletas y luego confirmarlas o desecharlas con una investigación sistemática entonces se aplica el método de aprendizaje por descubrimiento (Bruner, 1960 en Barrios, 2011).

Existe también el descubrimiento guiado en el que el maestro proporciona la direccionalidad, (se presentan preguntas de tipo capcioso, situaciones ambiguas o problemas interesantes). Lejos de explicar cómo se resuelve el problema, el maestro proporciona los materiales apropiados, alienta a los estudiantes para que hagan observaciones, elaboren hipótesis y comprueben sus resultados. También proporciona retroalimentación (Bruner, 1960 en Barrios, 2011).

Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Homburger Erikson

La base de la teoría del desarrollo psicosocial de Erikson se encuentra en el psicoanálisis, Sigmund Freud ya había explicado la evolución del individuo en las diferentes fases psicosexuales. La aportación de Erikson es enfatizar los aspectos sociales de cada una de ellas en cuatro puntos que describiremos brevemente:

1.- Profundizó el entendimiento del “yo” como una fuerza intensa, vital y positiva. Como una capacidad organizadora del individuo que reconcilia las fuerzas sintónicas y las distónicas, así como soluciona las crisis que surgen del contexto genético, cultural e histórico de cada individuo.

2.- Explicó las etapas de desarrollo psicosexual de Freud, integrando la dimensión social y el desarrollo psicosocial.

3.- Extendió el concepto de desarrollo de la personalidad para el ciclo completo de la vida de la infancia a la vejez.

4.- Exploró el impacto de la cultura, de la sociedad y de la historia en el desarrollo de la personalidad, intentando ilustrar este estudio como una presentación de historias de personas importantes.

Para Erikson el ser humano desarrolla una serie de competencias determinadas, como ejemplo; el crecimiento emocional de los niños indica que éstos deben desarrollarse en un orden determinado, siendo fundamental la socialización de los niños para que éstos puedan desarrollar su propia identidad personal de una manera sana.

Entonces si ha logrado la competencia sentirá una sensación de dominio como fuerza del ego. También considera que cada etapa de la vida se ve marcada por un conflicto, que es lo que permite el desarrollo del individuo, cuando una persona resuelve cada uno de los conflictos esto le hace crecer psicológicamente. Las etapas que menciona Erikson son ocho y se denominan etapas o estadios psicosociales.

Las cuatro etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget:

Es uno de los psicólogos e investigadores más importantes de la historia y a él le debemos lo que se ha ido descubriendo de la psicología del desarrollo. Dedicó gran parte de su vida a investigar el modo en el que evolucionan el conocimiento acerca del entorno, como los patrones del pensamiento dependiendo de la etapa de crecimiento, destaca especialmente por haber propuesto varias etapas del desarrollo cognitivo por las que pasa el ser humano.

Estas etapas o fases de desarrollo expuestas por Piaget forman una secuencia de cuatro períodos que a su vez se dividen en otras subetapas. Las principales quedan enumeradas y explicadas brevemente a continuación:

1.- Etapa sensorio-motora o sensorio motriz: se trata de la primera fase en el desarrollo cognitivo, y para Piaget tiene lugar entre el momento del nacimiento y la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples (hacia los dos años de edad). Lo que define esta etapa es la obtención de conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato. Así pues el desarrollo cognitivo se articula mediante juegos de experimentación, muchas veces involuntarios en un inicio, en los que se asocian ciertas experiencias con interacciones con objetos, personas y animales cercanos.

Los niños y niñas que se encuentran en esta etapa de desarrollo cognitivo muestran un comportamiento egocéntrico en el que la principal división conceptual que existe es la que separa las ideas de “yo” y el “entorno”, es el caso de los bebés que juegan para satisfacer sus necesidades mediante transacciones entre ellos mismos y el entorno. Se encuentra presente la comprensión de la permanencia del objeto, es decir, la capacidad para entender que las cosas que no percibimos en un momento determinado pueden seguir existiendo a pesar de ello.

2.- Etapa pre operacional: Es la segunda etapa del desarrollo cognitivo según Piaget aparece más o menos entre los dos y siete años. Los niños obtienen la capacidad de ponerse en el lugar del otro o de los demás, igualmente en el actuar y siguen roles ficticios y utilizan objetos de forma simbólica. El egocentrismo

sigue estando muy presente en esta fase lo cual enfrenta a dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo relativamente abstracto.

3.- Etapa de las operaciones concretas: se desarrolla entre los siete y doce años de edad y se accede al estadio de las operaciones concretas, es una etapa de desarrollo cognitivo en el que inicia la aplicación de la lógica para llegar a conclusiones válidas, anteponiendo que las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas. Respecto a las categorías para clasificar aspectos de la realidad se vuelven notablemente más complejos en esta etapa, y el estilo de pensamiento deja de ser demasiado egocéntrica.

4.- Etapa de las operaciones formales: Se considera como la última de las etapas del desarrollo cognitivo propuesta por Piaget, abarca desde los 12 años hasta la vida adulta. En esta etapa se desarrolla la capacidad lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos. Ahora el individuo puede “pensar sobre pensar”, analiza, manipula esquemas del pensamiento y también puede utilizar el Razonamiento hipotético deductivo, según el estudio de Piaget (1974, en Triglia, 1988).

“...Es el ideal que personalmente trato de alcanzar, seguir siendo niño hasta el final (porque) la infancia es la fase creadora por excelencia” Jean Piaget. (Frase que se menciona en un homenaje póstumo en la Universidad Pedagógica Nacional, un mes después de su deceso).

Definición de la teoría del aprendizaje de Vigotsky

La teoría de Vigotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla.

Vigotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor de desarrollo.

Vigotsky introduce el concepto de zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial.

Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social, la capacidad de imitación y el apoyo del otro que funciona como andamiaje. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje (Vigotsky, 1979).

La teoría de Vigotsky se refiere a cómo el ser humano trae consigo un código genético o línea natural de desarrollo, también llamado código cerrado, la cual está en función de aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural de forma más significativa que Piaget. No se puede decir que el individuo se constituye de un aislamiento sino en una interacción, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollo sus capacidades cognitivas.

Vigotsky es el fundador de la teoría socio cultural en psicología, fue desarrollada entre 1925 y 1934. El autor al igual que los psicólogos soviéticos de su época se planteó la tarea de construir una psicología científica acorde con los planteamientos marxistas.

Su concepto acerca del ser humano: constructivista, exógeno, considera al sujeto activo, construye su propio aprendizaje a partir del estímulo del medio social mediatizado por un agente y vehiculizado por el lenguaje. Este Desarrollo Cognitivo dentro de la socialización del sujeto en el medio: se da por condiciones interpsicológicas que luego son asumidas por el sujeto como intrapsicológicas.

El Aprendizaje lo determina por el medio en el cual se desenvuelve y su zona de desarrollo próximo o potencial de Influencias ambientales se da por las condiciones ambientales y esto da paso a la formación de estructuras más complejas, origen del desarrollo.

Rechaza totalmente los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Considera que el conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. También señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Y hace observar que el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual.

Teoría Psicoanalítica de Sigmund Freud (1856-1939)

Desarrollo Sexual Infantil

Como médico que vivió gran parte de su vida en Viena, Freud se dedicó a la psicología clínica y trató de buscar los orígenes de las perturbaciones psicológicas que se daban en los adultos, que él atribuyó a experiencias anteriores que se habrían producido durante la infancia. Sostiene que de nuestra vida mental conocemos por un lado su órgano somático, es decir el sistema nervioso, y por otro lado los actos conscientes, pero ignoramos todo lo que existe entre ambos que, sin embargo es lo fundamental para entender el psiquismo humano (Delval, 1994).

La teoría plantea que conforme crecen los niños su deseo se enfoca en diferentes áreas del cuerpo, en los que se busca la satisfacción libidinal. Siguiendo una secuencia de etapas psicosexuales en las que son importantes diferentes zonas erógenas, los niños pasan del autoerotismo a la sexualidad reproductora y desarrollan sus personalidades adultas.

1.- Fase Oral (desde el nacimiento hasta los 12 o 18 meses): La boca es la zona erógena preeminente y procura al bebé no solo la satisfacción de alimentarse, sino sobre todo, el placer de chupar, es decir, de poner en movimiento los labios, la lengua y el paladar en una alternativa rítmica.

2.- Fase Anal (12- 18 meses hasta 3 años): En esta época la fuente principal del placer y conflicto potencial son las actividades en las que intervienen el ano. Con frecuencia representa el primer intento del niño por convertir una actividad involuntaria en voluntaria. Los niños pueden experimentar dolor o placer ya sea al retener o al expulsar sus desechos fisiológicos. Debemos separar aquí el placer orgánico de defecar, aliviando una necesidad corporal del placer sexual consistente en retener heces y los gases para después expulsarlos bruscamente.

3.- Fase Fálica (Desde 3 a 6 años): El órgano masculino desempeña un papel dominante. En esta fase, las caricias masturbatorias y los tocamientos ritmados de las partes genitales proveen al niño un placer autoerótico. Freud considera que el clítoris es considerado por la niña como una forma de falo interior. Al comienzo de la fase fálica, los niños/as creen que todas las personas poseen falo y la diferencia entre tener o no tener falo se percibe como una oposición por castración.

Cada uno toma rumbo diferente al entrar en lo que Freud denomina Edipo, o Complejo de Edipo, en el cual primero se da una identificación con la madre en ambos casos.

El niño siente deseos sexuales hacia su madre, y al percibir a las niñas como castradas abandona sus deseos por temor a que le ocurra lo mismo, creándose en varón la angustia de castración que lo lleva a renunciar a sus deseos incestuosos e identificarse con su padre.

La niña abandona a la madre porque la cree culpable de su castración y surge la envidia por el pene. Sin embargo, se da cuenta de que si es como su madre puede acceder a un pene (falo) a lo cual reacciona identificándose con ella y aparece el deseo de engendrar un hijo del padre.

La homosexualidad es definida como una perversión causada por una interrupción del desarrollo libidinal en esta etapa. Para Freud se produce por una fijación en una etapa temprana del desarrollo psicosexual o una resolución incorrecta del Complejo de Edipo. Esta interrupción no permite alcanzar la madurez

sexual (heterosexualidad) un conflicto de homosexualidad inconsciente puede ser un núcleo constituyente de esquizofrenia o paranoia.

Más adelante Freud describe el narcisismo como un componente común a la homosexualidad, la esquizofrenia y las perversiones. Sin embargo, Freud llegará a reconsiderar su posición con el tiempo, hasta el punto de considerar que el análisis serviría para devolver la armonía a una persona que se sentía infeliz o neurótica independientemente de si era homosexual o no.

4.- Periodo de Latencia (Desde los seis años hasta la pubertad): en este período se desarrollan fuerzas psíquicas que inhiben el impulso sexual y reducen su dirección. Los impulsos sexuales inaceptables son canalizados a niveles de actividad más aceptados por la cultura. Freud lo llamaba “período de calma sexual”. No lo consideraba una etapa, ya que no surgía nada dramáticamente nuevo.

5.- Fase Genital (Desde la pubertad hasta la adultez): Surge en la adolescencia cuando maduran los órganos genitales. Hay un surgimiento de los deseos sexuales y agresivos. El impulso sexual el cual antes era autoerótico, se busca satisfacer a partir de una interacción genuina con los demás. Freud creía que los individuos maduros buscan satisfacer sus impulsos sexuales sobre todo por la actividad genital reproductora con miembros del sexo opuesto (Wikipedia).

Hasta ahora todos los autores resaltan la importancia del juego como parte natural del desarrollo de los niños y de las niñas. Es maravilloso observar lo que los niños inventan, la fantasía que experimentan, el placer que sienten y los aprendizajes que alcanzan. He podido observar “las deudas de juego” en aquellos a los que se les ha interrumpido el proceso por diversas causas en sus historias de vida. Pero la experiencia me ha enseñado que no todo se ha perdido, porque nunca es tarde para jugar.

CAPÍTULO II

LA FAMILIA COMO PARTE IMPORTANTE EN EL DESARROLLO DE SUS HIJOS POR MEDIO DEL JUEGO

Hablar de familia es muy complejo, debido a las múltiples modalidades que en el aquí y el ahora se presentan, pero cual sea el modelo de los niños entendido como familia será ésta la responsable directa del desarrollo, formación, manutención, cuidado de ellos para integrarlos a una sociedad en forma digna.

Paralelamente se trabaja el contexto familiar, llevando con los padres un proceso, que les permita, principalmente, asumir su rol como padres y ejercer el derecho y la obligación que implica el ejercicio de las funciones parentales, lo que involucra a desarrollar habilidades para apoyar al niño en su desarrollo y crecimiento, aprender formas sanas de relación, independientemente del rol: padres, pareja y familia en general (Fernández, 2015).

(Shein 1986) nos transporta a las características de una familia precolombina y hace mención “ninguna cosa-dice el padre Acosta- me ha admirado más y me ha parecido más digno de alabanza y memoria que el cuidado y orden que en criar a sus hijos tenían los mexicanos” Los niños eran involucrados desde pequeños en las tareas domésticas y del campo. Se les mantenía ocupados para que no estuvieran de ociosos y evitar vicios.

Así mismo, en todas las culturas mesoamericanas eran importantes las actividades manuales como hilar y trabajar la rueca al mismo tiempo de que se utilizaba ese tiempo para dar consejos a las hijas. Otro ejemplo era la moralidad de los mayas acerca de la cooperación de las familias dentro de la comunidad, así como la hospitalidad y las atenciones con comida y bebidas a las personas que llegaban a visitarles.

En el Códice Mendocino (material pictográfico) se observan todas las actividades de la familia base de la sociedad y los secretos para desempeñarse en el desarrollo como grandes culturas.

2.1 Definiciones de Familia

La familia: concepto, cambios y nuevos modelos. Los cambios de la familia durante los últimos 40 años han sido los más profundos y convulsivos de los últimos 20 siglos (Valdivia, 2004). La familia tradicional ha cambiado. Aparecen hoy un gran número de modelos, los parámetros con los que se entendía lo que era una vida familiar. Los cambios afectan a todo el sistema familiar, para entender su situación actual conviene analizar cómo era hace 50 años. La perspectiva ayuda referenciar estos cambios y a comprender mejor los problemas que le afectan hoy.

La familia, hace 50 años se entendía por familia extensa aquella que reunía a todos los parientes y personas con vínculos reconocidos como tales. El concepto se empleaba como sinónimo de familia consanguínea. Los vínculos civiles, matrimonio y adopción, al conferir la condición de parentesco, extienden el concepto más allá de la consanguinidad. Recoge diferentes núcleos u hogares, con características diferentes: Desde organizaciones donde conviven miembros de tres generaciones y colaterales, hasta hogares monoparentales (Valdivia, 2008).

Orígenes de la Familia

La familia conyugal ha sido siempre conocida, surge fundada en lo biológico para arrojar a la Madre y al Hijo. Surge en todas las culturas de una pareja heterosexual de adultos y con fines de procreación. La pervivencia de la especie ha requerido primero la protección de la maternidad y después de la paternidad, lo que llevó a la convivencia de la pareja. Este modelo, desde su perspectiva más nuclear y extendida alrededor de dicho núcleo, es el que se mantiene en la práctica totalidad de los países.

Familia Extensa

Nos sitúa ante la dimensión más amplia de la familia: desde el eje vertical, recoge las sucesivas generaciones de padres e hijos, y desde el horizontal las diferentes familias formadas por colaterales, hermanos de una misma generación con sus respectivas cónyuges e hijos. En la sociedad actual, su estructura no es tan nítida como se presenta en estas dos dimensiones. Muchos núcleos familiares se diluyen, dividen y reestructuran, dando como resultado un caleidoscopio que forma un verdadero mosaico. Los miembros de una misma familia pueden llegar a pertenecer a diferentes núcleos familiares como consecuencia de separaciones y de reconstrucciones (Valdivia, 2008).

En conclusión, el concepto de familia implica aspectos biológicos, sociales y jurídicos. Varía de una a otra cultura; y aún dentro de la misma se dan subculturas: urbana, rural..., etc.

Definiciones de familia en Occidente

Las definiciones como las de la RALE (Real Academia de la Lengua Española): “Grupo de personas emparentadas entre sí que viven juntas” o “Conjunto de ascendientes, descendientes colaterales y afines a un linaje”, no reflejan su complejidad. Tampoco se clarifica desde otros contextos más específicos. Demográficamente: “Unidad estadística compleja de naturaleza económico-social, constituida por el conjunto de individuos que comparten habitualmente una vivienda y efectúan sus comidas en común”.

Alberdi (1999, en Valdivia, 2008), diferencia entre “Familia” y “Hogar”. Propone como definición: “La familia está formada por dos o más personas unidas por el afecto, el matrimonio o la afiliación, que viven juntas, ponen sus recursos económicos en común y consumen conjuntamente una serie de bienes en su vida cotidiana”.

La ONU señaló en 1987 recomendaciones para discriminar lo que significa “hogar” y “familia”:

Art.131:”La familia debe ser definida como nuclear. Comprende a las personas que las forman un hogar privado tales como los esposos o un padre o madre con un hijo no casado o en adopción .Puede estar formado por una pareja casada o no casada con uno o más hijos no casados o también estar formada por uno de los padres con un hijo no casado”.

Art.132: “El término pareja casada, deberá incluir aquéllos que han contraído matrimonio o que viven una unión consensual” (Valdivia, 2008).

La Teoría Sistémica de Bertalanffy, representa el modelo básico de estudios sobre la familia. Conocer el Sistema familiar implica conocer su estructura y sus reglas.

La Familia Tradicional

Valdivia (2008) indica que en el mundo rural “la casa” era el principio de organización social. Destacaba la importancia de la territorialidad. La burguesía ha empleado más el concepto de “familia”, que destaca más la relación del parentesco. Sobre la familia, tradicionalmente troncal, recaían funciones como: la reproductiva, protectiva, educativa, transmisión de creencias y educación religiosa, recreativa, atención y cuidado de los enfermos. Y en los entornos rurales, también la productiva y económica.

La mujer hasta bien entrado el siglo XX estaba fuertemente asociada a la casa y a la familia. Se encargaba de la organización doméstica, y en los ambientes rurales, también las labores del campo. Aparece en actividades como: cuidado y atención al esposo en una atmósfera de obediencia y sumisión, y en relación a sus hijos, la protección, la crianza y educación. Sobre ella recaía la atención y cuidado de las personas, la cocina, costura, compra de ropa y muebles, etc.

Al hombre le correspondía como esposo, el cuidado y protección de la esposa en una atmósfera de autoridad. En relación con los hijos la ayuda para el propio autocontrol. Ponía firmeza y rigidez educativa. En relación a la casa, la función pública, el trabajo y mantenimiento económico del hogar. Con relación al trabajo, la división sexual era una norma clara (Valdivia, 2008).

La concepción de la mujer y de la familia cambió muy poco hasta principios del siglo XX:

- Con frecuencia los matrimonios eran concertados por los padres.
- El hombre debía de cumplir con su función de marido y padre pero su libertad sexual no estaba mal vista.
- La mujer permanecía en la casa.

Valdivia (2008) hace mención de nuevos aspectos en los cambios generacionales que han influido en las nuevas familias, por ejemplo:

- Los más importantes están relacionados con el género.
- Ahora es de diferente manera, el papel de la mujer en la casa y en el trabajo, y se ha sometido a revisión el rol de mujer y madre.
- Se ha roto con los principios defendidos por la Psiquiatría, que aún bien responsabilizaba a la madre del equilibrio afectivo del niño (Freud, 1923), (Spitz, 1953), y hubo un cambio profundo de mentalidad y de valores.
- Reconocimiento de la igualdad de derechos entre hombres y mujeres ha sido posible gracias a los principios de la democracia liberal, que proporcionaron la ideología impulsora para mujeres de la Gran Bretaña y los países de bajo la influencia de EE.UU.
- El Socialismo Marxista con la afirmación de Marx, el progreso social debería medirse por el progreso del sexo femenino.
- También se debe al esfuerzo de muchos movimientos feministas y de muchas mujeres que lucharon por lograr metas personales, consiguiendo la misma eficacia que el hombre.

- La exaltación de la personalidad de la mujer y al fuerte derecho de ellas por lograr su libertad y realización personal.
- Influye también la vida industrial urbana, que modifica el hogar (la lavadora, platillos pre-elaborados etc.)
- Los cambios legislativos, los países democráticos han ido reconociendo la nueva realidad y modificando las leyes para garantizar el trato igualitario de la mujer y del hombre y de las responsabilidades en relación a sus hijos,
- Surgen las sanciones a padres por el trabajo infantil.
- Se introducen cambios en materia de tutela y se reconoce a las madres con los mismos derechos que a los padres.
- La libertad de los individuos pasa a hacer condición fundamental para el matrimonio frente a los pactos.
- Se establecen responsabilidades recíprocas entre distintas unidades familiares.
- Se reconoce el divorcio de parejas heterosexuales así como de parejas homosexuales con la categorización de familia.
- Los cambios acelerados en la sociedad van dando lugar a una nueva situación que afecta de forma trascendental –la vida de la familia-: al trabajo de la mujer dentro y fuera de la casa; al hombre en sus roles como marido y padre y a los hijos, por las nuevas situaciones que les toca vivir.

Valdivia (2008) menciona las consecuencias que traen los cambios citados anteriormente:

- Marcado descenso de fecundidad.
- La liberación de las relaciones sexuales.
- Aumento de la fecundidad fuera del matrimonio.
- Retraso en la edad del matrimonio (27-30 años).
- Utilización de métodos anticonceptivos.
- Retraso en el nacimiento del primer hijo (27-35 años).
- Retraso del abandono del hogar por parte de los hijos.
- Aumento de la proporción de quienes se mantienen solteros.

- Aumento de las uniones libres.
- Aumento de las rupturas matrimoniales.
- Aumento en la ruptura con la visión tradicional del género en relación con las responsabilidades familiares conyugales y parentales.
- La exaltación del deseo por la realización personal y de libertad, que entra en conflicto con cualquier tipo de compromiso a medio o largo plazo.
- El individualismo: el matrimonio como contrato que puede romperse como el de cualquier empresa.
- El aumento de la cultura del divorcio.
- El aumento de la ultra defensa de los derechos de los adultos con detrimento de los del niño.
- El dilema permisividad-responsabilidad paterna y el principio de igualdad y libertad, traducido a un énfasis exagerado de la permisividad de los hijos.
- Aumento del número de mujeres que deciden formar una familia en monoparentalidad.
- La reconstrucción de familias en condiciones lamentables para los hijos.
- Surgen los hijos de fin de semana.
- Se establecen vínculos con hermanos que son hijos de diferentes padres obligados a convivir, hermanos que no se conocen.
- Padres que tratan de compensar estas situaciones frustrantes para los hijos con actitudes sobreprotectoras e inconsecuentes.
- Insatisfacción de muchos padres, al sentirse dominados a veces por los propios hijos.
- Dificultad para la mujer para responder con el trabajo y la familia dentro y afuera de la casa.
- Frustración para la mujer de no percibir un cambio más significativo en el hombre.

De esta forma, Valdivia (2008) nos presenta dos modelos que aún se encuentran vigentes dentro de la sociedad: familia troncal y familia extendida.

Modelos Tradicionales: La familia troncal y la troncal extendida

Este modelo predominante hasta principios del siglo XX, en el que convivían tres generaciones y que ha servido como referencia.

- Prácticamente no se da, salvo en situaciones rurales.
- Es la base de la familia nuclear extendida.
- La familia nuclear extendida formada por el padre, madre e hijos. Con subsistemas: conyugal, parental, filial, y fraternal .Muy numerosas hasta 1980.
- En este hogar se acogen a otros miembros de otros subsistemas: abuelos y tíos solteros.
- Dentro de la modalidad surge también la familia nuclear reducida, tiene una media 3.3 miembros, el 1,7 son los hijos y el 1.17 son las madres. Éstos índices van en aumento por la inmigración.
- Optan por el menor número de hijos, porque surge el deseo de tener solamente aquéllos a los que se les pueda atender bien.
- El trabajo de los adultos fuera de la casa condiciona esta decisión.
- También se observa que los hijos desde muy temprana edad pasan gran parte del día en centros infantiles, lo que ha modificado la tradicional convivencia familiar.
- Aparece la necesidad de acudir a los abuelos para atender a los nietos y facilitar el trabajo de los padres.
- Surge la obligación de un trabajo mayor en el reparto de actividades en el hogar, incluyendo el cuidado de los hijos en un régimen de mayor igualdad.
- Se incrementan las familias con hijos únicos lo cual priva a muchos niños de la experiencia del amor fraternal.
- Se corre el riesgo de que los padres caigan en estilos educativos sobreprotectores.

La familia y hogares monoparentales

Hogar monoparental es aquél en el que solo está presente el padre o la madre. El concepto aparece en los años 70' imponiéndose a terminologías como el de "familia rota", "familia incompleta" o "familia disfuncional" (Valdivia, 2008). Para esta autora la monoparentalidad reviste hoy muchas modalidades, por ejemplo:

- Según la persona que la encabeza: hombre o mujer.
- Por causa de la monoparentalidad: muerte de un miembro, separaciones de larga duración, hospitalizaciones, encarcelamientos, inmigración de alguno de los cónyuges.
- Por separación: según sus diversas modalidades: pactada, con acuerdos firmes. Con desacuerdos y conflictos continuos. Abandono de uno de los miembros.
- Por origen: Buscada: adopciones, embarazos en madres solteras, etc. No deseada: violaciones, embarazos accidentales.
- Por madurez o edad de la madre: personas adultas o maternidades en límites de edad o por inseminación o adopción. Madres en plenitud de edad fértil. madres adolescentes.

Los problemas son diferentes en cada situación y las dificultades en cada una de ellas guardan relación con:

1. La pérdida del referente parental.
2. Las consecuencias económicas.
3. Las consecuencias por el motivo de la monoparentalidad.

Cada uno de estos modelos requeriría un tratamiento especial en cuanto a frecuencia, estadísticas, características y consecuencias para las personas implicadas.

Como características más frecuentes de monoparentalidad aparecen:

- 1.-Ser mujer.
- 2.- Mayor nivel de pobreza.
- 3.- Dificultades para la dedicación laboral de la mujer.
- 4.- Se convierten en multiproblemáticas.

En la diversidad del término de “familia moderna” aparece otro concepto que es:

Parejas homosexuales

Los países Europeos van reconociendo diferentes modalidades de uniones civiles y matrimonios entre homosexuales. España lo aprobó en 2005.

Aunque parece lógico que, en las sociedades democráticas, los adultos pueden tener libertad para elegir las opciones de vida a nivel emocional y sexual que crean conveniente, la modalidad de matrimonios homosexuales mantiene dividida a la sociedad.

- 1.- Por el nombre del matrimonio, el cual siempre ha sido entendido como una unión de un hombre y una mujer, con probabilidades abiertas a la procreación.
- 2.- Porque esta unión se reconozca como familia y con el derecho a la adopción de hijos en las mismas condiciones que las parejas heterosexuales. Los que no aceptan estos matrimonios insisten en el origen heterosexual de la familia abierta a la procreación, y que en el derecho a ser adoptado es el niño, y no el adulto. Defienden que el modelo adecuado de familia es el ecológico con padre, madre, tal como viene programado por la naturaleza.

Las Familias reconstituidas, polinucleares o mosaico

Valdivia (2008) indica que son aquéllas en las que al menos uno de los cónyuges proviene de alguna unión familiar anterior. También conocidas como “bifocales” o “multiparentales”. Las familias reconstituidas recogen la mayor variedad de tipos de familias. En la unión de los nuevos cónyuges cada uno lleva a sus propios hijos. Es importante analizar el costo emocional que se sigue de estas situaciones, especialmente para los hijos, los cuales con frecuencia no participan en las decisiones de los adultos.

Nuevos Modelos de Familia:

También la autora nos habla de los modelos más modernos dentro de las categorías de familia. Junto con el nuevo contexto de familias nuevas, comienzan a aparecer otras que tienen su origen en la inseminación artificial y manipulación genética, y que obligan a una permanente atención para valorar su sentido ético de cara a su regulación.

- Familias por inseminación artificial en donde mujeres de hasta 65 años desean tener un hijo.
- Madres o abuelas de alquiler, para facilitar hijos a parejas que no pueden tenerlos y que se conoce como maternidad subrogada
- Fecundación con semen del marido muerto.
- Familias a la carta desde la selección genética.
- La clonación como medio para “reencontrar” a un hijo muerto, o por solucionar problemas de salud.

Carmen Valdivia, la autora de este excelente texto, nos ha llevado por un amplio y complejo análisis de las variaciones de familia. El artículo se apega a las características de las familias mexicanas y a un nivel mundial.

Podemos asegurar que la infancia actual atraviesa por momentos de crisis en las familias y que es urgente que los nuevos padres aprendan las necesidades de sus hijos a pesar de todo lo que conllevan sus historias de vida.

Son evidentes las problemáticas económicas, la del tiempo para interactuar con la familia, la de establecer vínculos con alguien a quien acaban de conocer, también desarrollar capacidades de convivencia con personas en donde la crianza tiene principios y valores éticos diferentes a los niños que integrarán a esa nueva familia, pero antes de la formación de una nueva familia sería importante reflexionar si habrá tiempo para los hijos, si los patrones de vida del nuevo integrante son afines con las necesidades de los menores.

2.2 El niño en una gran familia llamada “casa hogar”

Además de los ejemplos que aborda la autora, mi propia experiencia agrega a aquellos niños que son criados en ambientes familiares con personas totalmente ajenas a su origen genético como lo son aquéllos que viven en las “casas hogar”; estos ambientes cumplen con los aspectos básicos (alimentación, vivienda, educación, disciplina, etc.). Todos se convierten en familia por la característica de convivir en el mismo espacio.

Por otra parte, y centrándonos en el aspecto de las necesidades de la infancia, este tipo de familia no cuenta con los recursos humanos suficientes como para brindarles la atención personalizada a cada uno de los niños como lo son el afecto emocional o el acompañamiento en su desarrollo individual.

Lo anterior se ejemplifica con el caso que, en mi experiencia profesional como docente de educación básica, presento a continuación:

Al plantel de trabajo acudían 15 alumnos pertenecientes a una casa hogar. Ellos salían en el horario de 8:00 am a 12:00 pm y regresaban a su casa para continuar sus labores. Características como el abandono en el desempeño de

aprovechamiento, desarrollo personal o la interacción con el resto de la comunidad escolar eran notorios, lo que causaba una falta de pertenencia.

Continuando con el párrafo anterior, encontramos en este caso la falta del juego libre dado que la institución de donde provenían contaba con actividades estrictamente dirigidas. De este modo, fue más fácil integrar a los niños de 6 a 8 años de edad que a los alumnos de 9 a 12 años, quienes curiosamente no construían un juego, ya que el segundo grupo no tenían la capacidad de construir un juego, sino que esperaban ser dirigidos por un superior, hecho justificado por la falta de una madre o un padre que hubieran dedicado un tiempo de juego, acarreando otro tipo de situaciones como la falta de control sobre sus emociones, la tolerancia a la frustración y el enojo, entre otras debilidades.

Por lo tanto, la convivencia dentro de una familia es muy importante porque los infantes aprenden a ubicar las diversas situaciones de vida y las formas de cómo enfrentarlas. Dentro de una familia se ríe, se llora, se sufre y existen momentos de recuperación que los fortalecen.

Muy probablemente, en este rubro de familia (casa hogar), las expresiones de afecto como los abrazos y la comprensión para todos los niños no existen, pero es el juego libre sirva como un método que permite que la liberación emocional y la consolidación de su personalidad sean alcanzables a los miembros de este modelo.

2.3 Problemáticas actuales en los niños que no desarrollan el juego libre

En este continuo andar entre alumnos y alumnas, es muy característico encontrar estudiantes que presentan dificultades de aprovechamiento y problemas para adaptarse al medio que los rodea.

Inmediatamente los niños son encasillados sin averiguar las causas ni por explorarse todos los ámbitos necesarios para detectar éstas. Los padres hacen notar que sus hijos siempre han sido sobresalientes en los aspectos académicos,

por lo que ciertas conductas no coinciden con lo que el docente reconoce, todo lo anterior resumido por los primeros como “desinterés por la escuela”.

Los padres se muestran preocupados por observar en sus hijos apatía, bajas calificaciones, poca concentración en las actividades en general; pero son los padres quienes no se han dado cuenta que no es suficiente el estilo familiar que han diseñado para la nueva generación de información, dadas algunas variantes, entre otros:

- Los tiempos entre padres e hijos cada vez más insuficientes
- El uso de aparatos electrónicos como medio distractor y de tranquilidad para la realización de las actividades de los padres

Es entonces cuando los padres creen que proporcionando todos aquellos bienes materiales han cumplido satisfactoriamente sus responsabilidades para con sus hijos. Por otro lado, algunos padres proveen de esos bienes a sus hijos por cargar con un sentimiento de culpa causado por la ausencia en un esfuerzo por cumplir sus actividades personales y laborales.

A lo anteriormente señalado se suma el hecho de que los padres, al observar el desarrollo físico de sus hijos (peso, talla y estatura), asumen que su desarrollo integral está completo, sin tomar en cuenta los aspectos psicosociales, emocionales y psicomotores por falta de visión. Éstos muestran evidencia de los siguientes problemas:

- a) **Aspectos psicosociales:** Poca comunicación con la familia, maestros y compañeros
- b) **Aspectos emocionales:** Incapacidad para externar emociones de todo tipo
- c) **Aspectos psicomotores:** Cansancio notorio al ejecutar actividades, aumento de peso, sedentarismo

Así, tenemos un perfil de una generación de padres nacidos entre las décadas de 1980 y 1990, gestados paralelamente con el desarrollo de las tecnologías de manera acelerada y a quienes se les ha olvidado que parte de la

naturaleza humana crece, crea, sueña, imagina, aprende, procesa y construye a través del juego libre.

Se puede concluir que, en cierta manera, la modernidad está alejando a las personas de su esencia natural influidas por las tendencias de moda, música, arquitectura, estilos de vida, costumbres, roles familiares, etc.

La brecha generacional es evidente en la evolución progresiva y cada vez más acentuada entre los individuos que nacieron entre las décadas de 1970, 1980, 1990 y 2000, siendo la tecnología el aspecto que más destaca al respecto; es inevitable pensar que las tecnologías actuales como los teléfonos inteligentes, las tabletas, Internet y los juegos virtuales han ganado presencia entre los niños en los últimos 30 o 40 años frente a los juguetes convencionales y al juego libre mostrando una ausencia de capacidades físicas y mentales en el infante.

2.4 Aspectos que alteran el desarrollo de los infantes en la actualidad

Entre las características más comunes respecto a las deficiencias de los niños en tiempos actuales, es decir, la falta de juego como la parte propedéutica a la fase del desarrollo escolar, en donde destacan las siguientes:

1. Someterlos a estructuras cognitivas que no son de acuerdo a su edad. Por ejemplo, cuando a un alumno ingresa muy pequeño a grupos preescolares en donde su madurez no es congruente con la realidad que se le está ofreciendo.
2. Saturación pedagógica complementaria en contraturno cuando los niños no cumplen con las expectativas de los padres ni de la institución educativa a la que asisten. Es cuando se les fuerza a los alumnos a asistir a programas de regularización y reforzamiento extras.
3. Metodologías basadas en procesos mecánicos que hacen tedioso el proceso de aprendizaje
4. Conflictos entre padres e hijos. Cuando un alumno se siente presionado en ir a la escuela y asistir por las tardes a programas de reforzamiento y

regularización en aquello que suponen los padres que no aprendió por alguna circunstancia, lo convierte en un niño “enojado”, y por lo tanto, con conductas de rebeldía en su entorno familiar y escolar.

5. Problemas de maduración. Constantemente nos encontramos con niños que no han desarrollado adecuadamente la concentración, la memoria, la imaginación, las capacidades motoras (finas y gruesas), dando como resultado problemas de rezago escolar.
6. Confrontación con un doble idioma. En este sentido podemos explicar que un pequeño no ha consolidado su lenguaje y menos aún la escritura convencional y entonces se enfrenta a un doble conflicto etiquetándolo con diversos nombres o adjetivos.

2.5 Problemas cognitivos en la escuela (Realidad de los padres de familia)

1) Constantemente escuchamos dentro de los planteles educativos frases por parte de los padres de familia “a mi niño no le gustan las matemáticas” y eso que lo tengo estudiando toda la tarde o “he castigado a mi hijo por sus malas notas escolares, prohibiéndole jugar en las tardes”. Los padres se encuentran en el pleno desconocimiento de que existe una **deuda de tiempo para jugar**, ignoran que a esos pequeños les ha faltado jugar con bloques, tierra, piedras etc. Los cuales les permiten desarrollar destrezas como la longitud, el conteo, la altura, la simetría, construcción de patrones etc.

2) En otros casos hay padres que se quejan de los malos trazos que sus hijos realizan al escribir las primeras letras o por la falta de orden y buena presentación en los trabajos o en sus materiales, también existen condicionales para que el niño pueda jugar, “si no haces la tarea con limpieza y buena letra te irás a regularización”

En este ejemplo los padres no han comprendido que los juegos de precisión, el ensartar objetos, rasgar papel, dibujar, iluminar etc. Son el preámbulo para que un

niño desarrolle las habilidades motoras finas, la coordinación ojo-mano y entonces la historia del menor sería diferente.

3) Un ejemplo más es el no poder desempeñar tareas que parecieran tan sencillas como redactar un cuento o una historia. Quizás a este tipo de alumnos les ha faltado la práctica del juego teatral, para desarrollar habilidades del pensamiento abstracto y visualización del espacio.

4) Y si nos encontramos con pequeños a los que se les dificulta la integración a cierto grupo, que no respeten a los compañeros de juego y que las reglas sean un impedimento para desempeñarse armónicamente, que se observe que en el ambiente escolar o familiar no coopere entonces podríamos enfocarnos en la falta de apoyos de actividades compartidas, como pueden ser los juegos de mesa (loterías, memoramas, dominó, turista etc.) Este tipo de dinámicas favorecen la interacción con sus compañeros con ligas de valores.

Existen muchos ejemplos relacionados con los bajos resultados académicos y la carencia de juego durante la infancia. Los padres de familia y la sociedad en general debemos de participar en el cambio de hábitos con nuestros niños aprovechando espacios de esparcimiento, reuniones y momentos familiares.

2.6 Problemas Cognitivos en la escuela (Realidad de los profesores)

Por otra parte, diremos la experiencia que viven los profesores de educación pre escolar, primaria y secundaria.

También en las escuelas se viven los cambios transculturales y tecnológicos, ellos luchan diariamente por conquistar la atención y la concentración de sus alumnos, en una lucha contra 30 pantallas, 30 videojuegos, más 30 teléfonos móviles. Es decir las dificultades que enfrentan los niños del nuevo milenio van relacionadas con intereses ajenos a una institución educativa y dicen ellos características de falta de madurez para llevar a cabo las tareas más sencillas.

La siguiente cuestión sería cómo motivarían a los niños del nuevo milenio a pesar de impartir las clases en las TICS (Tecnologías de la información y la comunicación), cuando en el desempeño de las clases ellos se encuentran concentrados mientras tienen la tecnología a su alcance, y después cuando se recurre a los materiales tradicionales pareciera que divagaran y se desenvuelven con ciertas conductas como son: agresiones a sus compañeros, poco interés por la clase, sustitución del trabajo por juegos o momentos de dispersión.

Se hubo concluido en cierto momento en que los alumnos de 6º. grado de educación primaria y los adolescentes de secundaria (sexo masculino) eran niños a los que les había faltado madurar y que dadas las estructuras de educación tuvieron que ser acreditados en los aspectos cuantitativos y no por los cualitativos. Estas nuevas características educativas han motivado a muchos profesores a cambiar sus estrategias de enseñanza, y han funcionado los nuevos escenarios dentro de las aulas combinando los contenidos de los programas propuestos por la S.E.P. y actividades relacionadas con juegos los cuales sean las técnicas adecuadas para lograr las metas.

Los profesores deben recibir la instrucción necesaria para aplicar las dinámicas para desarrollar en los alumnos nuevas formas de motivación. Y conjuntamente con las familias de los alumnos compartir esa información y apoyar conjuntamente al tejido social para formación de las nuevas generaciones.

2.7 Presentación de 5 casos de alumnos en donde se detectó la ausencia de Juego y su repercusión en su desarrollo emocional.

Caso No. 1 (Rafa)

Alumno que llega al primer grado de educación primaria, con 5 años 4 meses, había cursado un año de maternal y uno de preescolar, se observa físicamente muy delgado y con una expresión de cansancio y somnoliente. Es hijo único de una

familia conyugal en donde ambos padres trabajan en bancos, la mayor parte de su vida ha permanecido por horarios prolongados en su escuelita hasta que sus padres lo recogían.

En el examen diagnóstico que aplicó la escuela, se observan muchas lagunas en reactivos que califican relación con líneas, encerrar objetos, desconoce términos elementales, no sabe acatar las indicaciones, y por lo general todo el tiempo en la clase juega con un lápiz como si fuera un avión, un sacapuntas azul complementa su juego. No convive con los compañeros y en la hora del recreo se aísla del resto de los niños, los cuales pueden jugar en equipos o en forma individual.

Se buscan alternativas para integrarlo, primero con los compañeros a los cuales no percibía como amigos ya que se mostraba desconfiado de sus pertenencias (lonchera, suéter, mochila). Se invita a sus padres para realizar una entrevista y se concluye que ambos padres no coinciden en los conceptos que tienen acerca del niño, es decir desconocen sus gustos.

También se obtienen datos de la historia familiar en donde se muestra que no tiene convivencia con su familia, los sábados acuden a reuniones de sus padres y piden una recámara para que se duerma, pero no existe ningún tipo de interacción.

Se plantea un sencillo programa para que asistan una vez por mes y se les den a conocer las fortalezas y debilidades de su hijo. Y se establecen estrategias de juego individual y después en familia, el niño va avanzando ahora sonríe y el máximo premio que puede recibir es jugar con dos vecinos y su padre al fútbol.

Los aspectos pedagógicos van mejorando al mismo tiempo de que se nota feliz y motivado, ahora juega con sus compañeros, aunque se refugia más con las niñas, ahora él conduce las actividades de los viernes.

Estrategias para la casa: tarea jugar diariamente 2 horas (eligiendo juegos en agua o arena, juegos que funjan como accesorios de simulación (carritos, soldados, cubos, bloques etc.), diversos materiales, etc.

Caso No. 2 (Andy)

Niña de 8 años, cursa 3º. grado de primaria, su arreglo personal es elemental, no se esfuerza en nada, termina sus trabajos por requisito, y constantemente se levanta de su lugar y se observa cierta ansiedad. Al terminar su trabajo tiene como opción leer un cuento de la biblioteca. Sin embargo, no le interesa, es una niña que después de las vacaciones de verano llegó con un aumento de peso (6 kg), el profesor de educación física al igual que el reporte del certificado médico han resaltado esta situación y entonces se cita a la madre con quien vive además de su abuela y un tío de 16 años.

Se entrevista para saber cuáles son sus actividades fuera de la escuela y localizan varios aspectos que la mamá la califica como “floja” por no querer bajar a jugar (vive en el tercer piso de un edificio), al llegar a la pregunta de qué le gusta, su madre responde que solamente está toda la tarde en la computadora y a veces en un teléfono celular, viendo videos y caricaturas. Cuando no atiende a las peticiones le quitan los dos recursos electrónicos y se duerme. Come constantemente y la abuela dice que prefiere que esté ahí en el departamento para que no esté en peligros.

No le llaman la atención los juguetes, aunque tiene suficientes ni tampoco atiende a las invitaciones para jugar con una vecina, porque su centro de entretenimiento siempre ha sido el teléfono móvil. Su mamá comenta que cuando la lleva a alguna fiesta infantil, o al cine se desespera y la presiona para que lleguen tan pronto sea posible. Entonces se le explica que la niña está atravesando un problema de adicción.

Se establece un acuerdo con la mamá y la abuelita para comience a jugar, a auto conocer sus capacidades para jugar y de no ver resultados se canalizará a un centro de rehabilitación (para la familia).

Caso No. 3 (Iván)

Alumno de 11 años de edad quien cursa el 4º grado de primaria, su escuela es de formación religiosa, la profesora de 3º lo reprobó y la familia quedó muy lastimada por este suceso. Siempre se ha caracterizado por ser poco tolerante, se puede enojar con facilidad, a menudo se muerde las uñas y eso ocasiona que se burlen de él sus compañeros.

A partir de este curso escolar se tomó la decisión de incorporarlo a clases en la tarde para que no bajara su nivel académico y volviera a repetir el curso. Se cita a la mamá y al padre quienes son un matrimonio de edad madura y nos explican cómo es la dinámica del niño durante una semana: de lunes a viernes permanece en la escuela de las 07:45 a 15:00 horas, su madre va por él y en automóvil come lo que le han llevado para no llegar a la casa y perder el tiempo; a las 16:00 horas llega a las clases de regularización y termina a las 17:30 horas; de ahí los lunes va a clases de piano, los martes y jueves a natación y los viernes a inglés; la hora de llegada a su casa es entre las 20:00 y 21.00 horas, momento en que inicia la tarea la cual termina alrededor de las 23:00 horas; lo levantan a las 5:00 horas para bañarse, desayunar y llegar a la escuela.

Esta rutina se ha repetido desde el primer año de su educación primaria. Y aunque los padres expresan “que le dan todo” y no se explican el bajo rendimiento de su hijo, el niño expresa que sí tiene juguetes, pero nunca lo llevan a jugar ni tampoco lo hace el fin de semana porque tiene que visitar a sus abuelitos en el asilo.

Se le propone un diseño de actividades en el que se integra tiempo para jugar diariamente. Los padres lo toman como “un premio” sin merecerlo, agregan que el alumno no es que esté castigado sino que simplemente no le alcanza el tiempo para jugar, y que realmente existen otras ocupaciones más importantes.

El niño logró mejorar los niveles de ansiedad y la escuela se comprometió a mejorar su rendimiento junto con el compromiso de sus padres para que esas horas extras de estudio se convirtieran en juego libre.

Caso No. 4 (Luis Enrique)

Alumno de 2º. grado de secundaria, con 14 años de edad, vive con 2 hermanas mayores quienes cursan la preparatoria, siempre se ha destacado por su excelente conducta, su impecable desempeño escolar, los seis grados de educación primaria estuvo en la escolta oficial. Su éxito dice se debe a la disciplina que siempre lo ha caracterizado, en la escuela sus compañeros le dicen “matadito”.

Al terminar el primer grado de secundaria el alumno inicia con situaciones de rebeldía en su hogar, su rutina de trabajo comienza a alterarse, sus padres descubren que se duerme a las 4:00 o 5:00 de la mañana y solamente duerme una hora, ya que la entrada en la secundaria es a las 07:30. Sus rendimientos escolares se vieron afectados, pero aún más su salud. Es un alumno que fue canalizado para darle atención psicológica, lo que se reporta es que el estudiante siempre estuvo bajo un régimen en donde no se permitió desarrollar la etapa de niño, entonces pareciera que protestara y quisiera cobrarse “el tiempo perdido”, la familia retira los aparatos electrónicos y le ofrecen como alternativa balones, guantes de box, rompecabezas y la opción de acudir a clases de actuación. Tendrá la oportunidad de probar diversas actividades. Y el tiempo de internet se volvió restringido.

Pareciera que se está redescubriendo y ahora juega con las pistas de autos que antes no utilizó.

Caso. No. 5 (Vanessa)

Alumna de 12 años de edad, quien cursa 6º grado de primaria, vive con 2 primos mayores, su tía y su madre, quien sale desde temprano a trabajar.

La niña nunca ha jugado con ningún tipo de juguetes (muñecas, juegos de mesa, pelotas etc.) la profesora reporta que no atiende en ninguna clase, que se encuentra siempre indiferente.

Su familia dice que es una gran aficionada de los juegos de consola (videojuegos). Esta característica ha ocasionado el que su convivencia con sus

primos y amigos de ellos centre su atención en esta actividad como única opción de vida, actualmente le ha gustado apostar y compra con el dinero ganado otros juegos. Se percibe que la esencia de niña se ha perdido, sus sueños y percepción hacia el futuro son en convertirse en dueña de una gran tienda de estos productos, pero lo que preocupa es que ha rebasado la autoridad de su familia y de los profesores en la escuela, y la adversidad es que piensa “que la escuela no sirve para ganar dinero”.

No se cuenta con la participación de la familia, porque la figura materna es su única autoridad, pero la señora se siente rebasada por las circunstancias. La niña no percibe a su madre como una persona afectuosa sino como una fuente económica que aporta el sustento de ese hogar.

PROPUESTA DE TRABAJO CON PADRES DE FAMILIA DE UNA COMUNIDAD

Objetivo general: Conocer las características de los niños, sus necesidades y la importancia del juego en el desarrollo integral, así como la participación de su familia

Dirigido a: Padres de familia y maestros de educación pre escolar y de educación primaria

Duración: 10 sesiones de 120 minutos cada una

Tema	Objetivo	Técnica y procedimiento	Material	Tiempo
Sesión No. 1 Concepto de familia	<p>Conocer y entender la familia como institución en la sociedad, cómo se clasifican tipos de familia y estilos de vida.</p> <p>Comprender cómo son las familias en el contexto social de México</p>	<p>Plática sobre el concepto de familia</p> <p>Se otorgará una ficha bibliográfica a cada uno de los integrantes. Escribirá brevemente el concepto de familia. Se colocarán en un muro las fichas y posteriormente leerán lo que cada uno escribió.</p> <p>Se planteará una exposición de la situación actual de las familias en México destacando los roles de los padres hace unos 30 años y comparación con el presente, las características de la familia monoparental, los diversos tipos de familia, así como los estilos de vida que determinan las actividades de cada uno de los integrantes de una familia y cómo participan los padres en la actualidad en las actividades de sus hijos.</p> <p>Finalmente, se resolverá un cuestionario con preguntas como ¿Qué actividad realiza a menudo con sus hijos? ¿Cuál de esas actividades disfruta más? ¿Cuánto tiempo dedica a sus hijos sin contar el tiempo de tareas? ¿De qué otras formas convive la familia?</p>	<p>Presentación de Power Point sobre la familia y su importancia.</p> <p>Hojas con el cuestionario impreso</p>	120 minutos

Tema	Objetivo	Técnica y procedimiento	Material	Duración
<p>Sesión No. 2</p> <p>Identidad dentro de la familia</p>	<p>Identificar las características que hacen pertenecer a un individuo a una familia</p>	<p>Dinámica 'Busca a tus iguales'.</p> <p>Desarrollo: Cada padre de familia sacará un papel en donde aparecerá el nombre de uno de los siguientes animales: pato, gato, borrego, pollo y vaca.</p> <p>Indicaciones: Guardar el papel, y a partir de ese momento, no podrá hablar, solamente ejecutar el sonido del animal que le tocó. Todos caminarán ejecutando el sonido y tendrán que buscar a sus iguales. Se marcará final con el sonido de una campana. Los integrantes permanecerán en ese mismo lugar. Se observará lo siguiente: Quiénes quedaron juntos, cuántos de cada uno. (5 minutos)</p> <p>Cada uno de los equipos narrará la experiencia de encontrarse al principio solos y cómo se sintieron al ejecutar el sonido y tener que buscar a algún compañero que explique qué sucedió cuando encontró a alguien.</p> <p>Cuando ya eran dos integrantes, ¿cómo fue la experiencia?</p> <p>Expresar en qué se parece esta actividad con la familia.</p> <p>Compartir la experiencia ante situaciones difíciles que se identificaron.</p> <p>Conclusión de que por unos minutos formaron una familia en donde la identificación se logró por medio del lenguaje.</p> <p>Después de la dinámica, escribir en una tarjeta en qué momentos se comunican con sus hijos en un lenguaje verbal.</p> <p>Leer y profundizar sus ideas ante el equipo de trabajo</p> <p>Dibujar a su familia en una hoja (tamaño carta)</p> <p>Explicar la importancia de pertenecer a una familia, funciones que desempeñan cada uno de sus integrantes y realizar la exposición de los dibujos que cada uno aportó.</p>	<p>Juego de reglas</p> <p>Fichas de trabajo, plumones.</p> <p>Hojas de papel blancas, colores varios</p>	<p>120 minutos</p>

Tema	Objetivo	Técnica y procedimiento	Material	Duración
<p>Sesión No. 3</p> <p>El aprendizaje integral de los niños</p>	<p>Conocer las características físicas y psicológicas de los niños bajo los principios de Piaget, Montessori y Bandura</p>	<p>Primera parte de la sesión: Concepto de infancia.</p> <p>Aspectos que determinan el desarrollo psicomotor e intelectual de los niños y de las niñas.</p> <p>Dinámica 'Lluvia de ideas'. Los padres de familia levantarán la mano para participar acerca de la proyección antes vista y podrán opinar si la proyección se parece a la realidad que se vive con sus hijos.</p> <p>Segunda parte de la sesión: Se dará una plática de cómo aprenden los niños en sus primeras experiencias de vida (Principios de Piaget, Montessori y Bandura)</p> <p>Curiosidad, fantasía, repetición, imaginación, creatividad, descubrimiento, etc.</p> <p>Conclusión: El aprendizaje integral de los niños dirige a una experiencia de vida</p>	<p>Presentación en Power Point de las características físicas y psicológicas de los niños y de las niñas</p> <p>Presentación de Power Point sobre el aprendizaje de los niños en sus primeras experiencias de vida (Principios de Piaget, Montessori y Bandura)</p>	<p>120 minutos</p>

Tema	Objetivo	Técnica y procedimiento	Material	Duración
<p>Sesión No. 4 Intereses de los niños en la actualidad</p>	<p>Analizar la infancia de los padres de familia desde su experiencia a partir del juego</p>	<p>Primera parte de la sesión: Plantear desde la experiencia como padres a qué les gusta jugar a sus niños y a sus niñas y analizar que los juguetes más caros no son los mejores ni los más divertidos</p> <p>Mencionar cuáles son los juguetes con los que más se divierte su hijo o hija y hacer una lista de los juguetes que se mencionaron en la sesión y elaborar una gráfica</p> <p>Conclusión: En la actualidad los intereses de los niños tienen una direccionalidad hacia la tecnología</p> <p>Segunda parte de la sesión: ‘Las escondidillas’ Por medio de este juego, se formarán dos equipos: los padres que fueron ‘encontrados’ y los padres que no fueron ‘encontrados’. Una vez formados los equipos, se organizarán para representar dos tipos de juego que realizaban en su infancia y al término de su presentación, compartirán la experiencia de haber recordado aquellos momentos</p> <p>El grupo en general compartirá si actualmente conviven con sus hijos en juegos de mesa, juego libre o juegos deportivos</p> <p>Los Padres de familia aprenderán dinámicas para integrar a los niños en las actividades familiares.</p>	<p>Juegos y juguetes varios de diferente índole</p> <p>Juego libre</p> <p>Juego de reglas</p> <p>Juego deportivo</p>	<p>120 minutos</p>

Tema	Objetivo	Técnica y procedimiento	Material	Duración
<p>Sesión No. 5 Importancia de la familia en el desarrollo de los niños</p>	<p>Identificar los beneficios del juego como apoyo a sus hijos en su desarrollo integral</p>	<p>Primera parte de la sesión: Exposición de una plática sobre la importancia en el acompañamiento de la familia en el desarrollo de los niños y de las niñas, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo apoyo a mis hijos? ¿De qué manera me puedo acercar más a ellos?</p> <p>Segunda parte de la sesión: Exposición del tema 'Castigo a mi hijo no dejándolo jugar para que estudie más y mejore sus calificaciones'</p> <p>Identificación de los beneficios del juego en las actividades académicas como formas generadoras de rendimientos en la memoria, la concentración y la agilidad mental para resolver problemas, etc.</p> <p>Importancia de manejar un horario de trabajo en casa. Dado que un niño es un ente que se desenvuelve en ámbitos familiares, sociales, escolares, éste deberá cumplir con diversas actividades en donde le alcance el tiempo para todas, pues son importantes para su desarrollo. De esta forma, sus padres también irán adaptando sus horarios, de tal forma que la familia tenga momentos de convivencia y crecimiento.</p>	<p>Presentación de Power Point sobre el tema 'Castigo a mi hijo no dejándolo jugar para que estudie más y mejore sus calificaciones'</p>	<p>120 minutos</p>

Tema	Objetivo	Técnica y procedimiento	Material	Duración
<p>Sesión No. 6</p> <p>El juego en los niños y espacios de desarrollo</p>	<p>Transformar espacios específicos del ámbito familiar en escenarios funcionales para los niños</p>	<p>Primera parte de la sesión: 'Planteamiento de los pequeños espacios con los que cuentan las viviendas actualmente para la construcción de escenarios en el juego' en que los niños reditúan una mayor autoestima, un espacio que los identifique para trabajar, un encuentro entre el juego y el estudio.</p> <p>Segunda parte de la sesión: En la quinta sesión se habla de una sugerencia para establecer el horario de las actividades familiares. En esta fase, se propone establecer la actividad 'Un día para jugar en familia'. Considerar el número de integrantes, las características y gustos de cada uno, horario y espacio</p>	<p>Presentación de Power Point sobre escenarios funcionales</p> <p>Un espacio, una mesa pequeña, una alfombra, unas almohadas, cuentos, revistas, juegos de mesa, diversos materiales, objetos en desuso, etc.</p>	<p>120 minutos</p>

Tema	Objetivo	Técnica y procedimiento	Material	Duración
<p>Sesión No. 7</p> <p>Espacios de desarrollo en el ámbito escolar</p>	<p>Transformar espacios funcionales dentro del ámbito escolar y reutilizar desechos para recrearlos como juguetes</p>	<p>Primera parte de la sesión: Construcción de escenarios de estimulación en la escuela</p> <p>Los padres de familia tomarán conciencia de la importancia que tiene la planeación de diversas actividades escolares. Una propuesta es que a través de todos aquellos materiales que muchas veces consideramos desechos pudieran crear espacios para jugar, desarrollar la creatividad, la relajación, etc.</p> <p>Construcción de una 'tiendita'</p> <p>Construcción de un espacio botánico</p> <p>Creación de un espacio de ciencia</p> <p>Creación de una biblioteca por grupo</p> <p>¿Qué es una ludoteca y qué es un ludorecreo?</p> <p>Segunda parte de la sesión: ¿Cómo pueden mejorar los niños su conducta en la casa y en la escuela?</p> <p>La importancia del juego en la inclusión en un grupo y comunidad escolar</p> <p>Características del juego (Reglas) como base de la comunicación de un grupo que elige jugar a lo mismo</p> <p>Organización de 'clubs' de juegos deportivos, juegos de mesa, actuación, teatro, etc.</p>	<p>Materiales de desecho: cajas, latas, cartones, plásticos y otros residuos inorgánicos reciclables.</p> <p>Plantas, semillas</p> <p>Anilinas, colores de diferente material</p>	<p>120 minutos</p>

Tema	Objetivo	Técnica y procedimiento	Material	Duración
<p>Sesión No. 8</p> <p>Problemas académicos y falta del juego como forma de desarrollo</p>	<p>Identificar los problemas académicos y de autoestima ante la carencia de juego</p>	<p>Identificación de los problemas académicos en la autoestima cuando se carece del tiempo necesario para jugar</p> <p>Sugerencias de juegos y dinámicas ante las siguientes situaciones:</p> <p>Problemas en la lectoescritura</p> <p>Consolidación de la lectoescritura</p> <p>Problemas en las matemáticas</p> <p>Jugar para sociabilizarse</p> <p>Jugar para redactar</p> <p>Jugar para aprender todo</p>	<p>Presentación de Power Point sobre el tema 'Consecuencias de la carencia del juego'</p>	<p>120 minutos</p>

Tema	Objetivo	Técnica y procedimiento	Material	Duración
<p>Sesión No. 9</p> <p>Desarrollo de los niños a través de actividades lúdicas de juego</p>	<p>Identificar diferentes tipos de juguete y de aparatos de entretenimiento</p>	<p>Primera parte de la sesión: 'Importancia del juego y clasificación del juego según Jean Piaget'</p> <p>Los juegos tradicionales contra los juegos electrónicos</p> <p>¿Qué es un juego electrónico?</p> <p>Localización de las diferencias entre un juguete y un aparato de entretenimiento</p> <p>Segunda parte de la sesión:</p> <p>Concientización a los padres de familia sobre que el tiempo de los niños para que ellos puedan cumplir sus actividades de adulto. Un padre puede sugerir una buena actividad que aporte intelectual o emocionalmente al desarrollo integral de sus hijos.</p> <p>Importancia de no sustituir el tiempo de juego creado por los niños por un objeto que los entretenga.</p>	<p>Presentación de Power Point sobre 'Diferentes tipos de juego según Jean Piaget'</p> <p>Conjunto de juguetes, videojuegos de consola, celulares y una pantalla</p>	<p>120 minutos</p>

Tema	Objetivo	Técnica y procedimiento	Material	Duración
<p>Sesión No. 10 Interrelación entre los padres de familia y niños a través del juego</p>	<p>Interactuar, tanto padres de familia e hijos, en la construcción de un juego</p>	<p>En esta sesión se invitarán a los padres con sus hijos. Se presentarán tres bancos con distintos tipos de juguete divididos en tres bancos</p> <p>Los padres y sus hijos acordarán el tipo de juego a realizar, escogiendo el material de su interés Posteriormente, los niños expresarán sus experiencias al jugar con sus padres</p> <p>Segunda parte de la sesión: Los padres contarán cuáles eran sus juegos favoritos cuando eran niños y cuáles eran sus juguetes que más recuerdan</p> <p>Despedida y agradecimiento por la asistencia a estas diez sesiones</p> <p>Entrega de constancias de asistencia</p> <p><i>*Se sugiere una lista de películas: Toy Story, Kung Fu Panda, Intensamente, etc.</i></p>	<p>Diferentes tipos de juguetes y juegos divididos en tres bancos:</p> <p>Primer banco: juego de té, muñecos, pelotas, soldaditos, utensilios domésticos, peluches, etc. Segundo banco: loterías, rompecabezas, juegos de habilidad y destreza, dominó, etc.; Tercer banco: pelotas, balones, cuerdas, <i>ula-ulas</i> y accesorios de superhéroes o princesas, etc.</p>	<p>120 minutos</p>

CONCLUSIONES

La convergencia de más de tres décadas de trabajo junto a los niños hizo que observara sus virtudes, sus características, así como sus esfuerzos y también aquello que les impedía aprender y ser felices. Los ambientes escolares y los familiares hacían lo propio a la par de los avances de la tecnología y los cambios sociales, la infancia actual corre el riesgo de perder la esencia de seres humanos y de qué serviría prepararlos en una carrera si la conciencia, el compromiso y la ayuda por ése otro no existiera. Hoy me permito concluir algunos puntos de lo observado:

- Desde el nacimiento los niños poseen recursos que los autodirigen a la exploración de su entorno (su autoimagen corporal, rostros de sus padres, olores, texturas, colores etc.) Convirtiendo su curiosidad en juego.
- El infante que juega creando, desarrolla todas sus capacidades y habilidades (psicomotricidad, lenguaje, escritura, lectura, imaginación, autoestima etc.).
- Se propone el juego libre como un método preventivo de los tropiezos en los procesos cognitivos y la consolidación de la personalidad.
- La terapia de juego se define como un proceso de detección de diversas problemáticas en niños, mientras que el juego libre funciona como un autoformador si se encauza desde temprana edad por la familia.
- El juego libre se percibe también como la oportunidad que tienen los niños para desarrollar su propia fuente de constructivismo, al imaginar, inventar, improvisar materiales, cantar, gesticular, actuar siendo él mismo.
- No hay duda de que una gran parte de la salud mental se fundamenta en la emotividad por el placer obtenido, y es precisamente en la infancia cuyo contexto ambiental creado por los niños otorga la libertad de ser ellos y de ser felices.

- El juego libre y el juego dirigido pueden modular las conductas de aquéllos alumnos que constantemente son percibidos como generadores de violencia.
- Es importante resaltar que al igual que otras actividades el juego se suministra por ciertos horarios de acuerdo a la dinámica familiar y realidad de los infantes.
- Los niños son seres perfectos que llegan a los diversos ambientes familiares y sociales, estos se convierten en responsables directos del éxito o de los obstáculos en el desarrollo armónico de ellos.
- El juego puede cumplir la función de adaptador de experiencias emocionales (catástrofes, duelos, separaciones, despedidas, pérdidas etc.) en donde se puede ganar o se pierde.
- El juego también es un vínculo entre los niños el cual es necesario para modular sus conductas como: la cooperación, las relaciones sociales ,la simpatía ,la empatía ,la cortesía, la asertividad, el altruismo etc.
- En el núcleo familiar es donde surgen los primeros compañeros de juego durante la infancia.
- A través del juego libre o dirigido surge la interacción familiar, o también es un mecanismo de rescate cuando la familia sufre algún quebranto emocional.
- El juego infantil es un factor que determina la personalidad de un adulto y es por eso que la familia debe de tener la capacidad de espacios.
- En el marco formativo, la familia y la escuela deben de crear ambientes lúdicos que propicien el juego.

- Respecto a los juguetes, los mejores juguetes son los que el mismo niño construye.
- La deuda de juego que padecieron durante la infancia los niños se ha convertido en estragos de grandes carencias en su desarrollo como adultos de ahí que su capacidad de resolución ante eventos en la vida cotidiana no será como aquél que si lo vivenció.
- Un niño cuyos aprendizajes se cimentaron a través del descubrimiento o del constructivismo propio encausado por estrategias lúdicas conservará la experiencia con mayor nitidez que quienes aprendieron en forma mecánica.
- La sociedad, la escuela y la familia deben ser concientizadas para promover espacios de juego (restaurantes, consultorios, plazas públicas, patios, jardines, escuelas etc.).
- Las nuevas generaciones de padres eligen como un juguete dispositivos sofisticados con características muy distintas de lo que es el objetivo de un verdadero juguete y que además lo portan en todo momento y en cualquier lugar aislándose de su entorno y de las personas con quienes deberían convivir (los familiares lo utilizan como un controlador de conducta).
- Un juguete creado por los niños o adquirido debe de cumplir con ciertas condiciones, pero en especial que sirva para desarrollar la fantasía y la creatividad en el aprender a “ser” y “hacer”.
- Un error no tan nuevo que apareció como una moda hace 30 años fue el saturar a los niños de actividades por las tardes o de clases de reforzamiento para mejorar el promedio en la escuela, así “no estaban jugando o perdiendo el tiempo”, jugar, o perder el tiempo es lo mismo que estar de ocioso. Pero si lo dejáramos jugar en un escenario de retroalimentación tendría mayor éxito que semanas con trabajo extra.

- Observar manitas de 3 o 4 años escribiendo con lápices rígidos o niños regañados por no discriminar las formas de las letras en lugar de jugar y trazarlas en la tierra, en aserrín o con plastilinas son estrategias de la mercadotecnia educativa. Un padre compra estatus y puede sentirse muy complacido con cuadernos hermosos con un precio muy caro como pueden ser los enojos y las frustraciones de su niño o hasta el rechazo o rebeldía hacia los mismos padres. En los países desarrollados es admirable el cómo se respeta la edad para iniciar la formalidad del proceso de la lecto-escritura la cual inicia a los 7 años y los resultados escolares son satisfactorios porque toda la educación pre escolar fue dirigida bajo los contenidos del gobierno y las estrategias y adecuaciones a cada menor situándose en la naturaleza de los niños.
- Y finalmente como decía mi abuela "...dime a qué jugaste y te diré quién eres..."

BIBLIOGRAFÍA

- [Acerca de UNICEF]. (s.f.). Fondo de la Organización de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/es/acerca-de-unicef>
- Aebli, Hana. (1973). *Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget*. Argentina. Editorial Kapeluz. 55-56, 59.
- Albarrán, Agustín Antonio. (1980). *Diccionario de pedagogía*. México. Siglo Nuevo Editores. Quinta edición. 204 pp.
- Aprendizaje por descubrimiento. (s.f.). Recuperado el 12 de abril de 2017, de https://serviciosaesev.files.wordpress.com/2016/04/21bi_62b1a6.pdf
- Barrera, C. (2016). Impacto emocional de la terapia de juego en el preescolar hospitalizado en el Instituto Nacional de Salud. UNAM-FES Zaragoza
- Barrios, Roberto Fabián. (10 de abril de 2011). El Juego Psicología del Desarrollo y el Aprendizaje. Recuperado del sitio web de Psicología del Desarrollo y el Aprendizaje: <http://psicodesarrolloaprendizaje83solano.blogspot.mx/2011/04/el-juego.html>
- Bergan, John R.; Dunn, James A. (1980). *Psicología educativa*. México. Editorial Limusa. 671 pp.
- Biehler, Robert F. (1980). *Introducción al desarrollo del niño*. México. Editorial Diana. Segunda impresión. 633 pp.
- Carrillo, E. (2016). Una propuesta de intervención para la prevención y disminución del *bullying* en niños de 10 a 12 años desde la terapia narrativa y la terapia de juego. UNAM
- Covarrubias, M. (1991). Importancia del juego en el desarrollo afectivo del niño de primer grado. UPN
- Delval, Juan. (1994). *El desarrollo humano*. Madrid. Siglo XXI. 289, 292.

- Díaz-Guerrero, Rogelio. (2003). *Bajo las garras de la cultura. Psicología del mexicano 2*. México. Editorial Trillas. 131.
- Díaz-Guerrero, Rogelio. (2003). *Psicología del mexicano: Descubrimiento de la etnopsicología*. México. Editorial Trillas. Sexta reimpresión. 35-37.
- Dienes, Z.P. (1970). *Las seis etapas del aprendizaje en matemática*. España. Editorial Teide. 76 pp.
- Dubin, Nick. *El síndrome de Asperger y la ansiedad*. México. Trillas. 2012. 224 pp.
- Esquivel Ancona, Fayne. (2010). *Psicoterapia infantil con juego, casos clínicos*. México. Manual Moderno. 61, 67.
- Fernández Rodríguez, Lorena. (2014). *Juego psicoterapéutico para el desarrollo emocional. Psicoterapia Gestalt para niños y jóvenes*. México. Editorial Pax México. 6, 8-9.
- Freud, Anna. (1985). *El psicoanálisis infantil y la clínica*. México. Paidós. Primera reimpresión. 186 pp.
- Freud, Anna. (1983). *El yo y los mecanismos de defensa*. México. Paidós. Primera edición. 200 pp.
- Freud, Sigmund. (1991). *Esquema del psicoanálisis*. México. Paidós. 13, 17, 19, 24-25.
- Garaigordobil, Maite. (1992). *Juego cooperativo y socializado en el aula*. Madrid. Seco-Olea. 287 pp.
- García González, Eva Laura. (2007). *Psicología General*. México. Grupo Editorial Patria. Tercera impresión. 231 pp.
- Herrera, N. (1991). Importancia del juego en los ejercicios de maduración para la preparación del educando en la enseñanza de la lectoescritura. UPN
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (s.f.). <http://www.inegi.org.mx/>

- Jácome, R. (2017). El desarrollo infantil y la importancia del juego en la edad preescolar. UNAM-FES Iztacala
- Lacan, Jacques (2010). Family complexes in the formation of the individual. Recuperado del sitio web de Lacan in Ireland: <http://www.lacanireland.com/web/wp-content/uploads/2010/06/FAMILY-COMPLEXES-IN-THE-FORMATION-OF-THE-INDIVIDUAL2.pdf>
- López-Ibor Aliño, Juan J. (director). (2002). *DSM-IV-TR Breviario Criterios Diagnósticos*. España. Elsevier Masson. 347 pp.
- Loredó Abdalá, A.; Gómez Jiménez, M. y Perea Martínez, A. (2005). El juego y los juguetes: un derecho olvidado de los niños [Versión electrónica]. *Acta Pediátrica de México*, 26(4), 214-221. Recuperado de <http://www.medigraphic.com/pdfs/actpedmex/apm-2005/apm054j.pdf>
- “Memorias Sociedad Mexicana de Psicología Clínica, A.C.”, recopilación de ponencias del *IV Congreso Mexicano de Psicología Clínica*, México, Centro Médico Nacional (con la colaboración de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México), 1-5 de mayo, (1985).
- Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico [Versión electrónica]. *Educación*. 25(2). 113-124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Merino, N. (2017) El juego como estrategia para mejorar la lectoescritura en primer grado de primaria. UNAM
- McLeod, Saul. (2016). Bandura - Social Learning Theory. Recuperado del sitio web de Simply Psychology: <https://simplypsychology.org/bandura.html>
- Paluszny, Maria. (1987). *Autismo: Guía práctica para padres y profesionales*. México. Trillas. 213 pp.
- Piaget, Jean. (1973). *La representación del mundo en el niño*. Madrid. Ediciones Morata.

- Piaget, Jean. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo*. Madrid. Ediciones Siglo XXI.
- Piaget, Jean. (1980). *Psicología y pedagogía*. Barcelona. Editorial Ariel.
- Piaget, Jean. (1981). *Problemas de psicología genética*. México. Ariel Quincenal. 61-68.
- Piaget, Jean; Inhelder, Bärbel. (1981). *Psicología del niño*. Madrid. Ediciones Morata. Décima edición. 174 pp.
- Piaget, Jean. (1982). *El nacimiento de la inteligencia del niño*. Madrid. Editorial Aguilar.
- Piaget, Jean. (1986). *El estructuralismo*. Barcelona. Orbis.
- Piaget, Jean. (1990). *El nacimiento de la inteligencia*. Barcelona. Editorial Crítica.
- Piaget, Jean. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona. Editorial Labor.
- Piaget, Jean. (1998). *Introducción a Piaget: Pensamiento, aprendizaje y enseñanza*. México. Editorial Logman S.A.
- Pérez Alonso-Geta, Petra María. (15 de marzo de 2012). Los niños españoles juegan cada vez menos y más solos. Recuperado del sitio web de Juguetes B2B: <http://www.juguetesb2b.com/analisis/20120315/ninos-espanoles-juegan-cada-vez-menos-mas-solos.aspx>
- Richmond, P.G. (1974). *Introducción a Piaget*. Madrid. Editorial Fundamentos. 128-129.
- Rodríguez, M.J. (2016). *El juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): el juego social*. Universidad de Valladolid.
- Singer, Erwin. (1984). *Conceptos fundamentales de la psicoterapia*. México. Fondo de Cultura Económica. Tercera reimpresión. 355 pp.

- Shein, Max. (1986). *El niño precolombino*. México. Editorial Villicaña. 49, 53, 57.
- [Sobre la UNESCO]. (s.f.). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://es.unesco.org/about-us/introducing-unesco>
- Thong, T. (1981). *Los estadios del niño en la Psicología Evolutiva: los sistemas de Piaget, Wallon, Gasell y Freud*. Madrid. Editorial Pablo del Río.
- Triglia, Adrián. (23 de diciembre de 2015). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. Recuperado del sitio web de Psicología y Mente: <https://psicologiymente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- Valdivia Sánchez, C. (2008). La familia: Concepto, cambios y nuevos modelos [Versión electrónica]. *La Revoe du REDIF*, 1(2), 15-22. Recuperado de <http://www.edumargen.org/docs/curso44-1/apunte04.pdf>
- Vázquez, Cristian. (23 de septiembre de 2015). ¿Por qué el juego es tan importante para los niños? Recuperado de <http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/2015/09/23/222480.php>
- Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Grijalvo.
- Wikipedia, la enciclopedia libre. (s.f). Psicoanálisis. En Wikipedia, la enciclopedia libre [en línea]. [“teoría psicoanalítica”]. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Psicoan%C3%A1lisis>
- West, Janet. (2000). *Terapia de juego centrada en el niño*. México. Manual Moderno. Segunda edición. 16, 19.
- Wolf, Sula. (1983). *Trastornos psíquicos del niño: causas y tratamientos*. México. Siglo Veintiuno Editores. 271 pp.