

01921
136
1



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE PSICOLOGIA

"EL JUEGO EN EL NIÑO DE EDAD PREESCOLAR"

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:
LICENCIADA EN PSICOLOGIA
P R E S E N T A :
EMILIA LOPEZ LOPEZ

DIRECTORA DE TESIS: PROFRA. FAYNE ESQUIVEL ANCONA



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO.



MEXICO, D.F.

OCTUBRE 2003.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

EXAMENES PROFESIONALES FAC. PSIC.



Universidad Nacional
Autónoma de México



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 mi esposo

**Quien con su amor y comprensión me ha impulsado y apoyado siempre, gracias por estar conmigo en todo momento y ayudarme a sobrellevar los momentos difíciles
Te amo.**

**A mis hijos Omar e Isaac les dedico
esté pequeño triunfo, gracias por
creer en mi y nunca olviden todo lo
qué significan para mi.**

Los amo

A mis hermanos

**José de Jesús Ma. de Jesús, Marcelino y Daniel
quien con amor, y confianza me han ayudado
a lo largo de mi vida y me han cuidado paso, a
paso, me han impulsado a seguir adelante hoy
quiero que sepan que han sido parte importante
de mi formación.**

Los amo

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

A mi cuñado.

Nereo Juárez Águila por brindarme
tu sensibilidad y calidad humana tus
invaluables conocimientos todo apoyo
y comprensión
Gracias

A mi hermano.

José de Jesús por todo el apoyo que me
has brindado en mi formación por tener
la paciencia y comprensión para la realización
de este trabajo gracias por hacer posible lo que
parecía imposible
Te quiero.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A la Profa. Fayne Esquivel Ancona
Le admiro su gran dedicación y profesionalismo, que hizo posible la realización de este trabajo y quiero expresarle mi más grande respeto y agradecerle por el tiempo que me ha dado para mi formación.

Gracias

A la Profa. Aída Araceli Mendoza Ibarrola
Por su profesionalismo en la dirección de Este trabajo y su gran calidad humana.

Gracias

A la Profa. Eva Maria Esparza Meza
Por la toda la formación académica y profesional que recibí de ella para la culminación de este trabajo

Gracias

A la Profa. Luz María Solloa García
Por la gran dirección y apoyo en la Realización de este trabajo

Gracias

A la Profa. Mariana Lara Gutiérrez
Le agradezco por su invaluable apoyo, Tiempo y dedicación.

Gracias

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

INDICE	Pág.
Introducción	1
Justificación.	4
Antecedentes.	6
El origen del juego.	9
El juego en el niño de edad preescolar.	13
El juego creativo.	19
El juego como factor de desarrollo en el niño preescolar	22
Tipos de juegos.	23
Terapia de juego.	41
Conclusiones.	47
Bibliografía.	49

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Título

El juego en el niño de edad preescolar

Introducción

El juego infantil, enfocado desde la perspectiva de las necesidades e intereses del niño es considerados el génesis de la adquisición del conocimiento, además puede cumplir un perfil transformador de la educación preescolar que refuerza los sistemas educativos de América Latina. Si se comprende el juego dentro del proceso educativo como medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la efectividad y un verdadero instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento en el niño; el juego resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad infantil. (Zapata 1985)

Varios investigadores de la psicología infantil entre los cuales están J. Piaget. (1979-1985) Marck. (1979), Turiel (1989), Gesell (1997), Winnicot (1982), Wallon (1984), demostraron que el juego es la vida misma del niño. Sin embargo, la educación de nuestros días y en particular la desarrollada en América Latina, no se ocupa lo suficiente de hacer del juego un espacio en sus programas escolares. Con frecuencia, los educadores convierten los juegos infantiles en sencillos instrumentos de instrucción, con lo que pierden su legítimo lugar como manifestación del ser pleno de alegría y en completa libertad.

En las diferentes cultura del mundo el juego adquiere un significado particular que corresponde a las condiciones e intereses propios en que se mueven los distintos grupos, de hecho los juegos son un reflejo de la sociedad en que viven sus protagonistas, esto significa, que no hay tramas o juegos mejores que otros, todo depende de la intención con la cual se han creado (Díaz, V., 1991)

En el niño el juego es fundamental para su desenvolvimiento. Desde el nacimiento tal actividad tiene una función de socialización en el núcleo familiar y, ulteriormente, con los compañeros en la escuela. Por esta razón, con el juego el niño aumenta sus habilidades y conocimientos.

.La finalidad de este trabajo se fundamenta en la importancia del juego en el crecimiento infantil, el cual se considera como objeto de estudio de la presente tesina es decir analizar la función del juego en el niño de edad preescolar.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Para este trabajo se han tomado en cuenta los estudios de varios investigadores del desarrollo infantil como Piaget (1979-1985), Gesell (1997) y Wallon (1984). Mediante un análisis teórico, se revisaron y seleccionaron las aportaciones de Piaget (1979-1985) que posee una importante dimensión cognitiva. Así como Gesell. (1997),y Wallon. (1984), quienes mencionan que el juego es un acto humano e imaginativo, libre y creativo.

Así en esta breve explicación se toma en cuenta el origen de la historia del juego desde la antigüedad hasta la actualidad.

El juego es un medio de privilegio a través del cual el niño interactúa en el mundo que lo rodea, descarga su energía, y expresa sus deseos. Por lo tanto, los hace voluntarios y espontáneos, y en consecuencia le resulta placentero y, al mismo tiempo, en el juego recrea las situaciones que ha vivido. Para Piaget, J.,(1985), la forma en que el niño juega en un momento determinado, depende del grado de desarrollo cognitivo.

En la etapa sensorio motora el niño juega en forma concreta, mueve su cuerpo, y manipula objetos En la medida que desarrolla la función simbólica, puede pretender que existe algo que no está ahí, además de jugar con su imaginación.

Es importante considerar que en el ambiente en el cual se desarrolla el niño, se debe de tomar en cuenta los objetos que están en su entorno con los cuales podrá realizar nuevos juegos donde el niño desarrolla su creatividad

En cuanto al juego en el marco de desarrollo infantil dentro de la teoría de Piaget, nos centraremos en los dos primeros periodos; sensorio-motriz y preoperacional.

Fundamentalmente, en éste último, que enmarca la edad preescolar, los mismos precursores y fundadores de la educación preescolar y de los jardines de niños no se han puesto de acuerdo acerca de cuáles son los años que abarca esta edad.

Por ejemplo, Federico Froebe, (1986) recibía en su escuela niños desde un año de edad.

María Montessori, (1972) consideraba que un jardín de niños está echo para pequeños de tres a seis años.

Ovidio Decroly (1986), recibía a niños de dos a ocho años y Margaret Mc. Millan, recibía niños de dos a siete años.

En las diferentes teorías relacionadas con el juego, Piaget, J.,(1985) propone una clasificación que tiene en cuenta la estructura del juego y la conducta que es utilizada

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

para producir placer. Piaget dice que el juego simbólico es el copiar donde el niño es capaz de imaginarse una realidad que no le es proporcionada, y que los juegos de reglas pertenecen al dominio de las instituciones sociales.

El juego, para Gesell (1997), es el proceso en que el niño se desarrolla, y construye su pensamiento, relacionado con los acontecimientos. Wallon (1984), señala que el juego no es, en esencia, algo que requiere esfuerzo, sino que puede exigir y liberar cantidades de energía mayores de las que podría provocar una tarea obligatoria. Este estudio hace una clasificación de juego simbólico y de construcción, y de reglas. De la misma manera, ordenará la evolución del juego que viene siendo el solitario, paralelo, colectivo y, por último, el socializado.

Es importante señalar que se hablará y se justificará los valores y propósitos del juego, así como del valor físico, educativo, social, moral y creativo.

A lo largo de este trabajo se mencionará la importancia del juego como factor fundamental de desarrollo en el aprendizaje del niño preescolar de tal manera, que le proporciona al niño estímulos que van introyectando de acuerdo a sus necesidades.

Piaget, J., (1979-1985), dice que el jardín de niños es un centro especializado en la educación preescolar en donde se realizan programas con técnicas pedagógicas y psicológicas, para favorecer el crecimiento armónico del niño tanto en los aspectos afectivos, como en los intelectuales y psicomotrices, orientándole hacia una integración social, por medio de la integración grupal, (Gesell, 1997)

En este trabajo se documenta como la terapia de juego es una técnica que facilita el establecimiento de una buena relación entre terapeuta y niño gracias a la dramatización y la repetición dentro del juego.

Justificación

El juego es el medio por el cual el niño interactúa con el mundo que lo rodea, aumenta su energía expresando sus deseos, y sus conflictos; el juego, debe ser placentero, y al mismo tiempo, en el juego recrea las situaciones que ha vivido.

El niño ocupa largos periodos del tiempo en el juego que le permite incrementar las emociones y experiencias que pone en práctica en el medio exterior.

El juego en la etapa preescolar no es un entretenimiento, sino una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potenciales, y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas en su entorno temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y, en general, en la estructuración de su pensamiento. El juego es una especie de escuela de relaciones sociales; disciplina y permite aprender a tomar acuerdos a integrarse al grupo, para compartir sentimientos, e ideas, es decir, forma el sentido social. (Bernal, R.,1990)

En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, por lo tanto es importante para el desarrollo físico y social del niño, porque a través del juego el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo que constituye una introyección que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y, por esto, la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas. (Piaget, J., 1985).

El niño aprende jugando y asimila la realidad a través del juego. Las actividades que realiza el niño preescolar con sus maestros (as), deben de conocer el papel a desempeñar y los límites que tiene el juego, así como la espontaneidad y la iniciativa que se ofrece. Los juegos siempre tienen una finalidad y deben de ser presentados en pocas palabras con un lenguaje de acuerdo al nivel de los niños. Para que el juego cumpla su función, debe de ser preparado con anterioridad, y el niño tiene la libertad para poder jugarlo de manera que la buena realización del juego le proporcione al niño seguridad, orden, ritmo y una correcta preparación del desarrollo lúdico. (Piaget, J.,1985).

El niño dedica gran parte de su tiempo al juego, el cual es un factor determinante en la vida infantil, por medio de éste, investiga y experimenta. Para el niño la actividad

es juego. El juego es el centro de la infancia y en ella encontramos gran información acerca de la historia y personalidad del niño.

La historia del juego en un niño preescolar es relativamente corta, debido a que las interacciones del mismo empiezan en el medio familiar.

El análisis del juego revela con claridad la forma de conducta que le han adjudicado funciones discriminativas, emociones y reforzantes, es decir, la estructura conductual básica de su personalidad y su ambiente temprano con la familia. (Bijou, 1982).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Antecedentes

Las aportaciones de la pedagogía y la investigación educativa, en particular de la psicología, permitieron conocer mucho mejor el desarrollo infantil, lo que generó de inmediato una nueva concepción del niño y su evolución. La influencia de estas ideas científicas produjo notables cambios en la teoría y práctica educativa en general.

A principios del siglo se empieza a elaborarse investigaciones sobre el movimiento corporal, Como: Freud (1988), Ajuriaguerra (1976-1980), Piaget (1985), Wallon. (1984), Buhler (1973), Gesell (1997).

Paralelamente a estos investigadores aparecen pedagogos como Montessori (1972) Froebel (1986) Chaparède (1926) Decroly (1986) que son resultado de todo este avance científico. Hoy en día, a pesar de las diferentes corrientes de investigación y de los cientos de investigadores, resalta la falta de control de investigación en escuelas para el avance de experiencias pedagógicas en los países de América Latina. Desde hace unos años, en Latinoamérica, se observa un cambio cualitativo en investigación y experiencia educativa al respecto.

Todos los pedagogos están de acuerdo en que la mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendizaje, que éste no la puede diferenciar del juego (Piaget 1979), considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño. En especial en las etapas sensorio-motriz y preoperacional; pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa. Piaget afirma que mediante el juego, el niño conforma la base de la futura personalidad y asimismo, como lo demostró Freud (1988), es el mejor elemento de equilibrio psíquico en la infancia.

Piaget encuentra en los juegos infantiles tres grandes tipos de estructuras que permiten caracterizarlos y por lo tanto, clasificarlos: el ejercicio, el simbólico y el de regla.

Los juegos de ejercicio se dan desde el nacimiento, por el placer funcional que se logra una vez adquiridas las habilidades que permiten superar una dificultad determinada. En el juego simbólico el niño empieza a imitar acciones modelos como si fueran sus propias acciones; imita las respuestas que ya conoce y que puede oír y ver. El juego reglado es la actividad lúdica de los seres socializados que incorpora en su estructura al juego de ejercicio y al juego simbólico. El juego sujeto a reglas es la culminación de

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

los procesos lúdicos, además de continuar durante toda la vida adulta, en forma de deporte

El juego representa un aspecto principal en el desarrollo del niño, en cuanto está ligado al desarrollo del conocimiento, a la afectividad de la motricidad y a la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe de ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora, como lo considera K. Groos (Citado por Zapata 1985), quien realizó una de las más profundas investigaciones sobre el juego de los animales y, posteriormente, estudió los juegos en los seres humanos. Esta tendencia la continuó Claparède (Citado por Zapata 1985), quien enfocó el juego dentro de lo que se definió como la teoría del preejercicio, y se le entendía como un ejercicio que ulteriormente encontraría en la vida adulta su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte y en la vida cotidiana.

Este autor dividía los juegos en funciones generales y funciones especiales.

Mientras que (Chateau 1977), por su parte sostiene que el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular. Aun realiza las potencias y virtudes que afloran sucesivamente a la superficie de su ser dándole vigor por medio del entrenamiento que otorga el juego, además de evolucionar las funciones fisiológicas y psíquicas del niño. Esos juegos que son simples ejercicios de funciones (Buhler 1973), los denominó juegos funcionales debido a que permiten a cada función explorar su dominio y extenderse para originar nuevos resultados. Así se ha podido señalar que la aparición en el niño de toda función nueva, como hablar y caminar, da siempre lugar a múltiples juegos funcionales. El juego desempeña, en la infancia, el rol que el trabajo desempeña en el adulto.

(Wallon 1984), desde otro punto de vista enfoca el juego dentro de los parámetros de lo pedagógico. Este autor, realiza la siguiente clasificación de los juegos correlacionados con las etapas evolutivas: juegos funcionales, de ficción, adquisición y, por último los juegos de fabricación.

En la perspectiva del juego infantil se produce un corte de lo que Gesell (1997), denominó el juego paralelo, en donde niños de cuatro o cinco años que jugaron todo el día juntos parecen no conocerse al día siguiente es ese tipo el de asociación lúdica, en donde lo esencial es el juego y donde los pequeños grupos se hacen y deshacen sin ningún problema.

Por medio de los diversos juegos que la tradición infantil ha legado en diversas generaciones, y dentro de los marcos de las diferentes culturas y sociedades, se pueden rescatar ciertos juegos "universales" que han tomado una forma definida y específica. Para evaluar el desarrollo evolutivo de los niños, esos juegos señalan las funciones más diversas. No se puede dejar el juego si no se produce una satisfacción que permita superar las limitaciones o imposiciones de las normas que responden a las actividades responsables de la vida laboral o cotidiana. Si bien el juego puede llegar a ocuparse de estas actividades, en la medida que se puedan realizar libremente, el juego del niño resulta una exploración alegre y apasionada del entorno que tiende a experimentar una serie de funciones amplias y diversas (Wallon 1984)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Origen del Juego

El juego ha sido observado desde la antigüedad. De esto hay continuidad en las referencias que hace Platón (427-347 a.C.) en su obra *Las Leyes* en la que reconoció el valor práctico del juego, al señalar que los niños después de los tres años es conveniente que utilicen juegos de tamaño reducido. Asimismo, Aristóteles (384-322 a.C.) observó la necesidad de que los niños practiquen las actividades que desempeñarán en la vida adulta, (citado por M. Garaigordobil, 1995).

A fines del siglo XIX aparecen las primeras obras que abordan el tema del juego infantil y que conllevan varias teorías y observaciones sobre el desarrollo del niño y sobre la actividad lúdica infantil que es prolongada hasta la actualidad.

El juego es una actividad estética y de recreación, lo menciona F. Shiller citado en el libro *Psicología para el Desarrollo de la Cooperación y de la Creatividad* por El estudio teórico del juego, lo estudio' junto con Spencer. Estos pensadores del S. XIX trataron el juego como uno de los fenómenos más extendidos de la vida, ligando su origen al arte y postularon que el arte nace del juego.

Para Shiller(citado por M. Garaigordobil, 1995), el juego sirve para la recreación y para gastar energía, asimismo menciona que la naturaleza ha dotado a los seres irracionales por encima de sus necesidades y ha proyectado sobre la vida animal un destello de libertad de pelear, hacer de su energía inactiva un objeto satisfecho; el león con su potente rugido en el resonante desierto se deleita en gastar tontamente su rebosante energía. De ahí se desprende que el juego se produce cuando el organismo se encuentra lleno de energía. Sin embargo, el juego para él, es un placer relacionado con el exceso de energía. Posteriormente, dice que el juego es una actividad en la que no se trata de satisfacer necesidades puramente naturales, a diferencia con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida y su finalidad es el recreo.

H Spencer (citado por M. Garaigordobil) afirma desde la teoría del exceso el juego es una descarga de energía sobrante, además establece la hipótesis de que la energía excesiva se acumula como producto normal de un sistema nervioso sano y que debe descargarse cuando no hay exigencias urgentes de supervivencia en forma de caza. La abundancia de energía se invierte en ejercicios que utilizan modelos normales de comportamiento pero que carecen de finalidad. Al observar la forma más agitada del juego en los animales, le surgió la idea de que podría tratarse de un modo de consumir

energía en exceso. Al investigar la procedencia del impulso del juego, despliega su teoría del exceso de energía y menciona que el juego es una inversión artificial de la energía, que al no tener aplicación natural busca salida por medio de actividades superfluas.

Shiller observa el juego en la naturaleza del placer por lo estético. Pero Spencer coloca el problema del exceso de energía (p. 9) en un contexto más amplio y menciona que en su opinión, la única diferencia entre juego y creatividad estética está en que en el primero se manifiestan las aptitudes inferiores y en el segundo las superiores.

En la teoría del descanso que viene siendo el efecto recuperatorio del juego según M. Lazarus (citado por Garaigordobil 1995), el juego es una respuesta a la necesidad de relajamiento, señala que este sirve para descansar y constituye un medio para el restablecimiento de energía consumidas en actividades importantes y útiles, es decir, el juego al implicar un cambio de actividad, por interesante y absorbente es más recuperatorio que la mera ociosidad.

Con las aportaciones de K. Groos (citado por Zapata 1985), filósofo y psicólogo alemán se constata el papel del juego en el desarrollo del pensamiento y de la actividad. Sus observaciones despertaron un gran interés por el juego como objeto de investigación en psicólogos y pedagogos, promoviendo el estudio y la formulación de numerosas tesis e impulsando que en el transcurso del siglo XX se hayan suscitado varias observaciones, análisis y teorías desde distintos marcos de referencia, con diversos intentos de definiciones y clasificaciones del juego infantil.

Cada investigador ha observado el fenómeno del juego desde distinta perspectiva, en función de sus diferentes marcos teóricos, exponiendo tesis diversas sobre las motivaciones profundas que llevan a los niños a jugar, y sobre sus funciones en la evolución humana.

Cada formulación teórica da luz a elementos relevantes del estudio y comprensión de la actividad lúdica infantil. Esos distintos marcos, pese a que elaboran investigaciones en ocasiones contrapuestas, nos permiten entender el fenómeno desde diversos ángulos, posibilitando un mayor acercamiento a su complejidad, riqueza y trascendencia. Estos estudios de mayor relevancia que ha realizado Groos por sus conceptualizaciones acerca de las motivaciones, el significado o el papel del juego en el desarrollo integral, y que además, han supuesto una aportación a la investigación sobre el juego. Esta exposición

metodológica de los distintos marcos teóricos permite observar la evolución del análisis de esta actividad de gran importancia, que es el papel del juego en la vida del niño.

Para Groos (citado por Zapata 1985) el juego es una actividad carente de significación funcional, él fue el primero en ver en el juego un fenómeno del desarrollo del pensamiento y de la actividad, el primero en preguntarse el porqué de las diversas formas de juego y en realizar una investigación psicológica especial. Su mérito fue el haber comprendido que un fenómeno tan general y común a los animales superiores y al hombre no podía explicarse fuera de las leyes de la maduración psico-fisiológica.

Su tesis de la anticipación funcional estuvo muy difundida en el primer cuarto del siglo XX y presentó dos aspectos.

I) Teoría general del Juego como preejercicio.

Para Groos el juego explica la importancia de la niñez, considera que la infancia sirve para jugar y da preparación en la vida. Desde su punto de vista la niñez, período en el que las necesidades vitales son sustentadas por los padres, tiene por finalidad hacer posible la adquisición de las adaptaciones necesarias para la vida, la cual en su opinión, madura a través del juego.

Destacó la importancia de la juventud en el juego de los animales, ya que juegan cuando están bien alimentados y se encuentran protegidos por los padres.

El niño juega a causa de un instinto que sirve para una educación práctica, como un medio que lo prepara para poder desarrollar las funciones que le ayudarán a realizar determinadas actividades en la vida adulta.

II) Teoría sobre la función simbólica

Groos interpretó el "como si" por el preejercicio, es decir, que del preejercicio nace el símbolo. En esta línea de pensamiento consideró la imaginación simbólica como la traducción interior de los comportamientos de ejercicio, que se pone en juego mediante el afán innato del hombre de imitar.

Wallon y Elkonin (citados por Garaigordobil 1995), aceptan la importancia del trabajo de Groos por contener el planteamiento de la gran trascendencia del juego en su desarrollo.

Por otro lado, Piaget (1945-1979), (citado por M. Garaigordobil 1995), desde un enfoque cognitivo-evolutivo rechaza la idea de Stanley Hall quien señala que los juegos varía según el medio físico social del niño.

En el mismo sentido Wallon (1984), resalta la importancia de lo social. Es el medio el que impone a la actividad de un ser, sus objetos, sus temas y en el caso del hombre, el medio social se superpone al medio natural para trasformarlo de edad en edad y suplantarlo.

Toda semejanza auténtica entre los juegos del niño y las prácticas realizadas en otra época no podrían, por lo tanto, tener como origen nada más que una de estas tradiciones, de las cuales los adultos han perdido el recuerdo, pero que se siguen transmitiendo entre los niños en forma tan persistente como sutil.

Posteriormente, este trabajo del juego ha sido revisado y adaptado a puntos de vista teórico más actuales, no obstante, éstos tuvieron gran relevancia porque contenían el planteamiento de la trascendencia del juego en el desarrollo psíquico y porque abrieron una brecha a la investigación de este fenómeno que constituye la actividad más importante de la vida infantil, que no es herencia de los niños, ya que el hombre, a diferencia de los animales, juega toda la vida.

En el transcurso del siglo, los investigadores han analizando esta actividad desde distintos puntos de vista y han enriquecido el esclarecimiento de su complejidad

El juego ofrece la base para recorrer a través de la historia las diferentes modalidades del juego. Las expresiones lúdicas son un factor importante para el niño, considerándola como la actividad a través de la cual el infante elabora la expresión de las situaciones que le rodean.

El juego en el niño de edad preescolar

Toda cultura tiene sus valores y tradiciones mediante las cuales los adultos promueven el desarrollo de los bebés de acuerdo a las necesidades y creencias de la cultura en que se desenvuelven. Kishimoto (1993), en su libro *Juegos Tradicionales Infantiles* nos dice que la mayoría de los juegos manifiestan tener una finalidad universal, existen lugares donde se puedan encontrar significados diferentes. Por ejemplo, él observó que en Brasil a principios de siglo, en las familias descendientes de inmigrantes europeos, los niños usaban muñecas como una distracción, mientras que en los pueblos indígenas y en los descendientes africanos, las muñecas eran un símbolo religioso. Los juegos, nos dice Kishimoto, conservan la identidad cultural de cada pueblo pero a la vez podemos observar que los juegos tienen una similitud universal las canicas, el papalote, las rondas, etcétera, son jugados como plena distracción, iniciada y controlada por los niños.

Los juegos tienen un efecto en la educación preescolar. En primer lugar es el medio por el cual los niños se relacionan y aprenden las formas de interacción social para el resto de sus vidas. Hay juegos que favorecen las relaciones entre los niños y otros que establecen sus relaciones con los adultos.

Para la maestra en el aula, los juegos dispensan oportunidades para explorar una variedad de materiales y actividades que enriquecen su vocabulario además de aportar conocimientos. Por ejemplo, los movimientos en el juego del *Jockey Pokey* contribuyen para reconocer las partes del cuerpo y aprender a distinguir derecha e izquierda (citado por Bonilla, 1999),

A veces parece que los juegos sólo son un entretenimiento efímero como cuando cantamos la canción de Ping pong, además, de divertidas actividades utiliza un vocabulario descriptivo e igualmente se ejecutan diversas secuencias. Estas actividades son un medio de enseñanza con las cuales los niños disfrutan, sin embargo, dice Vygotsky (citado por Bonilla, 1999), que los juegos en esta edad no son los únicos medios de aprendizaje, pero sí considera al juego como un medio de desarrollo y asimilación.

En los niños de edad preescolar se debe establecer con sumo cuidado el plan de enseñanza, el cual les ayudará a entender mejor el proceso entre el juego y el

aprendizaje Se puede considerar al juego como una función social y el resultado de la comunicación verbal y como una actividad aprendida con otros niños y adultos

Cada niño aprende como un ser individual a través de diferentes modalidades. No se puede precisar cómo y cuándo, qué tipo de juegos son necesarios para adquirir conocimientos. Se debe tener en cuenta que al referirse a juegos de palabras, memoria, además de los ya mencionados, los niños aprenden de acuerdo a sus disposiciones físicas, mentales y a las costumbres del hogar

Algunos niños, por ejemplo, pueden adquirir conocimientos matemáticos con facilidad, mientras que otros desarrollan más rápido sus habilidades motoras finas, y otros las bases para la lectura. Cuando los maestros observan a los niños jugar sin restricciones, donde asumen personajes conocidos o de fantasía, pueden hacer una evaluación de sus conocimientos cognoscitivos y sociales.

Vygotsky y Piaget tienen conceptos diferentes sobre la relación entre el aprendizaje y el desarrollo del niño. Sin entrar en una discusión sobre los méritos de cada uno, hay diferentes modalidades de aprendizaje, en las cuales el juego es parte integral de todas. Wood, (citado por Ramos Ramírez 1999)

Estas modalidades de aprendizaje se pueden ver en toda actividad diaria, como en el caso de los niños de edad preescolar que se entretienen solos durante largos intervalos de tiempo jugando con objetos, construyendo, desarmando y disfrutando de su actividad. A éstos niños Piaget los calificó de científicos solitarios, porque van adquiriendo sus conocimientos a través de la manipulación de objetos

Vygotsky por su lado menciona que la relación social del niño al jugar y conversar con otros niños o adulto le da significado a su actividad, al mismo tiempo que adquiere valores culturales. Asimismo que observa el proceso sociocultural externo, sirve de medio para adquirir valores, actitudes culturales, diferentes formas de pensar, actuar e incluso aprender. Aquí prevalece la importancia de que los educadores de enseñanza preescolar entienden el proceso y la relación del aprendizaje entre los aspectos cognoscitivos, afectivos y psicomotores y de la enseñanza en las diferentes materias.

Vygotsky (citado por Ramos Ramírez 1999) dice que las relaciones sociales suscitadas durante los juegos no sólo crean automáticamente el aprendizaje, sino también son el medio por el cual el niño adquiere e interioriza un nuevo vocabulario

Se deben planear y considerar los objetivos del juego, así como se hace para preparar las materias académicas. Jowett y Sylva, (citados por Bonilla,1999) comentan que el juego es un proceso al cual se debe prestar atención, así como también al tiempo que los niños le dedican. Se debe considerar el tiempo que los niños pasan jugando como un tiempo de aprendizaje, pues es durante este tiempo en el cual, especialmente los niños pequeños de edad preescolar, están desarrollando sus áreas cognoscitivas y afectivas

El papel del maestro debe ser de iniciador y conductor del aprendizaje. Debe prever un ambiente propicio para que los niños exploren con el juego y sean los responsables de su propio aprendizaje.

Cuando los niños juegan su mente está llena de ideas, planean estrategias y situaciones, basadas principalmente en sus experiencias con el mundo que los rodea. Los niños necesitan hablar y compartir lo que están haciendo y pensando. Cuando ya han adquirido cierto nivel de conocimiento y se encuentran en una situación que no saben resolver, reconocen que necesitan ayuda y tienen seguridad para saber a quien recurrir para pedir esta ayuda, esto explica que de un nivel de autocontrol pasa a otro más complejo, en el cual reconocen la necesidad de pedir ayuda.

Los niños de edad preescolar pasan el día divirtiéndose con juegos tradicionales, propios de su entorno cultural. Aún en la actualidad con la competencia de la televisión, los juegos tradicionales siguen siendo medios importantes de educación, especialmente en la edad temprana. Los niños de edad preescolar juegan dentro de su casa o en la escuela usando su imaginación y juegan libremente a la mamá y al papá; a los vecinos, a los compadres, recreando situaciones familiares, productos de su experiencia en casa o de la televisión.

Mediante el juego y su imaginación, el niño logra sus deseos, y cuando representa un personaje obtiene lo que está imaginándose. Estas acciones internas y externas son factores inseparables. La imaginación, la interpretación y los deseos son el proceso interno que lo lleva a la acción externa.

Al usar su imaginación en los juegos libres, los niños establecen las reglas del juego de quienes tomarán parte y cómo deberán actuar. Pero cuando los juegos están ya establecidos, como el ajedrez, el fútbol, el básquetbol, etcétera, con reglas definidas, los niños tienden a imitar a sus personajes favoritos. A veces llegan a los extremos de imitar los accidentes, golpes y hazañas que vieron durante el juego. (Bonilla, 1999)

Piaget aclara que en los juegos imaginarios, donde los niños se sienten libres de cualquier regla de la vida diaria, existe una estructura implícita necesaria para establecer y mantener la situación imaginaria. Podría decirse que cuando inventan un barco o un avión, usando cajas de cartón, o las sillas de la clase, el objeto tiene que construirse de cierta forma. El mantener una estructura implícita conjuntamente con acciones espontáneas produce el placer y el éxito del juego. Esto requiere de la cooperación, la animación, la participación y el entusiasmo de los participantes.

Cuando los niños están concentrados en sus juegos imaginarios, evaden la realidad momentáneamente. Aparentan alejarse para escapar de su cotidianidad; pero en realidad se acercan más a ella, especialmente cuando se acercan a sus personajes favoritos, sea esto de forma consciente o jugando a la mamá, y el papá, a la escuelaita, al doctor, el hospital, o también jugando a policías y ladrones, y a los bomberos. Estas representaciones se basan en las experiencias, de su propia vida. Por lo tanto, ya vienen con sus propias reglas. Aunque el juego sea imaginario, los niños ya saben algo sobre estas realidades. (Bonilla, 1999)

(Piaget 1979) menciona que los juegos simbólicos se distinguen por el uso de símbolos propios del niño. Además, cuenta con toda una evolución interna que se inicia con un esquema simbólico, donde el niño hace como si durmiera, como si se lavara, como si comiera. Tales acciones, permiten desarrollar la capacidad de evocar estas conductas fuera de su objetivo habitual y con la utilización o no de objeto, hasta la representación más compleja de escenas en donde ya puede jugar en grupo.

En lo que respecta a los esquemas simbólicos, esquemas familiares que al principio estaban centrados en sí mismo, posteriormente serán atribuidos a otros, por ejemplo, harán que duermen a su muñeca; la bañaran y le darán de comer a su oso.

El niño, al ir tomando mayor conciencia de lo real, conduce a que el símbolo vaya perdiendo su característica deformante de la realidad, para convertirse, poco a poco en una simple representación. Por otra parte, los objetos imaginarios no son únicamente sustitutos de lo real, sino que pueden ser invenciones por ejemplo, un amigo imaginario donde el niño juega a que platica diversas ocasiones con él. Piaget habla de construcciones de casa de muñecas que los niños realizan durante varios días y al respecto concluye: "...La asimilación simbólica es cada vez más a la simple reproducción imitativa."(p. 62).

Wallon (1984) la edad lúdica constructiva es la más frecuente en el niño. En esta etapa el niño suele utilizar el material tal como lo encuentra, un niño de cuatro años hace construcciones con los trozos de madera que le sirven de juguete. Las figuras que construye poseen un valor momentáneo. Aún no es capaz de confeccionar objetos duraderos el niño observa todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, aprenderá canciones y no se fatigará de realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su rededor.

Asimismo, al observar a los niños jugar, no podemos negar que el juego es la forma más motivadora para que los niños aprendan. De ahí que también resulte muy importante la presencia del adulto para mediar y ver que lo aprendido sea positivo. El comportamiento entre ellos, su vocabulario, la forma de usar objetos para representar sus ideas, la forma de expresarse el uno con el otro a través del juego libre, se puede averiguar, participando más que dando reglas o instrucciones de cómo hacerlo.

El juego también provee una fuente de enriquecimiento en diversas áreas, como el lenguaje, el conocimiento de la literatura y el uso de vocabulario nuevo. Tenemos bases en la cultura de cada país, en las tradiciones y en los valores culturales que se transmiten a través de juegos, cuentos, rimas, danzas, música y cantos.

El estudio de la experiencia y el canto con personas de diferentes culturas nos ha servido para apreciar cómo estos medios de aprendizaje son comunes en cada cultura. Como se menciona anteriormente, el vocabulario, el ritmo, la música, e incluso la forma de hacerlo, puede variar de un lugar a otro, pero la idea es global. Por ejemplo, el juego de las canicas existe en todo el mundo y es simplemente una diversión de nuestra niñez, sin embargo, ha enseñado a muchas generaciones a contar, a clasificar los colores y tamaños, la coordinación entre ojo y manos y a socializar.

Que mejor ejercicio para ejercitar la imaginación que el recitar una poesía, ejercitamos la memoria nos trasladamos a lugares conocidos y desconocidos, imaginados sólo por cada uno. Si tratamos de pintar los cuadros coloridos que están en nuestra imaginación con papel y crayolas, es seguro que no logremos comunicar nuestras ideas. Pero con el uso de la palabra es más probable que consigamos esa meta. También a través de la poesía aprendemos nuestros primeros sonidos, letras, sílabas, y más tarde a deletrear y leer (Bonilla, 1999)

Históricamente el papel que ha desempeñado el juego en las diferentes culturas ha hecho posible explorar la conducta humana.

Consideramos que en la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, esto quiere decir que el niño tiene la capacidad de representar la realidad como un factor determinante que permite que su inteligencia aumente así como su capacidad reflexiva.

Esta función natural en el preescolar hace que tenga mayor capacidad de comprensión de las cosas. Así, le da la posibilidad de representar objetos acontecimientos y personas no obstante estar privado de ellos. A través del juego se origina la realización de las acciones corporales que incrementa el desarrollo de las habilidades motrices que no sólo tienen un enlace funcional y físico sino que permiten a los niños adquirir seguridad emocional y encontrar diversas formas de expresión e interacción con el medio.

Por lo tanto el niño y el juego se encuentran estrechamente relacionados con su vida social, porque los juegos representan una forma importante de familiarizarse con los demás.

Vygotsky (1978) menciona que las relaciones sociales dadas durante los juegos establecen automáticamente el aprendizaje, y asimismo constituye el medio por el cual el niño adquiere e introyecta un nuevo vocabulario.

El juego creativo.

Los juegos constituyen una actividad de todos los seres humanos. A través de los juegos los niños aprenden en forma natural y de manera placentera. Bien lo dice Chateau (citado por Oswaldo,1998) cuando señala que el hombre no esta completo sino cuando juega y, a través del juego el niño adivina, anticipa y planea las conductas, y mediante el juego crece las emociones y la inteligencia de los niños, ya que, por medio del juego se da el adiestramiento de sus funciones, así como el conocimiento.

Chateau (1958) Vigotski, (1979) (citados por Oswaldo 1998), plantean que el juego puede ser serio y no siempre se puede considerar como una actividad placentera. Huizinga (citado por Oswaldo,1998) menciona que la cultura humana surge del juego y en el se desarrolla por si mismo, se concibe como un fenómeno cultural.

La regla forma parte del juego, pero es posible conseguir situaciones lúdicas donde aún no se necesitan las reglas. El niño imita vivencias de lo que lo rodea, es decir representa acontecimientos y quehaceres de los adultos, de tal forma que sin darse cuenta penetra en los problemas de la vida, además se considera que a través del juego simbólico el niño busca lo que en realidad le hace falta y, así puede llegar a imitar actuando con sus muñecas, castigándolas y regañándolas por su comportamiento de acuerdo a la forma en que lo tratan en su hogar.

El niño ejercita los papeles sociales de la actividad que le rodea, su maestra, el médico, el ingeniero etc., debido a la repetición el niño logra dominar el juego es la realidad a la que está continuamente sometido en el juego de su mente. (Duval. 1994).

En este momento el juego simbólico se presenta como consecuencia de que el niño repita incansablemente acciones motrices y físicas y después empieza a asociar estas acciones con imágenes mentales y recuerdos.

En la etapa preescolar cuando la educadora percibe que después de un periodo de juego el niño menciona por si solo algunos personajes, hace sonidos para acompañar sus movimientos o utiliza materiales dándole una caracterización o un nombre, es probable que el juego simbólico se esté iniciando, entonces es conveniente proporcionar al niño algún material; por ejemplo, si comienza a jugar al gran héroe dándole retazos de tela para su capa o si juega a los cochecitos algo conque represente al volante

A medida que el niño se desarrolla por medio del juego es posible abordar actividades cada vez más superiores. Con el juego es posible desarrollar un espíritu constructivo, la imaginación y la facultad de sistematizar..

La creatividad es la máspreciada de las cualidades humanas. Al igual que los juegos que son actividades que se deben amar y cultivar, particularmente en los centros educativos.

La creatividad debe ser siempre meta primordial de todo sistema escolar. Los niños juegan y cuando crean, casi siempre lo hacen transformando su actividad de juego.

De los cuatro años en adelante el niño se integra a la sociedad donde el elemento clave es la escuela, ahí se encuentra con compañeros que tienen intereses comunes, y se relaciona con sus demás compañeros y son los juegos de competición una de sus características. Van aceptando y comprendiendo las reglas de los juegos en equipo, en un principio no aceptará las reglas con su pretensión de ganar, posteriormente comprenderá que si entra en un juego debe de acatar las normas y si alguien no lo hace no lo soporta, lo que cuenta es concientizarlo que no es solamente ganar, si no que sienta, la necesidad de correr el riesgo de la partida triunfar venciendo obstáculos. Estas experiencias muchas veces se rigen por un conjunto de reglas y también es posible que haya reconocimientos o ganadores, es decir la creación y el descubrimiento van siempre acompañados, estos dos aspectos son características importantes del juego. Este sentido de regla evoluciona en la edad preescolar anunciando la noción de la ley que tendrá en la adolescencia, incluye el concepto de contrato de todos los miembros del juego comprometiéndose de igual manera. Así el juego es un modo de expresión altamente desarrollado, que como lenguaje sirve para múltiples funciones y va tomando distintas formas a través de la vida. (Newman. 1985)

Se ha observado que en efecto, buena parte de las creaciones más interesantes que han surgido en muchas áreas del saber han tenido al juego como un elemento importante en la producción de saberes. Moya Romero, (citado por Oswaldo 1998) señala que las actividades matemáticas han tenido, desde siempre un componente lúdico que ha sido el que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella han surgido.

A través de los años se ha considerado que el juego es una gran fuente de conocimientos a nivel del arte, por ejemplo el niño cuando juega con plastilina o realiza un dibujo lo hace utilizando su imaginación y creatividad llevando a lo que es el arte.

En los deportes existe un elemento importante que es capaz de regular, ordenar y dominar conductas.

El juego de reglas nace en forma espontánea, por un gusto por el orden y por el deseo de afirmar la personalidad del hombre.

Una de las principales tareas del educador debe ser, a través del juego abastecer al niño de hábitos, habilidades y capacidades que satisfagan sus necesidades naturales y que a la vez le sean útiles para la sociedad donde se encuentra. (cita Oswaldo, 1998).

Es importante considerar que el niño en el ambiente donde se desarrolla, toma en cuenta los objetos que están en su entorno con los cuales podrá realizar nuevos juegos y, a la vez, aumenta su creatividad.

Los niños tienen la capacidad necesaria para inventar o crear nuevos juegos o juguetes, y esto depende principalmente de su motivación.

El espacio físico que necesita el niño para su desarrollo no puede estar limitado y debe tener la libertad necesaria para realizar cualquier actividad que se proponga.

Desgraciadamente no todos los niños cuentan con un espacio adecuado para su desarrollo cognitivo. Cualquier juguete confeccionado para cubrir una necesidad de recreo ejerce una atracción muy especial para el niño, no sólo porque puede adecuarse perfectamente a sus necesidades sino porque observa como se elaboran los juegos, que fomentan su creatividad e imaginación.

Un niño es capaz de crear un juego o juguete con su propio esfuerzo y generar en él una vivencia muy intensa con la cual estimula su creatividad y actuación.

Por lo tanto, la elaboración de juguetes ocasionales es un factor educativo para la creatividad. Newman (1985) dice que el juego es un modo de expresión altamente desarrollado, que como el lenguaje sirve para múltiples funciones y toma distintas formas en el transcurso de la vida.

En el desarrollo de la creatividad los objetos del entorno desempeñan un factor importante porque mediante la observación y manipulación de estos se crean nuevos juegos.

En la historia del hombre el juego ha constituido un elemento importante del desarrollo cognoscitivo, emocional y creativo.

El juego como factor de desarrollo en el niño preescolar

Por medio del juego los niños crecen aprenden a utilizar sus músculos desarrollan la capacidad de coordinar lo que ven con lo que hacen y despliegan el sentido del dominio de su cuerpo. Así mismo, mediante el juego los niños, descubren cómo es el mundo, cómo son ellos y adquieren nuevas destrezas, para finalmente comprender las situaciones en las que pueden utilizarlas.

En su interés por el juego los niños maduran, hacen frente a emociones complejas y conflictivas mediante la imitación de las vivencias de su entorno en el cual están inmersos. El juego es una parte integral de su vida en la que aun no pueden hacer una diferenciación completa entre la realidad y la fantasía. Los niños pueden jugar a que un pedazo de madera es un conejo y otro más es una zanahoria que el conejo va a comer. Para el niño, esos maderos realmente se convierten en conejos y zanahoria y les habla como tales.

En la etapa preescolar, el niño, ocupa su tiempo en una gran variedad de juego. Estimulan sus sentidos jugando con agua y arena. Ejercita una nueva destreza, como montar un triciclo. Pretende hacer toda clase de cosas y ser alguien diferente a sí mismo. Al término de la etapa preescolar prefieren los juegos formales que tengan rutinas y reglas. (Papalia 1990)

Piaget. (1979), considera que el juego es una forma de aprender acerca de objetos y sucesos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos de destreza y un medio para integrar el pensamiento con la acción.

La forma cómo juegan los niños depende de su grado de desarrollo cognitivo. Por consiguiente en la etapa sensorio-motora los niños juegan de forma integral, moviendo su cuerpo, y manipulando objetos tangibles.

Posteriormente, en la medida que progresa la función simbólica, los niños pueden entenderse con cosas intangibles que crean en su imaginación, en sustitución de su cuerpo.

Durante el juego los niños pueden integrar cuestiones simbólicas en el proceso de introyección y en consecuencia desarrollar juegos que tengan reglas y objetivos bien definidos.

Tipos de juegos

Jugar permite el aprendizaje de muchas cosas importantes por lo que se considera como una necesidad cotidiana del niño. Los diversos tipos de juego aumentan la capacidad de adaptación y creatividad del niño, ya que parece como una forma de manipulación y exploración de la infancia, ayudándole a su capacidad de atención y en su adaptación social; durante el juego el niño tiene la oportunidad de representar papeles en la forma de vida de los individuos que integran la sociedad en la que él se encuentra; esto lo hace al aprender a tomar decisiones que son parte importante de su desarrollo.

Para Piaget la función que tiene el juego en el niño lo divide en los siguientes tres tipos. El juego funcional, simbólico y reglado (Piaget, 1985)

En la etapa senso-motora, el niño empieza a imitar en presencia de la persona, un movimiento por ejemplo de la mano, después de lo cual puede continuar en ausencia de la persona, sin que ello implique ninguna representación reflexiva.

Juego senso-motor

En este juego los niños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y con las personas que tienen delante, con aquello que está presente. Si tienen un objeto en la mano, lo golpean contra otro, lo tiran para que se lo vuelvan a dar, exploran cuanto tienen a su alrededor y cuando descubren algo que les resulta interesante, lo repiten hasta el cansancio; es decir, hasta que deje de resultarles interesante.

Los primeros juegos los realizan sobre el propio cuerpo, miran una y otra mano, juntan y separan las manos, buscan tomarse un pie. Más adelante se van sumando a estos juegos los objetos del medio; un chupón, una sonaja, un oso o un juguete. Con el desarrollo de la inteligencia, el niño logra combinar diferentes juegos senso-motores

En los primeros meses el niño realiza movimientos simples como mover sus manos, cruzar los brazos, repetir los sonidos que oye, etc. Se trata únicamente de buscar el efecto y ejercer una acción sin una finalidad que lo guíe (Duval, 1994)

Se puede considerar que toda asimilación senso-motora a la edad de nueve a doce meses consiste en conferir significaciones. Pero si hay dualidad "significados" y

“significantes” estos son siempre perceptivos, indiferentes en sus significados. (Piaget, 1979.)

Si aprenden, por ejemplo, a abrir el cajón de un mueble cualquiera, repetirán la acción a pesar de que se les ordene que se estén quietos y de la advertencia de que puede lastimarse.

Para quienes saben la función de un cajón les resulta difícil entender la satisfacción que puede proporcionar abrirla y cerrarla tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir esa habilidad recién adquirida llegar hasta a dominarla es una fuente de satisfacción.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo, como en él enojó que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonríen o se enojan con él y para descubrirlo tiene que comprobar cuál de todas las cosas que está haciendo la que nos agrada o lo que nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor es el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodea

Los juegos simbólicos

En la etapa senso-motriz, a partir de pautas iniciales de adaptación, surgen imperceptiblemente como funciones separadas de actividades: la imitación y el juego. El niño comienza a imitar acciones de los adultos como si fueran sus propias acciones, imita las respuestas que ya conoce, que puede oír y ver. Poco a poco, puede llegar a reproducir un modelo ausente por medio de la memoria, Piaget (1979) la llama imitación deferida. Por medio de este proceso, la imitación comienza a separarse de la adaptación en general para pasar a ser una actividad especializada de adquisición. Piaget descubre que las reacciones circulares primarias, una vez aprendidas, comienzan a utilizarse por el placer que produce la actividad, esto se constituye entonces en juegos.

El juego surge también gradualmente de la adaptación general de la indiferencia hasta que se corrige y empieza a operar con las características de asimilación por la asimilación misma que Piaget define como la esencia del juego.

En la última etapa senso-motora, por medio de la imitación y el juego, el niño puede pasar a la representación y, por lo tanto, a la adaptación conceptual.

Después del año ocurre una transición hacia los futuros juegos simbólicos, que se manifiestan a través de la acción. En esta etapa el niño repite movimientos que

realiza habitualmente pero con conciencia de la ficción, donde un esquema es repetido por placer.

El niño adquiere la función simbólica a través de esta especialización de la acomodación que es la imitación y la especialización asimilativa que es el juego. Piaget considera que la condición esencial de la representación es la posibilidad de distinguir los significantes de los significados y poder llamar a uno para referirse al otro, a esté proceso lo denomina función simbólica. La acomodación como imitación le proporciona al niño sus primeros significantes, a los que puede otorgar interiormente el significado ausente.

Esta imitación interna se conforma como una imagen torpemente organizada, y se convierte en el primer significante cuyo significado es el objeto, la acción o la palabra. La asimilación, por otro lado, proporciona el significado al cual refiere el significante generado por la imitación. Posteriormente, gracias al pensamiento, la función del lenguaje, se socializa

La formación del simbolismo lúdico que consiste en la transición del ejercicio senso-motor al simbolismo en la reproducción del esquema senso-motor fuera de su contexto y en esencia de su objetivo; a esto, Piaget (1985) lo denominó esquemas simbólicos. Para explicar lo anterior se presenta el siguiente ejemplo:

"1; 1 (20) J. araña el tapiz de la recámara en el lugar en el que está pintado un pájaro y después cierra la mano como si tuviera el pájaro y se dirige hacia su madre: Mira (abre la mano y hace como si se lo diera). ¿Qué me traes?. "Un pajarito". A los 2:0 (8), juega en la misma forma con una flor de la tapicería y después con un rayo de sol que entra en su recámara hace como si lo agarrara para lo ofrecerlo. "Un poco de luz". A los 2:0 (8), abre la ventana y gira riéndose: "Hola, hola, niño ¡ (le grita a un niño que se encontró en un paseo y que no está en el jardín). Después se aleja de la ventana riéndose (p. 77)

En los juegos simbólicos el niño logra sustituir y representar una situación vivida compuesta de ficción y símbolos propios. Piaget menciona que estas primeras acciones simbólicas se originan aproximadamente a la mitad del segundo año y lo ejemplifica así: El niño sentado cae hacia atrás en su almohada. Entonces introduce el dedo en la boca, cierra los ojos y adopta la actitud habitual del sueño y luego ríe maliciosamente. Este juego de ficción se repite muchas veces. (Piaget e Inhelder, 1979).

Los juegos simbólicos se distinguen por el uso de símbolos propios del niño además, cuentan con toda una evolución interna que se inicia con un esquema simbólico, donde el niño hace como si durmiera, como si se lavara, como si comiera. Tales acciones permiten desarrollar la capacidad de evocar estas conductas fuera de su objetivo habitual y con la utilización o no de objetos, hasta la representación más compleja de escenas en donde ya puede jugar en grupo.

En lo que respecta a los esquemas simbólicos, esquemas familiares que al principio estaban centrados en sí mismo, posteriormente serán atribuidos a otros, por ejemplo, harán que duerma su muñeca la bañarán y le darán de comer a su oso.

El niño, al ir tomando mayor conciencia de lo real, se enfoca a que el símbolo vaya perdiendo su característica deformante de la realidad, para convertirse, poco a poco en una simple representación de la realidad o copia imitativa.

De esta forma imita otras acciones, por ejemplo; toma el teléfono simulando una conversación. Por otra parte, los objetos imaginarios no son únicamente sustitutos de lo real, sino que puede ser una invención por ejemplo, un amigo imaginario con el que juega a que platica diversas ocasiones con él.

Los juegos simbólicos, cuentan con las siguientes características

Primero, en la construcción lúdica hay una superación de la incoherencia anterior y la secuencia de las ideas están mejor estructuradas.

Segundo, existe una preocupación por la imitación correcta de lo real y un cuidado especial de la exactitud, en las construcciones materiales que apoyan el juego.

Al mismo tiempo, cada una de estas construcciones combina en gran forma el ejercicio sensorio-motor y lo simbólico. Piaget habla de construcciones de casa de muñecas que los niños realizan durante varios días y al respecto concluye: "...La asimilación simbólica es cada vez más a la simple reproducción imitativa. En otras palabras, el símbolo lúdico evoluciona en el sentido de una simple copia de lo real y sólo el tema general de las escenas sigue siendo simbólico mientras que los detalle de éstas y de las construcciones tienden a la acomodación precisa y aún a la adaptación propiamente inteligente (Piaget e Inhelder, 1979; p. 78)

La tercera característica consiste en el comienzo del simbolismo colectivo, es decir, el grupo de niños que juega realiza una correcta diferenciación y adecuación de roles. El niño antes jugaba con dos o tres infantes y entre ellos se prestaban las ideas y

se imitaban en ciertos momentos Piaget realiza las siguientes observaciones del juego en esta edad: A los 4;7 (12), hace todo lo posible por organizar una escena de paseo en auto. L. Quien tiene 2;2 (18), está construyendo una cama y hace "br" para manifestar su participación en el movimiento del auto, pero sin abandonar su juego.

Enseguida se establece una mezcla inexplicable de los dos juegos para L., mientras que J. organiza los papeles con perseverancia. J. Acaba por triunfar, haciendo de L. La mujer de una muñeca (Tu, eres la mujer de este marido.- sí y de ella misma otra señora. J. dice: "son dos señoras que van en auto." L. pregunta.: '¿Usted va en auto señora?' J. dice: 'Sí, y yo lanzo a su marido y a su niño por la ventana' (tira la muñeca) pero L. va a buscar la muñeca y entonces olvida el juego."

"A los 4; 7 (23), J. juega con una niña mayor (de 10 años) y se adapta perfectamente a todos sus juegos de comida, familia, etcétera. Muestra así que ella hubiera podido desarrollar los papeles complementarios de los juegos precedentes si su socia hubiera tenido la edad necesaria. En cuanto a L; educada por los ejemplos de J; hacia los 3; 8 y 3; 9 adquieren esta capacidad " (Piaget 1979; p.79) se puede concluir que en esta etapa del juego simbólico que va del segundo año de vida a los siete años, aproximadamente, en un principio el niño empieza por imitarse a sí mismo, posterior mente, imita a los demás pero con esquemas que ya adquirió y que le son familiares, le permite transferir esta misma acción a otros.

Este autor refiere que a partir de los cuatro años el niño va haciéndose más capaz de presentar secuencias ordenadas, cuando repite sucesos y relata anécdotas. Los juegos de fantasía se vuelven más coherentes y consistente. No confunde la realidad con la imaginación, demuestra un conocimiento que los objetos reales tienen una característica aceptada , esto requiere acciones adecuadas,

En una etapa superior el niño imita a otros, les copia en sus acciones y actitudes como por ejemplo, imita escribir un libro o manejar un auto, este proceso de desarrollo implica conjugar dos imaginaciones distintas, la visión actual, que por medio de la ficción recrea la imaginación del pasado, la presenta en el pasado y la recrea en ese momento.

El niño imita la vivencia de lo que lo rodea, es decir representa acontecimientos y quehaceres de los adultos, de tal forma que sin darse cuenta penetra en los problemas de la vida, además, se considera que a través del juego simbólico el niño busca lo que en realidad le hace falta.

El niño ejercita los papeles sociales de la actividad que le rodea, el maestro, el médico, el tendero, el contador, etc. Y eso le ayuda a dominarlo (Duval. 1994)

Es necesario recordar que este tipo de juego simbólico de los inicios, conjuntamente con la imitación diferida, son dos aspectos que señalan un cierto esbozo primario de la representación. En un sentido muy general, se puede hablar de representación en el momento que existe una cierta discriminación y coordinación entre significante y significado. Por lo que la imitación y el juego contribuyen al desarrollo de una función simbólica cuya evolución y ejercicio se entroncan, necesariamente, con la adquisición del lenguaje. Todas estas nociones pueden también entenderse en función del inter. juego dialéctico de la asimilación y la acomodación.

La imitación y la imagen señalan un predominio de la acomodación. La asimilación es, a su vez, el fundamento explicativo del juego.

El juego simbólico presupone una cierta explicación del propio niño y la creación de otras perspectivas diferentes. Todo esto plantea la tarea difícil de diferenciar lo real de lo imaginario, concepto que el niño menor de cuatro años puede confundir fácilmente.

En razón de que los juegos simbólicos implican cierta identificación con los modelos que imitan, permiten conocer y comprender el punto vista del otro, y posibilitan una cierta ruptura de la unión del niño en sí mismo.

También este tipo de juego, por su capacidad de asimilación de la realidad exterior favorece el desarrollo de las funciones intelectuales.

Aproximadamente a los cuatro años, el juego de los roles alcanza a tener un incremento, estos juegos se encuentran en una situación imaginaria que consiste en la adopción del papel del adulto por el niño, representando en circunstancias lúdicas la imagen por él mismo. Esto le permite conocer el mundo cambiante y complejo de la realidad adulta y a la vez, le da la oportunidad de afirmar su propia personalidad en esa experiencia lúdica propia.

Por otro lado, por medio de estos juegos los niños desarrollan diferentes relaciones con sus compañeros como se pudo observar en los ejemplos aportados por Piaget. Estos juegos, por lo tanto, desarrollan una práctica de cooperación infantil que permite favorecer las estructuras operacionales y los procesos de socialización.

A los siete años aparece una modificación radical del simbolismo lúdico y de los mismos procesos de socialización infantil.

Los juegos reglados.

El desarrollo evolutivo del niño pasa de un estado cognoscitivo en el cual el infante ve la realidad únicamente desde un punto de vista propio y sin tener conciencia de perspectivas diferentes, o sin el conocimiento de que está atado a su propio punto de vista, cuanto más centrado en sí mismo, menos se conoce y en la medida en que descubre lo idéntico, puede ubicarse en la realidad. Por lo que el egocentrismo significa incapacidad de percibirse a sí mismo.

Con la gradual interacción entre él yo y el mundo producimos un proceso simultáneo de conocimiento más objetivo de la realidad y a la vez, una mayor capacidad de autoconciencia. Desde los siete años, la conducta infantil se modifica radicalmente, volviéndose más sociable. En el niño se inicia la formación del pensamiento lógico concreto, puede realizar un contacto con los objetos operacionales tanto de clases como de relaciones, esto le permite desarrollar un sistema cognoscitivo con el que puede organizar y operar sobre la realidad

El gran avance de esta etapa es la construcción de lo que Piaget (1985) ha denominado operaciones, es decir, una acción interiorizada reversible y que se integra en una estructura de conjunto y que le posibilita una inteligencia operacional para actuar mucho más adaptativamente en la realidad. .

Piaget (1985) menciona que el juego reglado es la actividad lúdica de los seres socializados, e incorpora en su estructura al juego de ejercicio y al juego simbólico. El juego reglado es la culminación de los procesos lúdicos y se consolida progresivamente durante éste periodo del pensamiento lógico concreto, logrando su máxima expresión en el periodo del pensamiento formal abstracto, este tipo de juego se continúa durante la vida adulta en forma de deporte.

Smilansky.(1968) toma en cuenta las bases originales de las tres teorías de juego de Piaget agrega una cuarta (citado en Papalia 1990) el juego dramático.

Juego dramático.

Es una sustitución de una situación imaginaria para satisfacer los deseos y necesidades personales del niño aquí Pretende ser alguien o algo: médicos, enfermeras,

policía, etc. empieza con actividades bastantes simples, para luego continuar con dramas más elaborados.

Se puede considerar que el juego en los niños es un medio de comunicación con otros donde no sólo es juego, sino una forma de explorar y controlar el mundo externo, donde también controla y expresa angustias a través de la manipulación y elaboración de su fantasía

El juego sensorio-motriz (Piaget Inhelder, 1979; p 61) ocupa el periodo de la infancia hasta el segundo año de vida, sin embargo, este tipo de juego puede reaparecer durante toda la infancia, cada vez que un poder nuevo se adquiere, durante su fase de construcción y adaptación actual y tiende a desaparecer cuando su objetivo ya no da ocasión a ningún aprendizaje.

El pequeño está adquiriendo el control sobre sus propios movimientos y sus percepciones, la primera forma de juego es la manipulación que se da en los seis primeros meses de vida. Cuando el pequeño se chupa el dedo, pone una mano y luego la otra, mientras lo visualiza, pateo con energía los costados del corral o cuna, son movimientos muy sencillos como son los de extender y recoger los brazos o las piernas, tocar los objetos, balancearlos, produciendo ruido o sonido,

Los juegos simbólicos (Piaget Inhelder, 1979; p 68) le ofrecen al niño un medio para asimilar los esquemas conocidos, experiencias nuevas o diferentes, también le permite la expresión de emociones hechas bajo control. Los juegos simbólicos tienden a desaparecer entre los cuatro y los siete años debido a que conforme el niño va aproximándose a la realidad, el símbolo llega a perder su carácter de deformación de la realidad, para convertirse en una representación imitativa de la realidad, Los símbolos son objetos o imágenes que tienen varios significados

Piaget menciona tres tipos de símbolos que están ligados con sentimientos o personas.

- a) Los símbolos relacionados con el cuerpo del niño.
- b) Los símbolos relacionados con los roles y los sentimientos familiares.
- c) Los símbolos relacionados con el nacimiento de los bebés

Cuando un objeto inanimado por ejemplo, una muñeca se torna por la imagen del niño en su símbolo, la interrelación con la muñeca tiene para el niño más sentido que el simple nivel de conducta

Los juegos de reglas permiten al niño la oportunidad de experimentar los papeles recíprocos de las relaciones humanas, la competencia entre los participantes, el objetivo de ganar y las reglas mismas que se presentan en los juegos con reglas, exigen posibilidades cognitivas y sociales.

Cuadro de las etapas de Piaget.(1985)

El juego una actividad que tiene el fin en si misma, el niño no trata de adaptarse a la realidad sino de crearla, con un dominio de la asimilación.

<p>Juegos de ejercicios</p> <p>Periodo Sensorimotor</p>	<p>Consiste en repetir actividades de tipo motor que finalmente tienen un fin adaptativo que, pasan a realizarse por el puro placer de ejercicios fundamentales y sirven para consolidar lo adquirido muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente en el juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, aserrín aserran palmadas (juego de manos)</p>
<p>Juego Simbólico</p> <p>Dominante entre los 2-3 y 6-7 años</p>	<p>Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño produce escenas de la vida modificándolas de acuerdo con sus necesidades, los símbolos adquieren su significado en la actividad, como son: Los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tienda, la caja de cartón en un camión, el palillo en jeringa que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de éste tipo de juego.</p> <p>El niño ejercita los papeles sociales de las personas o sujetos que le rodean: el maestro, el médico, el tendero, el conductor, y eso le ayuda a dominar la realidad a la que está continuamente sometido en el juego..</p>
<p>Juego de Reglas</p> <p>De 6 a 7 Años a la adolescencia</p>	<p>Se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar, esto hace necesaria la cooperación, sin la labor de todos no hay juegos ni competencia</p> <p>Generalmente un individuo o un equipo gana, lo obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse, y no deja que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social de la superación del egocentrismo</p>

Por otro lado, Henri Wallon. (1984) un científico que trabajó sobre la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego, considera que el juego se confunde con la actividad informal del niño, mientras ésta es espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas. Wallon, retoma la descripción de Charlotte Buhler, (1973) para realizar la siguiente clasificación de los juegos, correlacionándolos con las etapas evolutivas: juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de adquisición y juegos de fabricación o elaboración.

Los juegos funcionales.

Se entiende como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y que además son movimientos elementales y muy simples, movimientos que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el conocimiento corporal. Como mover los dedos, tocarse un pie, alcanzar un objeto, producir sonidos, tirar cosas, es decir, las diferentes formas que ayudan es nuestro desarrollo evolutivo para conocernos y conocer el medio exterior; Estos juegos permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos.

Los juegos de ficción

Estos juegos vienen siendo como por ejemplo, jugar a la familia, a la comida, a las muñecas, a los indios, montar en un palo de escoba como si se tratara de un caballo, en estos juegos interviene una actividad cuya interpretación es más compleja.

Los niños se expresan en función de esquemas de movimiento y de acción es decir, imita o representa situaciones, y también logra un aprendizaje. Esta reconstrucción de lo que se ve o se vio, se convierte en juego de mímica y al mismo tiempo es un proceso de asimilación y de información

Los juegos de adquisición

En estos juegos al niño se le permite percibir y comprender a los seres y a las cosas que le rodean por medio de sus sentidos y lo razona, el niño observa todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, aprenderá canciones y no se cansará de realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su rededor.

Como dice una expresión popular, el niño es todo ojos y todo oídos, mira, escucha, hace esfuerzo por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones que parecen cautivarlo totalmente

Juegos de fabricación o elaboración

Por medio de estos juegos el niño opera sobre los objetos, los combina, y transforma y creando otros nuevos juguetes

El niño se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transformarlos y crear nuevos juegos.

Se puede considerar cuando el niño modifica cualquier carro a su manera, lo puede utilizar como carro de carga o para jalar más carros como si fuera una grúa.

Dentro de los juegos funcionales se deben distinguir claramente los orientados hacia el éxito. De alguna forma, estos son racionales y dirigidos hacia un fin. Sin embargo, en el juego no se busca el éxito por las mismas razones que en el trabajo, pues no se trata de un rendimiento necesario para asegurar la subsistencia y por lo tanto, el jugador persigue su objetivo con plena conciencia de su libertad lúdica. En varios casos a través de ciertos juegos se busca el éxito en la estructuración y el dominio del material concreto, estos son juegos de elaboración o construcción.

Las edades lúdicas constructivas son las más frecuentes en el niño, por tales situaciones éste suele utilizar el material tal como lo encuentra, por ejemplo: un niño de cuatro años hace construcciones con los trozos de madera así como los encuentra. Los juguetes que construye poseen un valor momentáneo. Aún no es capaz de confeccionar objetos duraderos.

Aparte de estos juegos que dependen mucho del material concreto, encontramos otros puramente mentales que no necesitan de ese material o en los cuales desempeña un papel secundario, sirviendo únicamente de medio auxiliar, por ejemplo las adivinanzas, juegos de memoria, rompecabezas. Es más importante estimular a los niños a seguir pensando y a aprovechar las múltiples posibilidades que se le presenten para desarrollar sus pensamientos a través del juego, que ofrecerle soluciones ya elaboradas

Los juegos de ficción aparecen al final del segundo año de vida, culminan en el niño aproximadamente de cuatro años y luego van desapareciendo en la medida en que el niño se dedica a trabajos manuales concretos. Determinadas características del objeto al cual se asigna un rol hacen que éste parezca apto para desempeñarlo. Así por ejemplo, una caja de cartón se transforma en un barco, el tapete en el mar, la cuchara de madera en remo el banquito de madera sirve de asiento al timón.

En esos juegos tanto las persona como los objetos son lo que el niño desea en su imaginación.

Las formas de juego pueden realizarse como actividad lúdica individual o grupal, aunque algunos se presentan mejor para un tipo que para otro. Todo niño sano tiene que saber que hacer por sí mismo, es decir, es capaz de jugar solo y como en esta actividad individual no le inhibe ninguna consideración para ningún compañero, goza de la mayor libertad pero el niño debe de aprender a jugar con otro.

Wallon (1984) menciona que existe una progresión funcional que determina la sucesión de las etapas de los juegos en el proceso evolutivo.

El juego es la conciencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integran. El juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas.

(Wallon 1984) menciona que una finalidad sin fin o mejor dicho, una realización que no tiende a realizar otra cosa diferente de sí, se puede explicar a través de todos los ejercicios que realizan los pequeños, movimientos que no parecen tener otra razón de ser, pero que lo preparan para manipular el objeto y caminar, emite balbuceos de los cuales, surgirá el lenguaje, y los garabatos que son el inicio para la escritura

Cuadro evolutivo de Wallon. (1984)

<p>Juegos funcionales</p>	<p>Se entiende como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y además son movimientos elementales y muy simples, que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el cuerpo, como mover los dedos, tocarse un pie, o alcanzar un objeto, producir sonidos, tirar cosas, es decir, las diferentes formas que ayudan para nuestro desarrollo evolutivo para conocernos y conocer el medio exterior. Estos juegos le permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con objetos externos.</p>
<p>Juego de ficción</p>	<p>Estos juegos vienen siendo jugar a la familia, a la comida, a las muñecas, a los indios, montar en un palo de escoba como si fuera caballo. En estos juegos interviene una actividad creativa</p>
<p>Juegos de adquisición</p>	<p>Estos juegos les permiten percibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón. El niño observa todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones y repetirlas cuantas veces sea necesario. Realiza cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su realidad.</p>
<p>Juego de fabricación o Elaboración</p>	<p>Por medio de éste se produce una síntesis integradora de las etapas anteriores, mediante estos juegos el niño opera con los objetos y los va a combinar, reunir y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.</p>

Gesell (1997) señala que los niños de dos años en el periodo preescolar en su velocidad media de crecimiento mental es tan grande que todas las edades parecen estar cambiando. Agrega que el niño de dos años constituye, en muchos aspectos, una versión mejorada y más elaborada, ofrece múltiples señales de estar convirtiéndose en un ser pensante, de estar entrando al estado sapiente que corresponde a la posición

erguida que ya casi domina plenamente con sus piernas cortas. La cabeza es grande hay rasgos de primitivismo, su vida emocional posee gran complejidad, profundidad y sensibilidad. Todo esto exige delicados cuidados, pues su personalidad está empezando a adquirir difíciles orientaciones, en un momento en que la capacidad neuromotriz se encuentra todavía muy inmadura

Las características motrices del niño de dos años conllevan, decididamente, mentalidad motriz. La mayor parte de sus satisfacciones más características son de orden muscular, y al disfrutar de la actividad motriz de características impredecibles puede saltar desde el primer escalón sin ayuda, adelantando un pie al otro en el salto. Puede acercarse a una pelota y patearla, está facilitando para apresurar el paso sin perder el equilibrio, pero todavía no puede correr o efectuar giros rápidos o detenerse súbitamente. Por sus gustos, es, en gran medida, un acróbata, pues le deleita el juego fuerte. Expresa sus emociones de alegría bailando, saltando, aplaudiendo, llorando o riéndose de buena gana, y mueve el dedo pulgar al igual que mueve la lengua

Le gusta hablar, aunque obviamente no tenga nada que decirse a sí mismo o a los demás. Habla sus palabras de adquisición reciente, de igual modo que charlaba en el moisés por razones neuromotrices similares.

Su progreso oral ha madurado, mastica casi automáticamente, a las páginas de un libro les da vuelta una por una, construye torres de seis cubos, aun puede ensartar cuentas con una aguja, sostiene el vaso de leche con las dos manos y lo hace con seguridad a menudo con una sola mano e incluso con cierta indiferencia, si bien la mano libre permanece apoyada, puede permanecer sentado por ratos largos

A los dos años es estrecha la interdependencia entre el desarrollo mental y el motor. En esta edad el niño parece pensar con sus músculos e introyecta lo que ve y a veces, lo que oye. Cuando escucha que el lobo abre la boca, en el cuento que le estén contando, él también la abre. Asimismo suele hablar frecuentemente mientras actúa y al mismo tiempo, ejecuta lo que dice.

Todavía no es capaz de mover las manos libremente en distintas direcciones. Su conducta adaptativa se halla canalizada y delimitada por las líneas estructurales ya maduras o en maduración, de su sistema neuromotor. También empieza a imitar trazos e hileras horizontales así como trenes que representa con otros tantos cubos. En cuanto a la precisión de coordinación, tren y torres presentan las mismas dificultades; pero en configuración el tren es mucho más difícil.

En relación con el lenguaje el niño de dos años posee un vocabulario mínimo de 300 palabras, de las cuales algunas son algo más que sonido nuevo y otras son oraciones completas.

Cuadro evolutivo de(Gesell 1997) referente al juego.

<p>24 meses (De dos años)</p>	<p>El niño se interesa por observar detenidamente los juguetes y manipularlos, tocarlos, palparlos y golpearlos. Deja caer repetidamente cuenta en orificios de la parte superior de las cajas o botes, para luego sacarlas y así lo realiza en repetidas ocasiones. Le gusta jugar con más niños a los cuales asimismo suele alcanzarlos y empujarlos fuera de su camino. Es muy normal que juegue o pelee dando puntapiés a otros niños. Puede pintar con un pincel en cada mano, experimenta con líneas verticales y horizontales, con puntos y movimientos circulares, pinta mesas sillas pared, también pinta las manos de otros niños. No le interesa el proceso, sino el resultado final. No le gusta ensuciarse los dedos; pero después de algunas pruebas, se entretiene con diversas actividades. A lo largo del camino recoge palos y piedras, el adulto tiene que esperarlo o atraerlo con alguna otra cosa que renueve su interés, si se le presiona, es más probable que se vaya en dirección contraria.</p>
<p>36 meses (De tres años)</p>	<p>El niño empieza con el juego de dramatización y en su imaginación le interesa combinar los distintos juguetes como los cubos con autos y construir camiones, y puentes Le interesa jugar con otros niños, aunque éstos cambien constantemente de carácter y actividad, acepta esperar su turno en el juego, por ejemplo, en la resbaladilla. Bajo cierta vigilancia, guarda los juguetes en su lugar. Le gusta pintar con varios colores uno encima de otro. También le gusta pintar la mesa y la silla, pinta sobre otros niños aun en sus manos, y cuando termina de pintar el hacerlo le produce alegría Orgullos, exclama diciendo "miren lo que hice, asimismo trabaja con concentración y precisión, no le gusta compartir el papel con los demás</p>

<p>48 meses (De cuatro años)</p>	<p>Se nota un importante progreso en la manipulación de los materiales de juego e inicia el juego dramático, se le ocurren ideas muy complicadas; pero es incapaz de realizarlas en detalle o de un día para otro.</p> <p>Prefiere jugar en grupos de dos o tres niños a menudo posee un compañero favorito del propio sexo, también propone turnos en los juegos y le gusta mandar a los demás. En ocasiones se muestra un poco torpe en algunos juegos, le gusta guardar los juguetes un su lugar por su cuenta, también le gusta disfrazarse le gusta dibujar, hace letras toscas y va explicando lo que está haciendo, todo lo explica agitando las manos llevando una forma rítmica.</p> <p>Al ingresar a la escuela se adapta fácilmente y tiene tendencia a irse más allá de los límites permitidos en la escuela, además irrumpe en los pasillos corriendo y tiende a llevarse los útiles de la escuela</p>
<p>60 meses (De cinco años)</p>	<p>Le gusta recortar figuras y pegarlas le gusta trabajar en un proyecto específico tal como la construcción de una casita o un bote (el proyecto normalmente lo ejecuta de un día para otro) Juega con niños de su misma edad, los lazos de amistad se hacen más fuertes. Por sí mismo se viste y se desviste, también puede atarse los zapatos. Al contar un cuento puede agregarle cuanto detalle se le ocurra y hacerlo más fantástico.</p> <p>Demuestra cortesía y tacto para hablar, contesta con seguridad y hace preguntas de cómo funcionan las cosas, para qué sirven y su significado. Aprende un extenso repertorio de canciones que la mayoría puede sincronizar con los movimientos de la mano o el pie. Con la música puede brincar, o saltar en un solo pie y bailar rítmicamente al compás de la música.</p>

Piaget (1985) la función que tiene el juego en el niño la divide en tres etapas o períodos (Este trabajo se basa en los dos primeros períodos)

a).Período sensorio motor b). Juego simbólico c).Aunque se menciona parte del juego reglado.

a).-El período sensorio motor consiste en repetir actividades de tipo motor, que finalmente tienen un fin adaptativo y se realiza por el placer del ejercicio. Estos movimientos sirven para consolidar lo adquirido en muchas actividades. Para Henri Wallon esos ejercicios son, juegos funcionales, se entiende como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y además son movimientos elementales y muy simples, que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el cuerpo, como mover los dedos, tocarse un pie, o alcanzar un objeto, Para Arnol Gesell en esta etapa el niño se interesa por observar detenidamente los juguetes y manipularlos, tocarlo, palparlos y golpearlos, y le gusta jugar con más niños a los cuales suele alcanzar y empujar fuera de su camino, es muy normal que juegue o pelee dando puntapiés a otros, niño.

b).-En el juego simbólico que domina entre los niños dos, tres , seis y siete años, este juego se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación.

El niño produce escenas de la vida modificándolas de acuerdo con sus necesidades, los símbolos adquieren su significado en la actividad, por ejemplo, como son, los trazos de papel se convierten en billetes para jugar a la tiendita, la caja de cartón en un camión, el palillo en jeringa que utiliza el médico. Muchos juguetes sirven para la realización de este tipo de juegos.

El niño ejercita los papeles sociales de las personas o sujetos que le rodean, el maestro, el médico, el conductor, el papá o a la mamá y eso le ayuda a dominar la realidad a la que esta continuamente sometido en el juego.

Para (Henri Wallon 1984) estos juegos son de ficción, adquisición y elaboración, donde refiere que los juegos de ficción se traducen en jugar a la familia, a la comidita, a las muñecas, a los indios, montar en un palo de escoba como si fuera caballo. En todos estos juegos interviene una actividad creativa.(p 35)

Los juegos de adquisición estos juegos permiten percibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que los rodean por medio de sus sentidos y la razón. El niño observa todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones y repetirlas cuantas veces sea necesario. Aquí también entran los juegos de fabricación o elaboración, por medio de este se produce una síntesis integradora de las etapas anteriores, mediante estos juegos el niño opera con los objetos y los cambia. En la medida que se ejercita aprende a modificar, transformar y construir nuevos juguetes.

Para(Arnol Gesell 1997) el niño de tres años empieza con el juego de dramatización y en su imaginación le interesa combinar los distintos juguetes como los cubos con autos, construir camiones y puentes. Le interesa jugar con otros niños, aunque éstos cambien constantemente de carácter y actividad, acepta esperar su turno en el juego, por ejemplo, en la resbaladilla. Le gusta pintar con varios colores uno encima de otro. Asimismo le gusta pintar la mesa y las sillas, pinta sobre otros niños aun en sus manos. Cuando termina de pintar alegremente exclama diciendo "miren lo que hice" igualmente trabaja con concentración y precisión, pero no le gusta compartir el papel con los demás

En los niños de cuatro años dice, se nota un importante progreso en la manipulación de los materiales de juego e inicia el juego dramático. Estos niños prefiere jugar en grupos de dos o tres niños, a menudo tienen un compañero favorito del propio sexo, del mismo modo propone turnos en los juegos y le gusta mandar a los demás. En ocasiones, se muestra un poco torpe en algunos juegos, le gusta disfrazarse, le gusta dibujar, hacer letras toscas y explica lo que hace, todo lo explica agitando las manos en forma rítmica.

Al ingresar a la escuela, se adapta fácilmente, y tiene tendencia a irse más allá de los límites permitidos y llevarse los útiles de la escuela. De esta forma a la edad de los cinco años le gusta recortar figuras y pegarlas, le gusta trabajar en un proyecto específico tal como la construcción de una casita o un bote juega con niños de su edad y fortalece los lazos de amistad con los otros niños, Por sí mismo se viste, y se desviste se le aun puede atarse los zapatos. Al contar un cuento puede agregarle cuanto detalle se le ocurra y hacerlo más fantástico e imaginativo, demuestra cortesía y tacto para hablar, contesta con seguridad y hace preguntas de cómo funcionan las cosas, para que sirvan y su significado, Aprende un extenso repertorio de canciones que la mayoría puede

sincronizar con los movimientos de la mano y pie. Con la música puede brincar o saltar en un solo pie y baila rítmicamente al compás de la música.

c).- El juego reglado inicia de los seis a siete años, prolongándose hasta la adolescencia, menciona Piaget es la actividad lúdica de los seres socializados e incorpora en su estructura al juego de ejercicio y al juego simbólico. El juego reglado es la culminación de los procesos lúdicos, y se consolida, progresivamente durante este período del pensamiento lógico concreto al lograr su máxima expresión en el período del pensamiento formal abstracto, este tipo de juego continúa durante la vida adulta en forma de deporte.

El juego constituyó la ocupación esencial en el niño pequeño y aunque pasen los años y adquieran nuevos intereses, siempre subsiste la necesidad de jugar. El incremento de la habilidad manual, en la complejidad ascendente de los procesos mentales, y en la manipulación de los intereses en el juego, se refleja en la intensificación de las relaciones sociales y en las diversas etapas de maduración. Esto se observa al revisar las actividades lúdicas en la teoría del desarrollo de Jean Piaget que es una de las más completas y reconocidas, y sin perder de vista a Henri Wallon y Anold Gesell.

Terapia de Juego

Ana Freud (1961) y Melanie Klein (1962) son las verdaderas creadoras del Psicoanálisis Infantil como lo señala Peinado (1961) quien menciona que Anna Freud insiste en el hecho de que lo primero que se necesita para enseñar aritmética o geografía es educar o psicoanalizar, es lograr establecer una relación sentimental con el niño y que sin ella nada se podrá obtener.

Por otro lado en el terreno de la comunicación con el niño dio su mayor aportación Melanie Klein, la inventora de la ludo terapia o terapia por el juego. Consideraba que era posible el tratamiento psicológico incluso a los dos o tres años de edad. En esta edad los niños no tienen mucha soltura verbal, pero juegan. Una de las creencias fundamentales de Melanie Klein era la de que todos los juegos tienen un significado simbólico

Una de las autoras de mayor trascendencia de esta técnica es Axline, (1975), quien refiere que la terapia de juego ayuda a que los niños aprendan a ayudarse a sí mismos,

es decir, que cobran conciencia de la parte que pueden tomar del poder de dirigir sus propias vidas, aceptando la responsabilidad que viene con libertad interna, entonces pueden planear su curso de acción con mayor precisión frente a los problemas que se presenten. En otras palabras, adquieren un sentimiento de capacidad de autoestima y autodirección, incrementando sus habilidades de independencia y de aceptación a sí mismos, así como de asumir responsabilidades conscientes de su persona. La terapia de juego permite desarrollar la habilidad para resolver sus propios problemas de una manera efectiva, favorecida por el impulso innato de crecimiento hacia una conducta madura porque ésta es más satisfactoria que la inmadura, por lo tanto la reorganización de experiencias, actitudes, pensamientos y sentimientos, se da gracias a la introspección lograda por el trabajo terapéutico Ana Freud (1961)

Esta autora refiere que a través de la terapia de juego los niños experimentan crecimiento bajo las condiciones favorables que aporta el juego ya que les brinda la oportunidad de manejar los sentimientos acumulados de tensión, frustración, inseguridad, agresión, temor, y confusión. De este modo al elaborar estos sentimientos por medio del juego permite que emerjan a la superficie, en donde los menores se enfrentan a ellos, por lo cual aprenden a controlarlos o a rechazarlos, porque han logrado hacerlo más conscientes.

Axline (1975) refiere que se logra lo anteriores con los juguetes objetos y materiales mediante los niños expresan lo que quieren hacer. Asimismo, porque juegan libremente y sin dirección, expresan su personalidad y liberan pensamientos, sentimientos y actitudes que han estado luchando por salir al descubierto pero que se encuentran reprimidos.

No es indispensable que los niños sean conscientes de que tienen un problema para que puedan obtener beneficio de la terapia de juego, ya que ellos llegan hasta donde son capaces de hacer. En la terapia de juego, el terapeuta evita las interpretaciones, evade preguntas indagatorias, porque el niño seleccionará lo que es más importante para el mismo cuando esté preparado para hacerlo; y la relación que se establezca entre terapeuta y niño facilitará que éste último pueda revelar su "yo" verdadero al ser aceptado por el terapeuta.

Una de las principales aportaciones de Axline son los pasos básicos para el establecimiento de una buena relación entre terapeuta y niño que un terapeuta debe realizar con ética, sinceridad, consistencia, inteligencia y profesionalismo, ya que de

ello depende el éxito o fracaso de la terapia de juego. De entrada, se debe desarrollar una relación íntima y amigable, estableciendo una armonía con el niño lo antes posible.

Se debe aceptar al niño tal como es, se debe crear una actitud permisiva en la relación, para que se sienta libre de expresar sus sentimientos e igualmente estar alerta para reconocer los sentimientos que expresa el niño, y reflejarlos de nuevo hacia él, de tal forma, que se profundice más en su comportamiento. El terapeuta observa con respeto la habilidad del niño para solucionar sus problemas ofreciendo la oportunidad para hacerlo, el niño decide y realiza los cambios en el momento que el cree conveniente.

El terapeuta no intenta dirigir las acciones o conversaciones del niño en forma alguna, el niño guía el camino, y el terapeuta lo sigue, no apresurando el curso de la terapia, porque es un proceso gradual y como tal debe ser reconocido por el terapeuta.

Dentro de la terapia de juego, Landreth, (1993) quien retoma a Axline, donde refiere que tras el tratamiento de la confianza que se da entre terapeuta y niño, el primero no cambia su método de tratamiento según las demandas o necesidades del niño, en particular de lo que se trate, que no se prepare al menor para el cambio, porque lo que se dé, el avance o mejoría, ya se encontraba dentro de ellos mismos, y el trabajo terapéutico sólo lo trajo a la superficie. En la terapia de juego es importante la relación, no el uso de juegos o la interpretación de la conducta, ya que la relación es la llave para el crecimiento, por lo tanto, debe estar enfocada en el presente, se le debe transmitir al niño en todo momento que el terapeuta está ahí, físicamente, emocionalmente para escuchar y ver lo que expresa y lo que no, se le debe comunicar esa comprensión, reflejarle que es importante y que el lo sepa.

El niño sabrá que es importante para el terapeuta, de esta forma dará resultado la terapia sin importar el problema específico del cual se trate. Esto es para aclarar que la terapia de juego, no se modifica porque el niño tenga diferentes problemas, cualquiera que este sea. El niño puede ser ayudado y mejorar, gracias a que dicha terapia es curativa desde el inicio, hasta su término porque es llevada a cabo profesionalmente.

El juego permite involucrar al niño en una relación terapéutica, concediendo una reactuación simbólica del contenido abrumador originando por el conflicto y la expresión de los deseos primitivos reprimidos, que también están relacionados con las experiencias vividas.

West (1996), propone la terapia de juego como una alternativa para ayudar a curar de una manera no agresiva los aspectos físicos, espirituales, emocionales y cognoscitivos, tanto conscientes como inconscientes del niño, tomando en cuenta el pasado, presente y futuro del niño valorando sus sentimientos y emociones, no sólo sus conductas, donde el terapeuta debe reflejar las acciones y sentimientos del niño mediante su participación en los juegos si es que así lo pide. Se trabaja para ayudar a los niños a sentirse seguros dentro del cuarto de juegos y a comprender las normas y reglas del mismo.

La terapia de juego, conlleva el trabajo, que se utiliza para los niños seriamente maltratados y traumatizados, que tras el juego de evaluación o un conocimiento detallado del niño se puede observar. Después se deben plantear los objetivos y los métodos del juego terapéutico que van a ser dirigidos, con el propósito de hacer que el niño identifique y exprese sus emociones de manera más consciente y apropiada. Enfocándose al propiciar roles infantiles apropiados, se les enseña cómo deben ser cuidados los bebés y los niños pequeños, se les instruye sobre la socialización y habilidades necesarias dentro de un grupo, trabajando aspectos en torno a la pérdida y el cambio, así como confrontar los eventos traumáticos a los cuales se vieron expuestos, entre otros aspectos, West, (1996).

La misma autora hace referencia a varios aspectos que deben ser considerados para trabajar con la terapia de juego enfocado. El primero consiste en que, el terapeuta de juego debe contar con los conocimientos sobre el desarrollo infantil y sobre las normas de juego en las diferentes edades y etapas por las cuales pasa el infante, para ubicarse, cuando el juego de un o una menor reflejan libertad, inhibición, inmadurez o si es apropiada a su edad. Para iniciar la terapia se necesita conocer un marco de referencia, es decir, los problemas actuales que vive el niño, detalles de origen de familia sustitutas, traslados, cambios y pérdidas subsecuentes; detalles como antecedentes médicos y de desarrollo, planes futuros para el niño, como un cambio de dirección o escuela, o si se encuentra bajo algún mandato judicial, o procedimiento legal, todo para obtener un panorama general del contexto del niño y tener la base sobre la cual se va a empezar a trabajar.

Para que la terapia de juego funcione es necesario que la seguridad y protección del niño estén aseguradas y sus necesidades básicas estén satisfechas antes de empezar a trabajar con las cuestiones afectivas y emocionales.

Por otra parte, puede ser que los niños muestren secuelas de maltrato excesivo, relacionados con trastornos emocionales y conductas, comportamiento de acuerdo a su edad cronológica, perturbaciones psicósomáticas y psicosexuales, dificultades interpersonales, aspectos relacionados con la auto estima pobre.

Dificultades para distinguir y expresar emociones apropiadas en especial pueden presentar trastornos por estrés postraumático, que son recuerdos alucinatorios, ansiedad aguda, depresión y memoria deficiente.

Asimismo pueden presentar otros problemas como culpa residual, miedo específico o generalizado a personas o situaciones, temor ante el terapeuta de juego etcétera. Y para tales casos se recomienda una combinación de tratamiento, por ejemplo terapia individual, de grupo o familiar.

Es probable que la terapia de juego centrada en el niño los atemorice por su aparente falta de límites y dirección, por los maltratos excesivos pueden tener miedo de dejar volar su imaginación e inconsciente. Por esta causa se requiere de una especial atención por parte del terapeuta. Se recomienda que en el primer encuentro con la familia y el niño, el terapeuta indague acerca de las restricciones alimenticias del establecer una forma terapéutica adecuada. Asimismo el terapeuta, en esa primera reunión aclara dudas a la familia acerca de la terapia de juego, la confidencialidad, líneas de comunicación entre cuidadores y terapeuta, detalles del lugar tiempo y fecha de sesiones. Recomienda al niño alentar a que vista ropa cómoda para jugar y transmitirle que la terapia de juego es una experiencia diferente y agradable. Siendo la primera sesión crucial porque se descubre los estilos de juego a través de los cuales se comunica el niño en particular, debiendo registrarse sus actitudes lo más completas posible, porque refleja qué se va a trabajar y cómo se logrará. El terapeuta se debe concentrar en el niño y dejar que él ponga la pauta a seguir, en reflejar algo acerca de lo que pueda estar haciendo o sintiendo, confirmando el ser del niño, es decir, le da el espacio para convertirse en sí mismo. Por ejemplo, puede ser que el pequeño se sienta incómodo, entonces se le puede mencionar la posibilidad de dicha situación o mencionarle la posibilidad del miedo de estar ahí reflejando lo que siente en ese momento.

Se debe tomar en cuenta que dentro de la terapia de juego podemos encontrar el juego dramático, que incluye sus variaciones desde mímica hasta la actuación improvisada de una obra determinada, donde los niños pueden presentarse agresivos a la

parte sexual, que represente a ellos mismos o a sus representaciones paternas, donde el uso de títeres, cuentos y juegos de palabras les permite identificarse con algún niño o alguna de manera simbólica. Asimismo la palabra escrita y los dibujos pueden ser de ayuda terapéutica, en especial cuando resultan ser de su agrado.

Dentro de la terapia de juego la regresión es normal, porque puede dar por presiones excesivas un evento o pérdida traumática y pueden volver a conductas y actitudes de un periodo en el cual se sentían más seguros y con menos demandas, otros experimentan una fase del desarrollo que no se elaboro de manera adecuada en su momento. Dentro del juego las escondidillas y otros juegos relacionados pueden ser partes de la regresión, el terapeuta trabaja la confianza básica del niño así como las relaciones paternas.

West (1996) hace referencia a las cuatro etapas de la terapia de juego. En la primera, se dan conductas difusas, por arriba del límite, inhibidas, ya sea de manera apropiada o inapropiada, donde el terapeuta establece la alianza con el niño, en la segunda etapa los sentimientos del niño llegan a enfocarse en determinadas personas y cosas fuera de el, donde el comportamiento parece que empeora; En la tercera etapa, comienza a mostrar sentimientos positivos, pero existe mucha ambivalencia; en la cuarta etapa emergen más sentimientos realistas con mayor firmeza, el niño se siente mejor interiormente y está más capacitado para enfrentar problemas en la vida, desarrollando una relación más apropiada a su edad con el terapeuta de juego y con su entorno. Cabe señalar que las etapas no siempre suceden en ese orden.

Esta autora menciona, que para decidir la finalización de la terapia de juego, hay que ver que el niño exhiba una disminución en la conducta problemática, que sea más realista en cuanto a sus dificultades y muestre una mejoría en las relaciones sociales y de trabajo escolar. Que el niño sea más organizado, constructivo y apropiado a su edad. Cuando el trabajo terapéutico ha tenido éxito y ha logrado sus objetivos, el terapeuta debe plantear la terminación con anticipación y hacerlo con tacto profesional

Como se puede observar la terapia de juego es una técnica que facilita el establecimiento de una buena relación entre terapeuta y niño. El terapeuta dirige el tratamiento, porque le permite al niño exteriorizar el conflicto de manera simbólica, es decir le permite la deducción para manifestar sus temores, ansiedades, culpas y miedos, que los niños difícilmente enfrentarán conscientemente, gracias a la dramatización y la repetición dentro del juego.

Los niños como lo menciona A Freud, (1961) y M. Klein, (1962) trabajan y elaboran sus conflictos y sentimientos internos sin que tengan que enfrentarse física y directamente a sus experiencias.

Axlina (1975) cita que la terapia de juego ayuda a que los niños aprendan a ayudarse a si mismo, es decir, cobran conciencia de la parte que pueden tomar del poder para dirigir sus propias vidas, aceptando la responsabilidad que emerge libremente

La terapia de juego permite el conocimiento para ayudar a resolver problemas del niño de una manera efectiva, por lo tanto, la reorganización de experiencias, actitudes, pensamientos y sentimientos, se da gracias a la introspección lograda por el trabajo terapéutico

Conclusiones.

El juego es un factor muy importante, para el niño considerándolo como la actividad a través de la cual el niño interactúa las situaciones que lo rodean descarga su energía expresando sus deseos, conflictos y lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y recrea la situación de la vida.

El juego es como una especie de escuela de relaciones sociales, disciplinando a aquellos que lo comparten, los hace tomar decisiones e integrarse a un grupo, es decir el sentido social

Esta capacidad de representar la realidad, permite el desarrollo del lenguaje, la comunicación, la imaginación la inteligencia y la creatividad. Estas capacidades implica en preescolar una mayor comprensión y aprehensión de las cosas y representa objetos, acontecimientos de personas en ausencia de ellas.

Por medio del juego el niño promueve el desarrollo físico, aprende a controlar el cuerpo, necesita muchas oportunidades para correr, subir y deslizarse, también experimentar el éxito, tener confianza en si mismo, su sensación de poder y su iniciativa se va a fortalecer a medida que el niño adquiere, buena destreza física, mejora su confianza que puede ser reflejada en el aprendizaje escolar.

Por medio del juego el niño aprende a discriminar y solucionar problemas a formular juicios y a analizar y sintetizar al igual que le proporciona una forma de manejar sus emociones, el miedo la ansiedad la alegría, la tristeza la preocupación, puede ir

solucionando juicios de valor en el niño aunque en casa o en la escuela el niño aprende a conocer, lo que es bueno y lo que es malo, reconoce que debe aprender hacer justo honrado veraz y que debe de controlar su ira.

Por medio del juego el niño llega a conocer las formas los valores las texturas los tamaños, asimismo el juego le ayuda al niño a comprender el mundo en el que vive y aprende a distinguir entre la realidad y la fantasía.

Todas estas manifestaciones que hemos mencionado se logra a través de la personalidad y la acción de la educadora es uno de los factores básicos en la creación del clima emocional en el jardín de niños, es decir una atmósfera de confianza, de seguridad de juego, de sana alegría que necesitan los pequeños para aprender a desenvolverse convenientemente.

La responsabilidad educativa recae en gran parte en la educadora, quien tiene el contacto directo con los niños, la función de preparar y conducir por medio de los cuales, se alcanzaran los objetivos que en el niño a de cumplir, de ella depende la adecuada adaptación del niño a este primer medio escolar.

La educadora tiene que reforzarse por lograr un ambiente que invite, con las estrategias adecuadas al trabajo creador, resolviendo problemas con amplio espacio de tiempo para explorarlos, que se fomenten las interrogantes criticas en todas las etapas, de tal manera que los pequeños puedan descubrir su actitud creadora, procurar en la práctica frecuente en el empleo de la imaginación e idear métodos con los cuales evaluar y premiar el trabajo creativo

Quienes hemos tenido la oportunidad de trabajar en el campo de la educación preescolar tenemos sobre nuestros hombros una responsabilidad muy grande y delicada, que es la de ser cada día mas profesional en nuestra tarea de formar a los niños a través del proceso educativo

Bibliografía

- Ajuriaguerra, B., (1976-1980) Epistemología Genética Argentina. Ed. Buenos Aires
- Axline, V., (1975) Terapia de juego Ed. México Diana.
- Bernal, R., (1990) Tesis, El mundo En Las Matemática Preescolar
- Bijou, W., (1982) Psicología del Desarrollo Infantil Ed. Trillas Vol. 3
- Bonilla, M., (1999) El Juego y la Educación Preescolar Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH)
- Buhler, Ch., (1973) Psicología de la Vida Activa Argentina. Ed. Buenos Aires
- Chateau, J., (1977) Psicología de los Juegos Infantiles Argentina. Ed. Kapeluz Buenos Aires
- Decroly, D., (1986) El Juego Educativo Ed. Morata
- Díaz, V., (1991) Tesis, El Juego y el Juguete en el Desarrollo del Niño
- Duval, J. (1994) Desarrollo Humano Editorial: siglo XXI.
- Freud, A., (1988) Manual de Terapia de Juego Ed. Manual Moderno
- Froebel, F., (1986) Programa General del Jardín de niños Ed. Manhattan
- Garaigordobil, M., (1995) Psicología para el Desarrollo de la Creatividad Ed. Bilbao
- Gesell, A., (1997) El niño de uno a cinco años España. Ed. Paidós Barcelona
- J. Wertch., (1984) Children's Learning in The Zone of Proximal Development Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH)
- Kishimoto, M., (1993) Jogos Tradicionales Infais Brasil. Ed. Brasil
- Klein, M., (1962) Desarrollo en Psicoanálisis Ed. Home
- Landreth, G., (1993) Elementary School Guidance and Conseling Child-centered Play Therapy.
- Marck, J., (1979) Primera y Segunda Infancia Editorial Diana México
- Millar, Sussanna., (1972) Psicología del Juego Infantil Barcelona, Esp. Ed. Fontanella
- Montessori, M., (1972) El Niño El Secreto de la Infancia España. Ed. Barcelona
- Newman, B., (1985) El Desarrollo del Niño Editorial Limusa

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

- Oswaldo, J. (1998) Revista Colecciones. Biblioteca. (Centro Estudios Superiores Universitarios [CESU])
- Papalia, E. (1990) Psicología del Desarrollo Editorial: Mc Graw-Hill 3ra Edición
- Peinado, A., (1961) Psicología Infantil Ed. Porrúa
- Piaget, J. (1979) La Formación del Símbolo en el Niño Editorial: Siglo XX
- Piaget, J. (1985) Seis Estudios de Psicología Editorial: Barcelona
- Piaget, J. e Inhelder, (1979) Psicología del Niño Argentina. Ed.: Buenos Aires
- Ramos, R., (1999) Juego Educación y Cultura Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH)
- Turiel, E., (1989) El Mundo Social en la Mente Infantil Madrid Ed. Alianza
- Wallon, H. (1984) La Evolución Psicológica del Niño Editorial: Grijalbo
- West, J., (1996) Terapia de juego Centrada en el niño 2ª. Edición México Ed. Manual Moderno
- Winnicott, D., (1982) Realidad y Juego Argentina. Ed. Buenos Aires
- Zapata, O., (1985) Aprender Jugando en la Escuela Primaria Ed. Pax México
- Zapata, O., (1989) Juego Aprendizaje Escolar Ed. Pax México