



TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO DE MÉXICO

---

---

ESCUELA DE PSICOLOGÍA

INCORPORADA A LA UNAM CLAVE 3079-25

**“LA FUNCIÓN DEL JUEGO Y LOS JUGUETES,  
EN EL DESARROLLO DEL NIÑO,  
DE 0 A 10 AÑOS”.**

**T E S I S**

QUE PAR OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGIA

PRESENTA:

MARÍA TERESA OLMOS AGUIRRE

DIRECTORA DE TESIS:

MTRA. WENDY NICOLASA VEGA NAVARRO

MÉXICO DF. 2009



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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

DEDICATORIAS....

*A MI MAMÁ QUE ME  
HA DADO TODO*

*A mi abuelita y mi "hermana" que  
me enseñaron a jugar (+)*

*A mi tío Jesús que también me  
apoya cuando lo necesito*

*A Melissa que es un buen ejemplo  
de lucha y perseverancia*

*A mi dragón negro del miedo que  
día a día aprendo a vencerlo.*

# “LA FUNCIÓN DEL JUEGO Y LOS JUGUETES, EN EL DESARROLLO DEL NIÑO, DE 0 A 10 AÑOS”.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO 1. DESARROLLO DEL NIÑO DE 0 A 10 AÑOS.....</b>	<b>6</b>
1.1 Definición del crecimiento.....	7
1.2 Definición del desarrollo.....	14
1.3 Áreas del desarrollo.....	19
1.3.1 Desarrollo motriz.....	20
1.3.2 Desarrollo cognoscitivo.....	30
1.3.3 Desarrollo afectivo y social.....	33
<b>CAPÍTULO 2. JUEGO Y LOS JUGUETES.....</b>	<b>41</b>
2.1 Concepto de juego y juguete.....	42
2.2 Clasificación del juego y los juguetes.....	44
2.3 Los juguetes y su importancia en el desarrollo.....	62
2.4 Características del juego y los juguetes del niño a partir de las etapas del desarrollo.....	65
2.5 El juego en la casa y el juego en la escuela.....	69
2.5.1 Representación y expresión de la realidad.....	72
2.5.2 Transformación del juguete, creatividad del niño.....	75
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>78</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>83</b>

# INTRODUCCIÓN

La presente tesis trata acerca de la relación que existe entre el juego y el desarrollo del niño, describiremos la importancia del juego en el desarrollo, y cómo es que, a partir de un “buen” desarrollo podrían existir una serie de juegos de acuerdo a la edad del niño. Primeramente, necesitamos entender de qué se trata el desarrollo, por lo tanto necesitamos explicar la relación de este concepto con el crecimiento. A partir de esto, estudiaremos el desarrollo del niño en sus diversas áreas, como son: el desarrollo motriz, el desarrollo cognoscitivo, el desarrollo afectivo y social y, por último, el tema relacionado con el juego y los juguetes, para ver la importancia que tiene el tema del desarrollo con el juego infantil.

El desarrollo infantil puede entenderse como los cambios de tipo progresivo que se presentan a lo largo de la vida en los niños, dichos cambios se dan en términos biopsicosociales, es decir en las cuestiones emocionales, cognitivas, sociales y físicas, en las que el crecimiento aporta esos elementos en tanto cambios estructurales, los cuales implican una transición de un estado físico a otro, es decir, existe una maduración estructural del organismo. Con respecto a esto Arnold Gesell<sup>1</sup> menciona: “el crecimiento origina cambios en las estructuras y transformaciones estrechamente correlacionadas en las funciones”. Con lo anterior, podríamos decir que el desarrollo genera diversos movimientos, los cuales no están fuera de las actividades propias del ser humano, sus funciones, o bien, sus relaciones. Este mismo autor alude a “una integración de los cambios constitucionales y aprendidos que conforman la personalidad en constante desarrollo de un individuo”.<sup>2</sup> En relación al crecimiento se hace evidente en los estándares establecidos del peso y la talla; aunados a las áreas del desarrollo como el motor, el cognoscitivo, el social y afectivo, se despliegan de una manera tal, que le permitan al niño avanzar progresivamente, frente a esas necesidades del medio, en que vive, y así adaptarse al mismo.

Un desarrollo apropiado en el niño se hace notar cuando, además de tener un crecimiento acorde a su edad, también cuenta con una de las actividades fundamentales y de vital importancia para él, este es el juego. Mediante el juego se desarrollan habilidades que proporcionan la estimulación necesaria para reconocer su mundo y delimitar su propio yo. El

---

<sup>1</sup> Gesell A. (1990). “*Diagnostico del desarrollo normal y anormal del niño. Evaluación y manejo del desarrollo neuropsicológico normal y anormal del niño pequeño y preescolar*”. México: Paidós, Pág. 29.

<sup>2</sup> Maier H. (2000). “*Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*”. Buenos Aires: Amorrortu. Pág. 11.

juego es un tema que ha sido tratado y relacionando con el niño desde tiempos muy remotos; una materia que se encarga de estudiar la diada desarrollo-juego es la antropología, la cual menciona que el juego es ancestral y que todo niño sin importar su edad, condición social-económica o racial juega, con la diferencia de que varían de acuerdo al país y la época en la que viva. La esencia principal del juego es ayudar al niño a entender su mundo, representa una necesidad natural en él, ya que necesita descargar energías acumuladas, además de ser una actividad primordial en todo niño porque, a través del juego son libres de expresarse, pueden soñar e interpretar cosas que en la vida real no podrían.

Con el correr de los años los niños y los juegos van cambiando. Al principio es el otro (mamá, papá, tutor, etc.) quien juega con el niño, posteriormente pasará a conformar el juego en un sentido más individual o “solitario”; por ejemplo, cuando el bebé juega en su cuna con su sonaja o el móvil, incluso en ocasiones con su propio cuerpo que le es ajeno, el social, el juego de reglas y, posteriormente, se da lugar a otro tipo de juegos como son el de pareja, grupales, sociales, de reglas, de competencia, de vinculo, intelectuales, electrónicos, etc. El juego evoluciona, ya que el niño pasa de una etapa a otra y el juego también.

El juego no tiene un significado tan preciso como lo son el crecimiento y el desarrollo. Son diversos autores quienes dan definición a esta palabra, en este sentido, el juego se podría definir: “como toda actividad lúdica que implica el goce y disfrute de la actividad; así como también, el uso de artefactos (juguetes) para el máximo aprovechamiento de la actividad, la cual no persigue un objetivo concreto, en donde diversas áreas del desarrollo se ven beneficiadas”. Una definición más del juego, refiere a: “el conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación logra satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía”.<sup>3</sup> Así las distintas definiciones se trabajarán mas adelante, en el capítulo dos.

Como se ha reconocido desde hace tiempo, el juego y el desarrollo se fortalecen a la par, ya que estos dos aspectos se van dando mientras el niño va creciendo y constituyéndose como un ser: autónomo y capaz. Crecer y desarrollarse, no solo implica la enseñanza que le proporcionan sus cuidadores, sino que también, a través del juego se generan experiencias, aprendizajes y habilidades, en las que el niño va adquiriendo destrezas, concepciones y otros elementos que le servirán en la vida, manteniéndose hasta la adultez. Al jugar, los niños

---

<sup>3</sup> Cañeque. H (1993). “*Juego y vida. La conducta lúdica en el adulto y en el niño*”. Buenos Aires: el Ateneo, pág. 25.

representan toda su realidad, pues ahí se genera la base de las experiencias para pasar de una etapa de desarrollo a otra, fortalecer las anteriores y crear aprendizajes cognitivos, afectivos, sociales, motrices.

Lo anterior refiere a que el juego y el desarrollo son dos aspectos que a través de la historia del hombre indudablemente han ido y seguirán estando juntas. El juego y los juguetes en el desarrollo del niño, son indisociables, debido a que los juguetes fomentan en el niño la imaginación, la socialización, un mejor desarrollo en sus habilidades y posteriormente un buen desempeño en la vida adulta, otra de las ventajas de esta relación (juego, juguetes y desarrollo) es que el desarrollo mental va de acuerdo a su edad. El juguete es el medio para hacer una representación real de lo que viven, y ven diariamente dichos niños en su mundo.

En este orden de ideas el objetivo del presente trabajo es ubicar y relacionar la importancia que tienen el juego y los juguetes para el desarrollo del niño de 0 a 10 años, dentro de las diferentes etapas que lo constituyen. Para lograr esto se han establecido dos capítulos, en el primero de ellos se tratan los temas de crecimiento y desarrollo del niño de 0 a 10 años, así como su cristalización en las diversas áreas: motora, cognoscitiva, afectiva y social. En el segundo capítulo se retoma el tema del juego y los juguetes como forma de expresión, la definición de cada uno, la importancia de que el niño tenga un juguete apropiado para su edad; el significado de estos –juego y juguetes- en las diferentes etapas del desarrollo y como es que a través de la historia ambos han ido cambiando.

# CAPÍTULO I

## DESARROLLO DEL NIÑO DE 0 A 10 AÑOS

Crecimiento y desarrollo son dos términos que comúnmente son confundidos y definidos de la misma forma, sin embargo, los dos aunque diferentes implican algunos aspectos que se entrelazan entre sí, estos están íntimamente ligados para describir el desarrollo del hombre y, en este caso, al niño. El desarrollo se relaciona con un aspecto de tipo psicosocial, mientras que crecimiento es relacionado más con el aspecto de maduración fisiológica, lo biológico.

Con lo anterior podríamos decir que el desarrollo “alude a una integración de los cambios constitucionales y aprendidos que conforman la personalidad en constante desarrollo de un individuo”<sup>4</sup>. Esto se podría entender como una serie de cambios estructurados y sistemáticos, que ocurren de una etapa a otra durante toda la vida, desde la concepción hasta el momento de la muerte. Se dice que es sistemático porque lleva un orden en las transformaciones, ya que forman parte del crecimiento y la evolución del propio ser que se ha formado. Por su parte, el crecimiento implica cambios evolutivos, los cuales hacen referencia a un progreso de tamaño y estructura del niño, que implica la maduración de órganos. Tanto el desarrollo como el crecimiento cuentan con dos factores, intrínsecos y extrínsecos, que deben ser retomados. Los factores intrínsecos se refieren a que es necesario que el hombre tenga la capacidad de adaptarse a su medio y hacerle frente a los obstáculos que se le presenten, esos factores están relacionados con la persona misma. En cuanto a los factores extrínsecos es preciso que haya una firme y positiva interacción con el medio que le rodea, es decir, las relaciones que se dan entre la sociedad y el hombre en una cordial interacción, la acción del sujeto en lo social es lo que le ayudará a enriquecer y favorecer el desarrollo del niño.

El tema está relacionado con otros conceptos básicos que no debemos perder de vista, como son el crecimiento y las características del desarrollo en sus diferentes áreas motriz, cognoscitivo, afectivo y social, para poder entender cómo se da una parte de la complejidad del ser humano.

---

<sup>4</sup> Maier H. (200) “*Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*”. Buenos Aires: Amorrortu, pág. 11.



## 1.1 Definición del crecimiento.

El crecimiento hace referencia al aumento de las estructuras fisiológicas, las cuales pueden presentarse como irreversibles en tanto tamaño, peso, estatura, estructura ósea, entre otros. Este, a diferencia del desarrollo, es un proceso de tipo cuantitativo, es medible y, por lo tanto, los factores que incluye son reconocidos a través de incrementos numéricos en relación al cuerpo, lo cual hace la diferencia o la variación de los aspectos biológicos. Así, podemos definir al crecimiento como el aumento irreversible del tamaño corporal de todo ser humano, el cual es variable durante todo el curso de la vida. Como se ha mencionado, en el crecimiento se manejan aspectos de peso, manifestado en kilogramos y talla, que es visible en centímetros; estos son denominados incrementos cuantitativos, los cuales se hacen visibles en las estructuras celulares, musculares y óseas. Por tanto, el crecimiento habla de una evolución que tiene que ver con rasgos de tipo biológico. Al respecto existen tablas de peso y crecimiento, las cuales dan una referencia de lo que el niño debe de pesar y medir a determinada edad, así mismo, muestran la posibilidad de que un niño tenga un peso bajo o alto de acuerdo a tres condiciones: su edad, condición genética y las influencias del ambiente. Tanto la talla como el peso sólo son medidas aproximadas, esto porque en el niño existen factores que determinan dichos aspectos, los cuales son intrínsecos y extrínsecos, los primeros se refieren a la genética y los segundos al ambiente, estos dos factores logran que el niño tenga un peso y una altura adecuada pero, en ocasiones, pueden ser bajos, altos o normales. Hay que recordar que cada niño posee características que le son únicas, por lo tanto —en los patrones de crecimiento se observan amplias diferencias individuales, culturales, étnicas y de clase socioeconómica”.<sup>5</sup> El aumento de talla y peso son denominados numéricos ya que se refieren al aumento de peso y talla. Como se mencionó anteriormente, existe un crecimiento acelerado desde el nacimiento hasta el año de edad, el niño duplica el peso y la estatura que tuvo al nacer. Después del año de edad hasta la adolescencia, el incremento de peso y talla es menos acelerado, por lo cual los incrementos son mínimos y más estables, es decir, sólo varían unos centímetros y/o kilogramos por año.

Es así entonces que el crecimiento puede ser visto como un proceso madurativo de tipo biológico, en el que se observan cambios constantes, variables y progresivos en relación al peso y al tamaño. Estos cambios se encuentran estrechamente relacionados con las funciones orgánicas, donde el ambiente juega un papel importante ya que sus influencias adquieren una

---

<sup>5</sup> Rice P. (1997). “*Desarrollo Humano. Estudio del ciclo vital.*” México: Pearson, pág. 175.

importancia cada vez mayor a partir del nacimiento, tanto desde el punto de vista orgánico como del mental,<sup>6</sup> esto es que el ambiente influye en todos los factores, tanto intrínsecos como extrínsecos.

Tabla 1  
 “El peso y la estatura determinados para niñas”.<sup>7</sup>

Niñas				
Peso en Kilogramos				
Edad	Bajo	Promedio	Alto	Talla en cm. ±6%
Al nacer	2.8	3.1	3.4	50
1 mes	3.6	4.0	4.4	53.5
2 meses	4.5	5.0	5.5	56.5
3 meses	5.1	5.7	6.2	59
4 meses	5.6	6.3	6.8	61
5 meses	6.3	7.0	7.7	63
6 meses	6.6	7.4	8.2	64
7 meses	7.0	7.8	8.6	65
8 meses	7.2	8.2	8.8	66
9 meses	7.6	8.4	9.3	67
10 meses	7.7	8.7	9.6	68
11 meses	8.0	8.9	9.8	69
12 meses	8.3	9.2	10.1	70
2 años	10.8	12.0	13.2	80
3 años	12.6	14.0	15.4	90
4 años	14.4	16.0	17.6	100
5 años	16.6	18.2	19.8	106.5
6 años	18.2	20.0	22.0	112
7 años	19.8	22.0	24.2	117
8 años	21.8	24.2	26.7	123
9 años	24.1	26.8	29.5	127.5
10 años	27.4	30.4	33.4	133.5
11 años	31.2	34.7	38.2	141
12 años	35.5	40.5	44.5	150
13 años	41.6	46.2	50.8	154

En la tabla 1 se muestra el peso y la altura que debe tener una niña desde su nacimiento hasta los trece años. Reconocemos que el peso promedio de la niña, ubicado en la columna tres, aumenta rápidamente en los primeros 12 meses con relación al que se tiene en el nacimiento, esto es que desde el nacimiento hasta el año el aumento aproximado será de 200 a 500gr. por mes, a partir de esta edad hasta la adolescencia, el peso será de 2 a 4 kilos aproximadamente. Sin embargo, en las columnas de peso bajo y alto se observa que el aumento de peso también será de 500gr. Aproximadamente, no así las niñas con peso alto o bajo, quienes podrían presentar dificultades en el desarrollo físico y cognoscitivo. Con relación a la talla se muestra

<sup>6</sup> Piaget J. y Inhelder B. (2002). “*Psicología del niño*”. Madrid: Morata, pág. 12.

<sup>7</sup> <http://www.nosotros2.com/images/archivos/Tabla%20crecimiento%20niña.jpg>. Recuperado el 5 de marzo de 2009.

un aumento de 1 a 3 centímetros por mes durante los primeros meses de vida, a partir del año de edad la estatura de la niña aumentará de 5 a 10 centímetros por año.

Tabla 2  
 “El peso y la estatura determinados para niños”.<sup>8</sup>

**Niños**

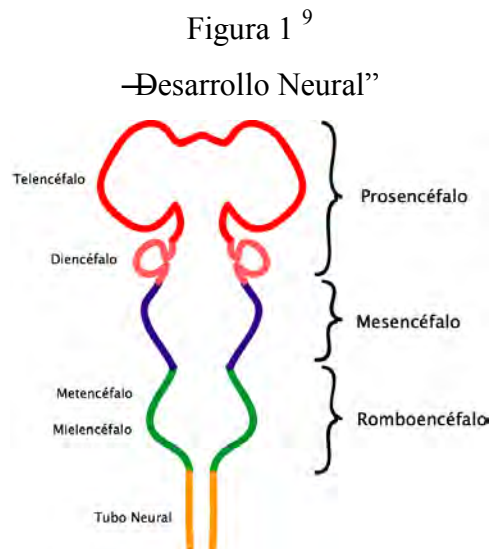
Peso en Kilogramos

Edad	Bajo	Promedio	Alto	Talla en cm. ±6%
Al nacer	2.8	3.1	3.4	50
1 mes	3.6	4.0	4.4	53.5
2 meses	4.5	5.0	5.5	56.5
3 meses	5.1	5.7	6.2	59
4 meses	5.6	6.3	6.8	61
5 meses	6.3	7.0	7.7	63
6 meses	6.6	7.4	8.2	64
7 meses	7.0	7.8	8.6	65
8 meses	7.2	8.2	8.8	66
9 meses	7.6	8.4	9.3	67
10 meses	7.7	8.7	9.6	68
11 meses	8.0	8.9	9.8	69
12 meses	8.3	9.2	10.1	70
2 años	10.8	12.0	13.2	80
3 años	12.6	14.0	15.4	90
4 años	14.4	16.0	17.6	100
5 años	16.6	18.0	19.8	106.5
6 años	18.2	20.0	22.0	113
7 años	19.8	22.0	24.2	118
8 años	22.1	24.5	26.9	123
9 años	24.3	27.0	29.7	127.5
10 años	27.0	30.0	33.0	132
11 años	29.8	33.1	36.4	139
12 años	33.0	36.6	40.2	142
13 años	34.0	38.0	41.8	147

En la tabla 2 se muestra el peso y la altura del niño desde el nacimiento hasta los trece años. Se observa que el peso “normal” del niño (ubicado en la columna 3) aumenta un aproximado de 500gr por mes hasta la edad de 12 meses con relación al que tenía en el nacimiento, posterior a esto el peso aumenta 2 kilos por mes hasta los 9 años, y, a partir de los 10 hasta los 13 años, aumentará de 4 a 6 kilos aproximadamente por año. En relación a la talla se demuestra un aumento de 3cm desde el nacimiento hasta los 4 meses, y de aquí hasta los 12 meses el aumento será de 1cm por mes, y del año hasta la adolescencia el crecimiento será de 6 a 10cm por año, hasta alcanzar una altura proporcionada y de acuerdo a su condición genética.

<sup>8</sup> <http://www.nosotros2.com/images/archivos/Tabla%20crecimiento%20niño.jpg>. Recuperado el 5 de marzo de 2009.

Las tablas no son lo único que describe el crecimiento, existen otros aspectos importantes que nos sirven para entender a fondo este tema. Comenzaremos por explicar las categorías correspondientes al crecimiento morfológico, las cuales se dan desde la formación prenatal. Primeramente esta el crecimiento Neural, que es referente a la proliferación de neuronas y el tubo neural, éste es el más rápido de todos, el cual tiene una plenitud del 80% hacia los 4 años, a partir de aquí se vuelve lento. (Ver figura 1).



La segunda categoría corresponde a la Linfoidea, es decir el desarrollo de órganos y tejidos como son el timo, la médula ósea, el bazo y los nódulos linfáticos; estos alcanzan su madurez a la edad de 6 años, a los doce se duplican y en la edad adulta temprana estos tejidos declinan. (Ver figura 2).

---

<sup>9</sup> <http://www.guiasdeneuro.com.ar/wp-content/uploads/2009/04/encefalo.png>. Recuperado el 18 de junio de 2009.

Figura 2<sup>10</sup>  
-Desarrollo linfoideo”



La tercera categoría es el desarrollo general, este a su vez se subdivide en dos aspectos: esquelético y visceral. El primero de ellos, el crecimiento del sistema esquelético (ver figura 3) se da por dos importantes aceleraciones, una ocurre en la primera infancia, que transcurre hasta los 6 años, y la otra se presenta antes de la pubertad y esto se da a causa de la influencia de las hormonas, las cuales también influyen en el sistema muscular y a la liberación de calcio, además de que la nutrición y los factores ambientales son pieza clave para la formación y desarrollo de ambos sistemas. La formación del sistema visceral consiste en el crecimiento de órganos como son los pulmones, el hígado, el corazón, los riñones y órganos vasculares que, de acuerdo con Ausubel (1983) “tiende a corresponderse con el de los tejidos óseos y musculares, lo que elimina la posibilidad de que se produzca un desequilibrio fisiológico para satisfacer las mayores necesidades de nutrición que plantea la estructura corporal en expansión”<sup>11</sup> (ver figura 4)

<sup>10</sup><http://www.todocancer.com/NR/rdonlyres/7E00688C-F541-419B-BC8A3C9656AE968C/0/folletolinfedema0001.jpg>. Recuperado el 18 de junio de 2009.

<sup>11</sup> Ausubel D (1983). “Desarrollo infantil III” Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos. México: Paidós, pág. 199.

Figura 3<sup>12</sup>

–Desarrollo esquelético”

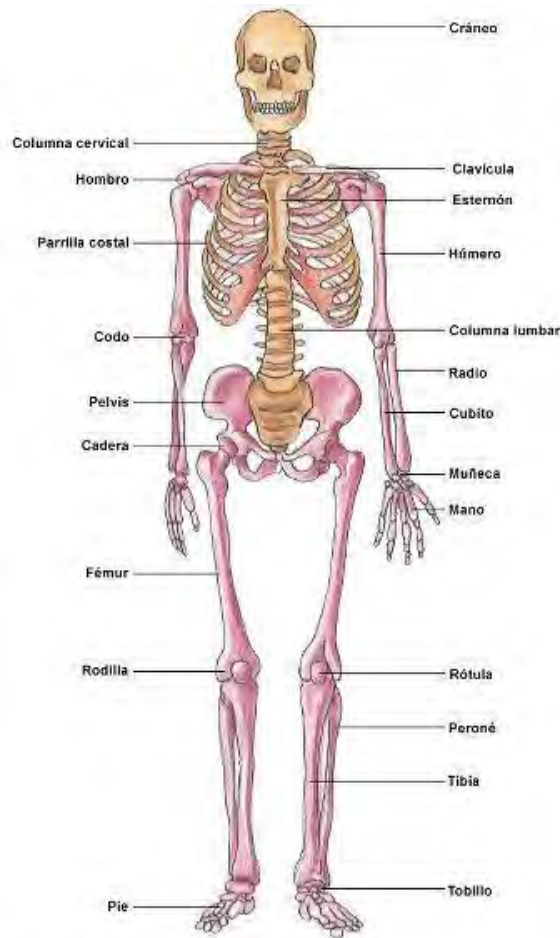
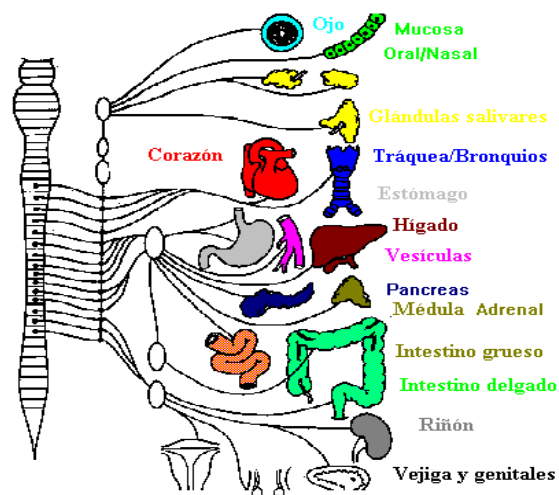


Figura 4<sup>13</sup>

–Desarrollo vesicular”

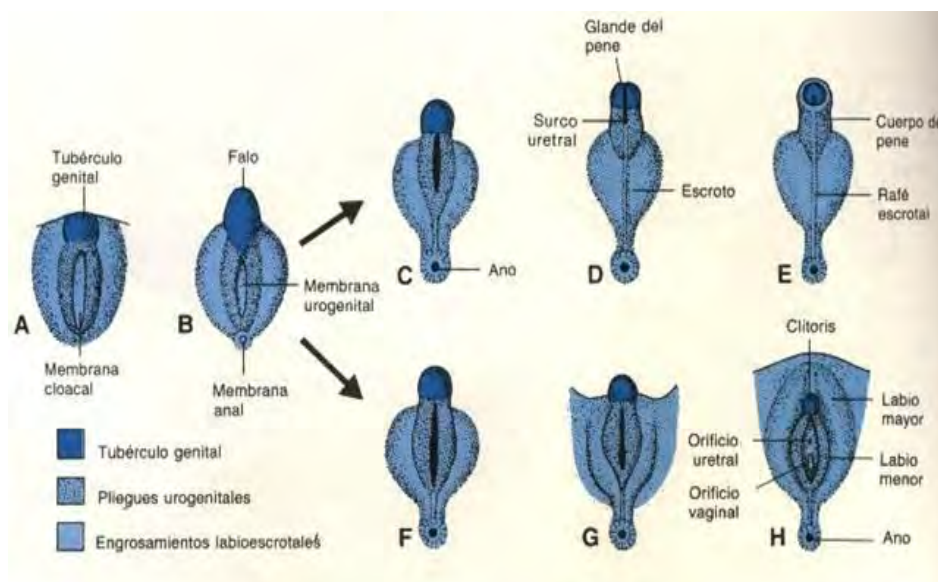


<sup>12</sup> <http://www.medicosdeelsalvador.com/uploads/curriculum/0/5280-09esqueletohumano.jpg>. Recuperado el 19 de junio de 2009.

<sup>13</sup> <http://www.javeriana.edu.co/Facultades/Ciencias/neurobioquimica/libros/neurobioquimica/snas.gif>. recuperado el 19 de junio de 2009.

La cuarta característica es la genital, este tipo de desarrollo cobra importancia en el nacimiento y la pubertad, la formación de los genitales en el feto empieza de manera muy similar al resto de los órganos, en los primeros meses de vida fetal los órganos son indiferenciados, debido a que se forman a partir de una sola célula, es hasta el cuarto mes, cuando los órganos sexuales ya toman una forma definida, se trate de masculinos o femeninos, sin importar el sexo; las hormonas formadas a partir de esto influirán en el desarrollo general del niño. En la figura 5 se observa como es el inicio de la formación de los órganos, las imágenes A y B representan el inicio de la formación genital para dar paso a la división que se hace evidente en las imágenes C, D y E, que son las formación de órganos sexuales masculinos, o bien en las imágenes F, G y H que son las estructuras de los órganos sexuales femeninos.

Figura 5 <sup>14</sup>  
 -Desarrollo genital”



Así las características, patrones, modificaciones y los elementos que engloban al crecimiento, son de suma importancia, porque a partir de ello se desatará una inmensidad de procesos y cambios, estos cambios que se dan en el ser humano se clasifican en cuatro categorías:

<sup>14</sup> [http://www.monografias.com/trabajos63/desarrollo-genitales-masculino/desarrollo-genitales-masculino\\_image003.jpg](http://www.monografias.com/trabajos63/desarrollo-genitales-masculino/desarrollo-genitales-masculino_image003.jpg). Recuperado el 19 de junio de 2009.

- 1.- Cambios de tamaño,
- 2.- Cambios de proporción,
- 3.- Desaparición de rasgos de viejo y
4. Adquisición de nuevos rasgos

El primero de estos es el tamaño, que se refiere al peso, la estatura, los perímetros, el cambio de dimensión de los órganos y también estructuras, dichas estructuras cubren las necesidades del niño; otro aspecto importante dentro de los cambios de tamaño es el desarrollo mental, el cual muestra cambios, el vocabulario aumenta año con año y también la capacidad para razonar, recordar y percibir”,<sup>15</sup> por lo tanto todos los cambios son progresivos.

Los cambios de proporción se refieren al crecimiento del cuerpo, este tipo de crecimiento sigue una serie de fases, las cuales van desde el neonato, pasando por la fase de bebé, pasa a ser niño, infante, adolescente, adulto y adulto mayor (anciano). Estos cambios en el desarrollo también se van a dar en el aspecto mental, siguen el mismo patrón de evolución -este tema se retomará en el desarrollo cognoscitivo-. La desaparición de rasgos viejos pertenece al tercer tipo, que es en donde todos los niños al nacer ya traen dicho aspecto, debido a que pasan el mayor tiempo en un medio acuoso, esto ocasiona que su piel se ve arrugada, el nacer sin dientes es otra característica, y generalmente sin pelo, estos rasgos desaparecen alrededor del mes de vida. Y por último la adquisición de nuevos rasgos, estos tipos de rasgos se adquieren a través del contacto con el medio ambiente que le rodea; a partir de la enseñanza-aprendizaje, o bien otros, como son las características heredadas de los padres.

## **1.2 Definición del desarrollo.**

El desarrollo infantil es el proceso evolutivo de tipo psicológico el cual se da a lo largo de la vida, durante este proceso ocurre una transición que va desde el factor biológico -que implica el crecimiento- al factor social, el cual influye en el desarrollo: todos estos cambios se dan en el desarrollo y en el crecimiento, los cuales siempre son y serán individuales. En el desarrollo están presentes factores sociales, emocionales, del lenguaje y, sobre todo, del ambiente, todos estos integran y dan forma a la personalidad del niño. De esta manera, el desarrollo lo

---

<sup>15</sup> Hurlock E. (1967). “*Desarrollo Psicológico del niño*”. España: Mc Graw Hill, Pág. 14 y 15.



podemos definir como “el patrón de evolución o cambio que comienza en la concepción y continúa a través de todo el curso de la vida”.<sup>16</sup>

Es así como el desarrollo se caracteriza por tener un estudio de tipo cualitativo, que tiene que ver con los cambios que se dan en el carácter, las emociones, el aprendizaje, la comunicación, etcétera, los cuales son particulares y variables en cada vida que se crea, un cambio cualitativo, conceptualizado en una serie de estadios (o etapas) distintos pero no heterogéneos gracias a la unidad funcional de la evolución, que muestran que el desarrollo no es un simple crecimiento cuantitativo”<sup>17</sup>, Por ejemplo, la niña puede tener los mismo genes que su madre, se puede parecer físicamente a ella, tener la misma estatura, el mismo tipo de ojos, y sin embargo en el carácter puede ser completamente diferente: ser más seria o más alegre, más curiosa o inteligente que su madre. Hay que tener en cuenta que no debemos dejar de lado lo cuantitativo, porque integra el crecimiento infantil al desarrollo mismo. Cuando se habla del crecimiento infantil se tienen que emplear los dos procesos, ya que ambos están implicados e interrelacionados siempre y van a ir en orden progresivo, por lo que todos los cambios que acontecen en el hombre son permanentes, y empiezan a notarse desde la concepción.

Dentro de la definición del desarrollo tenemos que comprende tres características, las cuales van entrelazadas, esto es que están en recíproca interacción y en progreso constante, dichas características son:

- A) Una maduración intrínseca, que se refiere al desarrollo físico y el desarrollo de los órganos.
- B) Una influencia del ambiente, que incluye el desarrollo cognoscitivo y afectivo, y
- C) Un aprendizaje, relacionado con un desarrollo psicosocial acorde a la edad del niño.

La maduración intrínseca corresponde al desarrollo físico y el desarrollo de los órganos; es aquella que parte del interior, depende principalmente del sujeto y de las motivaciones propias que este tenga. La maduración extrínseca depende de la influencia del ambiente y el aprendizaje, se refiere a los factores del medio ambiente que rodean al niño. Estos dos tipos de maduración están relacionados con dos aspectos importantes que forman parte de la definición del desarrollo infantil, la primera es la parte filogenética, esta considera al desarrollo como un proceso de evolución de cada especie, esto es que estudia al ser humano

---

<sup>16</sup> Santrock J. (2003). “*Psicología del desarrollo en la infancia*”. España: Mc Graw Hill. Pág. 4.

<sup>17</sup> Wallon H. en. *Las etapas de la personalidad en el niño*. Citado en Tesis de Licenciatura: “El enfoque de Henri Wallon en la psicología del desarrollo”. UNAM-Iztacala, Edo. de México. pág. 55.

de manera individual. La segunda parte es la ontogenética, esta marca que el desarrollo puede estudiarse –dentro del individuo a través de su vida”,<sup>18</sup> esto es que estudia al ser humano a través de la evolución.

El desarrollo general tiene seis características principales, que de acuerdo con Hurlock<sup>19</sup> es indispensable que se cubran para así asegurar un óptimo desarrollo, dichas características son las siguientes:

→ Primeramente una buena salud (tanto física como mental), gozar de una felicidad; un plan de ejercicio da como resultado un sano, pleno y correcto desarrollo motor.

→ Segundo, es importante la participación del niño en diferentes actividades físicas, intelectuales y sociales, las cuales servirán de ejercicio catártico-emocional, entre estas actividades una de las más importantes es el juego, todo esto conlleva a una buena salud tanto física (ya que el niño corre, salta... descarga energía) como mental.

→ Tercero en dichas actividades el niño se entretiene. Esto se da gracias a mejor control motor.

→ La cuarta característica permite al niño tener una buena socialización, y esta se logra cuando tiene un buen desarrollo motor.

→ Lograr la independencia es la quinta característica, y

→ Sexta le ayuda a la concepción de sí mismo

Hurlock también describe cinco hechos importantes del desarrollo motor; así como también el acto de agarrar correctamente el objeto, el cual se produce en tres formas:

- Primero se da con el dorso de la mano, es decir la mano completa,
- Segundo es en circuito, y
- Tercero por aproximación directa.

Otro término que se utiliza para describir al desarrollo, es el desarrollo morfológico, que se refiere a la forma que va tomando el cuerpo conforme crece y se desarrolla, esto incluye a las células, los tejidos y los huesos, todo este proceso de cambio sucede desde que se está en

---

<sup>18</sup> Acosta, F. (1999). Tesis de Licenciatura: “Factores que influyen en el desarrollo de niños preescolares que asisten a un Centro de Desarrollo Infantil del gobierno del distrito federal”. UNAM-Iztacala, Edo. de México. Pág. 27.

<sup>19</sup> Hurlock, E. (1967). “Desarrollo Psicológico del niño”. España: McGrawHill.

etapa de embrión, hasta la edad posnatal. Este proceso de desarrollo se compone de cinco principios importantes que Fitzgerald:<sup>20</sup> describe a continuación:

1. Principio de la maduración individual
2. Principio de la dirección del desarrollo
3. Principio del entrelace recíproco
4. Principio de fluctuación autorreguladora
5. Principio de asimetría funcional

El principio de la maduración individual, como su nombre lo dice, es algo individual, es decir, propio en cada individuo, esto es que aunque existan dos individuos iguales, gemelos por ejemplo, crecerán y se desarrollarán de diferente manera. El segundo principio describe que el desarrollo es céfalo-caudal y próximo-distal. El tercer principio establece que el desarrollo se da en “espiral” esto hace referencia a que primero se requiere un control del cuerpo, luego un control de las actividades motoras gruesas y posteriormente las actividades motoras finas. El principio de fluctuación autorreguladora menciona que el organismo se mueve de la inestabilidad donde no hay control del cuerpo, a la capacidad de lograr una buena adaptación a su ambiente. El último principio nos dice que es la presentación del uso de unos de los hemisferios, en el cual se hace presente el que va a predominar más durante toda la vida del individuo, es aquí en donde se definirá si el niño será zurdo o diestro, otro aspecto que aquí se hace presente es la lateralidad, la cual marca el predominio funcional de una de las partes del cuerpo sobre la otra.

El desarrollo infantil es tan complejo debido a que abarca diversos aspectos, por esto es necesario mencionar que se estudia desde distintos puntos de vista, generalmente denominadas teorías, cada una de las teorías aporta una definición diferente, así como también características, que generalmente se describen como fases; tanto las teorías como las fases en conjunto dan la totalidad de lo que es el desarrollo, además de que cada una de las teorías describen la serie de pasos –o etapas- por las que el individuo pasa a lo largo de toda su vida. Para esto cada una divide al desarrollo por edades y por las diferentes características que cada una de estas aportan. Psicólogos como Piaget, Freud, Erikson, Vigotsky y Wallon, por ejemplo estudiaron el desarrollo humano y mencionan al respecto de éste lo siguiente:

---

<sup>20</sup> Fitzgerald, H; Strommen, E. ; McKinney, J. (1981). *Psicología del desarrollo. Del lactante al preescolar*. México: Manual Moderno. Pág. 80.

Freud: –el desarrollo es moldeado por fuerzas inconscientes”<sup>21</sup>. A diferencia de Freud, Piaget menciona que el desarrollo se da más por el aprendizaje que por fuerzas naturales, así ésta teoría expuesta por Piaget:–explica esencialmente, que el desarrollo del niño se da a partir de la formación de estructuras mentales”<sup>22</sup>. Erikson se basa en el hecho de que lo esencial para el desarrollo del niño, son las relaciones sociales. Vigotsky y Wallon coinciden en que un ambiente social es esencial para el desarrollo –el niño es un ser social desde que nace y que en la interacción con los demás va a residir la clave de su desarrollo”<sup>23</sup>

Enseguida mencionaremos cada una de las etapas o estadios. Primeramente tenemos el estadio prenatal el cual abarca desde la concepción hasta el nacimiento, ésta se caracteriza porque en este periodo de tiempo hay un acelerado crecimiento de células y órganos. El segundo estadio se denomina primera infancia, que se extiende desde el nacimiento hasta los 2 años; es un periodo de adaptación, dependencia hacia su cuidador y el que comienza a hacer uso de sus capacidades como el lenguaje, el pensamiento y la actividad sensoriomotora. La niñez temprana comprende el tercer estadio este abarca desde los 2 hasta los 6 años, aquí el niño ya tiene dominadas las principales habilidades psicológicas, empieza a dominar otras como ser autosuficiente, aprende a relacionarse por si mismo y ahora dedica mas tiempo al juego. El cuarto estadio es la niñez intermedia y tardía, este estadio se caracteriza porque va desde los 6 a los 11 años, durante este tiempo el niño se dedica a dominar y perfeccionar todo lo aprendido, además de que se va preparando para los próximos cambios que tendrá durante la adolescencia, la cual es el último estadio; la adolescencia abarca desde los 11 hasta los 18 o 22 años, durante esta etapa los cambios que se presentan son físicos y biológicos, cambios como peso, altura y sobre todo de las características sexuales, lo que en ocasiones trae como consecuencia los cambios de humor y carácter.

---

<sup>21</sup> Papalia D. (2005) “*Desarrollo Humano*”. México: McGrawHill, pág 32.

<sup>22</sup> [http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec\\_1.htm](http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec_1.htm). Recuperado el 29 de septiembre de 2009.

<sup>23</sup> [http://www.conductitlan.net/henry\\_wallon.ppt#262,7](http://www.conductitlan.net/henry_wallon.ppt#262,7), El concepto de Desarrollo. Recuperado el 8 de agosto de 2009.

### 1.3 Áreas del Desarrollo

El desarrollo del hombre tiene que ver con los procesos de cómo cambian las personas y cómo permanecen algunos aspectos con el correr de los años. Estos cambios se van a dar de manera progresiva, es decir, no hay un retroceso en el cambio cuantitativo una vez que se presentan. Estos cambios se presentan en cada área de desarrollo, las áreas que lo integran son: el desarrollo motriz, el desarrollo cognoscitivo, el desarrollo emocional y el desarrollo social. El desarrollo físico implica la genética, el despliegue de los sentidos y el desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades, ~~el~~ crecimiento físico de todos los componentes del cuerpo; los cambios en el desarrollo motor, los sentidos y los sistemas corporales, se relaciona además con el cuidado de la salud, la nutrición, el sueño, el abuso de drogas y el funcionamiento sexual<sup>24</sup>. En esta área están implicados elementos como la maduración del sistema nervioso central, los músculos y los huesos, y sobre todo cuando estos están listos y si se le rodea de un ambiente propicio en donde tenga oportunidades para la exploración, el niño tenderá a aprender y desarrollar nuevas habilidades. Otra área del desarrollo es la cognoscitiva, la cual ~~incluye~~ todos los cambios en los procesos intelectuales del pensamiento, el aprendizaje, el recuerdo, los juicios la solución de problemas y la comunicación, en ellos se incluyen influencias tanto hereditarias como ambientales en el proceso de desarrollo<sup>25</sup>. El desarrollo emocional implica aspectos como: el apego, la confianza, la seguridad, el amor, en fin, toda una gama de emociones y sentimientos, los cuales ayudan a la formación del concepto de sí mismo, la autonomía y el conocimiento de diversas emociones tanto en él mismo como en los demás. Por ultimo, está el desarrollo social, que se concentra en el desarrollo moral, la relación con el medio que le rodea, también le ayuda a la formación de nuevas emociones, así como a desarrollar sus capacidades físicas y cognitivas.

Para explicar el desarrollo lo dividiremos en cuatro rangos de edad, de la siguiente manera: de 0 a 2 años, de 2 a 4 años, de 4 a 6 y de 6 a 10 años; se establecen estos rangos debido a que en la edad de 0 a 2 años se da el despliegue de todas las capacidades sensoriales; el niño empieza a hacer contacto con el medio por medio de sus sentidos, comienza un movimiento motriz lento. De los 2 a los 4 años existe un avance rápido de las habilidades físicas y motrices, junto con esto el desarrollo cognoscitivo tiene un expansión rápida; en la edad de 4 a 6 años el niño ya es capaz de realizar actividades motrices mas avanzadas, tiene mas control en todas las

---

<sup>24</sup> Rice P. (1997). *“Desarrollo Humano. Estudio del ciclo vital.”* México: Pearson, Pág. 10.

<sup>25</sup> *Ibíd.*, pág. 10.

actividades, en lo relacionado al desarrollo cognitivo utiliza símbolos para explicar lo que piensa, tiene un lenguaje mas fluido, comienza a ser independiente y logra la autosuficiencia. Y, de 6 a 10 años todas las áreas ya tienen un desarrollo máximo, por lo que solo resta la mejora de todas las habilidades aprendidas y las que día a día aprende.

### **1.3.1 Desarrollo Motriz**

El desarrollo motor implica el control progresivo de los músculos, el cual ~~depende~~ depende principalmente de la maduración global física, especialmente del desarrollo esquelético y neuromuscular”,<sup>26</sup> El desarrollo motor esta estrechamente relacionado con el desarrollo físico, el cual implica los cambios en todo lo relacionado con lo corporal, es decir, cambios en el cerebro, las habilidades motrices y las habilidades cognitivas. Todos estos cambios y progresos se harán en una secuencia, es decir, serán progresivos y de manera coordinada.

El desarrollo físico y motriz sigue principios fundamentales, los cuales están presentes en todo el desarrollo del niño; el primero es céfalo-caudal, el segundo el próximo-distal. El desarrollo céfalo-caudal se refiere a que el desarrollo se presenta de arriba hacia abajo, esto es de la cabeza hacia el tronco, aquí se incluye la evolución de los sentidos, los cuales toman el mismo principio, y son de la siguiente manera: el tacto, el olfato, el gusto, el oído y por último la visión, este último es deficiente en las primeras horas posteriores al nacimiento. El segundo principio es el desarrollo próximo-distal, va del interior al exterior, esto es, que se desarrollarán las partes del tronco del cuerpo a las extremidades, brazos, piernas y los dedos. El desarrollo del tronco también sigue dos principios básicos para el completo control de este, y se observa un avance cuando el bebé tiene la capacidad de voltearse de un lado a otro; estos dos principios son el decúbito supino y el decúbito prono. La posición decúbito supino se caracteriza por la posición del cuerpo boca arriba, el cuello en posición neutra, es decir, centrada, brazos y piernas extendidos pegados hacia el cuerpo. La posición decúbito prono es cuando el bebé se encuentra acostado boca abajo, con la cabeza hacia un lado, brazos y piernas flexionadas y las palmas cerradas. Para los seis meses aproximadamente, el bebé acostado ya puede dar la vuelta completa, de lado a lado de una posición de decúbito prono hasta lograr la misma postura de decúbito prono. Conforme va practicando logra dominar la vuelta completa; de acuerdo la secuencia del desarrollo, esto es: primero se mueve la cabeza, luego el tronco, los brazos y por último las piernas. De la misma manera que el cuerpo tiene

---

<sup>26</sup> Rice P. (1997). “*Desarrollo Humano. Estudio del ciclo vital.*” México: Pearson, Pág. 151.

un desarrollo por etapas, también lo tienen las piernas y los pies, este progreso se da de la siguiente manera: primeramente están los movimientos burdos de piernas, el segundo paso es la posición sentada -en el sexto mes aproximadamente-, en tercer lugar se da la posición reptar que es la imitación del arrastre de los reptiles; -el cuerpo avanza usando los brazos, mientras que las piernas quedan arrastrando o hacen movimientos de pataleo”.<sup>27</sup>, el cuarto movimiento que el bebé realiza es el gateo, que deviene a los nueve meses aproximadamente, el cual es un movimiento armónico, coordinado y simétrico, que se caracteriza por un desplazamiento cuadrúpedo, es decir, utilizando las cuatro extremidades, que da la imitación de un animal; y por último, los primeros pasos.

Las características descritas anteriormente refieren a que el desarrollo físico y motor se da de la siguiente manera:

1. Cabeza,
2. Tronco.
3. Brazos,
4. Piernas,
5. Manos y por último
6. Pies.

Estas áreas importantes del cuerpo se logran a la perfección con los siguientes elementos: el tiempo, la práctica, el contacto físico con otras personas y el juego (este último concepto se retomará más adelante). Los cambios que se dan en lo corporal como las habilidades motoras, forman parte del desarrollo físico, a mayor cambio mejor adaptación y viceversa, a mejor adaptación al medio mayor desarrollo de las habilidades, las cuales irá desarrollando y perfeccionando con el correr de los años.

En la figura 7<sup>28</sup> se muestra cómo se va dando el desarrollo motor del bebé, desde la posición fetal, que la tiene en el momento del nacimiento, pasando a la posición de sentado, hasta que da sus primeros pasos, que es aproximadamente a la edad de un año.

---

<sup>27</sup>Hurlock, E. (1967). *Desarrollo Psicológico del niño*. España: McGraw-Hill, pág. 198.

<sup>28</sup>Rice P. (1997). *Desarrollo Humano. Estudio del ciclo vital*. México: Pearson, pág152.

Figura 7  
 –Secuencias del desarrollo motor”



Otro aspecto importante relacionado con el desarrollo físico y motor es la psicomotricidad, la cual significa que las influencias son diversas pero específicas:



—Actividad motriz (**movimiento**) influenciada por los procesos psíquicos y en el sentido de que refleja el tipo de personalidad individual. La psicomotricidad va más allá del dualismo cuerpo-mente para estudiar y educar la actividad psíquica mediante el movimiento del cuerpo”<sup>29</sup>

Autores como Piaget, Wallon, Dupré y Ajuriaguerra, han utilizado el vocablo psicomotricidad como parte de sus aportaciones para definir el desarrollo del niño. Ajuriaguerra<sup>30</sup> menciona que el desarrollo psicomotor del niño se da en tres partes: –Organización del armazón motriz, Motricidad eficiente y Automatización de la adquisición”. La motricidad son todos aquellos movimientos que implican el uso de todos los músculos y los huesos del cuerpo, desde el cerebro que es el principal, que da la orden y que es el más complejo, hasta el más pequeño. En la psicomotricidad están implicados aspectos biológicos y culturales, los cuales se relacionan con el comportamiento y la maduración del niño. La psicomotricidad se divide en dos grandes áreas, la psicomotricidad gruesa y la psicomotricidad fina. El siguiente esquema muestra las divisiones y subdivisiones que engloban a la psicomotricidad:

Esquema 1<sup>31</sup>

<b>División de la psicomotricidad</b>	GRUESA	Dominio corporal Dinámico	Coordinación general Equilibrio Ritmo Coordinación viso-motriz
		Dominio corporal Estático	Tonicidad Autocontrol Respiración Relajación
	FINA	Coordinación visomanual Fonética Motricidad facial Motricidad gestual	
	ESQUEMA CORPORAL	Conocimiento de la partes del cuerpo Eje corporal Lateralización	

<sup>29</sup> Galimberti, H. (2002). “Diccionario de Psicología”. México: Siglo XXI., pág. 914.

<sup>30</sup> [http://www.udc.es/inef/profesores/Miguel%20del%20Olmo/Documentos/educacion%20fisica%20de%20base/Temas%20power%20point/HISTORIA%20DE%20LA%20EFB\(2\).pps#260,11,Diapositiva 11](http://www.udc.es/inef/profesores/Miguel%20del%20Olmo/Documentos/educacion%20fisica%20de%20base/Temas%20power%20point/HISTORIA%20DE%20LA%20EFB(2).pps#260,11,Diapositiva%2011). Recuperado el 17 de junio de 2009.

<sup>31</sup> Comellas J. y Perpinya A. (1984). “La psicomotricidad en preescolar”. Barcelona: ceac, pág. 13.

La motricidad gruesa se refiere al uso de músculos como los que incluyen la cabeza, los brazos y las piernas. La segunda, la motricidad fina, implica que para todas aquellas actividades que el niño realiza necesita de exactitud, así como del máximo control y coordinación. Aquí entran en uso las manos, los dedos y los pies. Tanto la motricidad fina como la gruesa abarcan a todo el cuerpo; es decir, la globalidad corporal, ya que el niño siempre va a hacer uso de todos los músculos para todo tipo de movimiento hasta para el más mínimo que sea. Otro aspecto que se utiliza en la motricidad es el esquema corporal el cual es el conocimiento que tenemos de nuestro propio cuerpo tanto de adentro (datos propioceptivos) como de afuera (datos exteroceptivos), estos conocimientos se tienen que dar tanto en acción como en reposo, teniendo en cuenta la integración de todas sus partes (órganos, huesos, músculos) así como también está implicado el medio que le rodea, el cual está relacionado con el conocimiento que tenga el niño de su propio cuerpo. El esquema corporal requiere de:

- Localizar las diversas partes del cuerpo en uno mismo.
- Localizar las partes del cuerpo en los demás.
- Conciencia del eje corporal.
- Conocimiento de la motricidad tanto gruesa como fina; es decir que tanto conozco mi cuerpo para poder realizar las actividades.
- Orientación de donde está el cuerpo en tanto tiempo y espacio.
- Por medio del ritmo situar, orientar y ordenar el propio cuerpo en tiempo y en espacio.

Como se muestra en el esquema anterior, dentro de la psicomotricidad gruesa están implicados el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático. El dominio corporal se define como la capacidad del niño de controlar el cuerpo. El dominio corporal dinámico: es —.la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores., permitiendo no tan sólo un movimiento de desplazamiento sino también una sincronización de movimientos.”<sup>32</sup> El dominio corporal estático son todas aquellas actividades que ayudan al niño a interiorizar el esquema corporal. Este dominio tiene cuatro características que logran la interiorización:

- 1) Tonicidad: es el tono o tensión que presentan los músculos, tensión que es necesaria para poder realizar cualquier tipo de movimiento, para así poder adaptarse a nuevas situaciones.

---

<sup>32</sup> Ibid. pág. 15.

- 2) El autocontrol: –capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento”.<sup>33</sup> Para que el niño pueda realizar esto es necesario que haya logrado un dominio del tono muscular.
- 3) La respiración que es la acción mecanizada y automática que sirve para asimilar el oxígeno y proveer de aire necesario a los tejidos.
- 4) La relajación: reducción de acción del tono muscular, la cual es voluntaria.

Por otra parte existen tres niveles de integración que componen y complementan el esquema corporal, el cuerpo vivido o vivenciado, el cuerpo percibido y el cuerpo representado. A continuación se explican cada una de estas.

→ El cuerpo vivido o vivenciado: abarca hasta los 3 años: –Todo un comportamiento global. Conquista del esqueleto de su Yo, a través de la experiencia global y de la relación con el adulto.”<sup>34</sup>

→ El cuerpo percibido: el niño progresa y va teniendo cada vez más conciencia de lo que es su cuerpo y lo va conociendo; dirige su atención hacia todo su cuerpo. Va desde los 3 a los 7 años.

→ El cuerpo representado: tiene una independencia corporal total y parcial. Esto va desde los 7 a los 12 años.

El dominio corporal dinámico tiene aspectos de la coordinación general, estos involucran movimientos generales que el niño realiza como correr, saltar, mover todo el cuerpo, etc., en estos movimientos intervienen todas las partes del cuerpo. El equilibrio es la capacidad que tiene el niño para mantener una postura fija en la posición deseada, ya sea sentados, parados o fijos, todo esto sin caer. El ritmo “está constituido por una serie de pulsaciones o bien de sonidos separados por intervalos –denominado duración vacía- de tiempo más o menos corto.”<sup>35</sup> En la coordinación viso-motriz son necesarios cuatro elementos para poder integrar las experiencias y desarrollar las habilidades antes descritas y las que se presentaran posteriormente; los cuatro elementos son:

---

<sup>33</sup> Ibid., pág. 34.

<sup>34</sup> <http://74.125.95.132/search?q=cache:pABt6p9O69oJ:www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/esquema-corporal.pdf+esquema+corporal&cd=9&hl=es&ct=clnk&gl=mx>. Recuperado 12 de abril de 2009.

<sup>35</sup> Comellas J. y Perpinya A. (1984). “*La psicomotricidad en preescolar*”. Barcelona: ceac, pág. 29.

- a) El cuerpo,
- b) El sentido de la visión,
- c) El oído y,
- d) El movimiento del cuerpo o el objeto.

Para explicar el desarrollo físico y motriz se dividirá, como ya señalamos en rangos de edad que son de 0 a 2 años, de 2 a 4 años, de 4 a 6 años y de 6 a 10 años, no sin antes definir lo que es el desarrollo físico y el desarrollo motriz. El desarrollo físico implica todo lo que tiene que ver con la evolución del cuerpo, un cambio en las capacidades sensoriales, las habilidades motoras y la salud, así como el cambio en los procesos mentales y con estructuras fisiológicas. Por otro lado, el desarrollo motor implica movimiento, es decir, el uso de músculos, huesos y sistema nervioso, el cual depende principalmente de una maduración total física del esqueleto, del sistema nervioso y del sistema que comprende lo muscular. Este se divide en dos partes: motor grueso, que implica los músculos de la cabeza, los brazos, el tronco y las piernas. El desarrollo motor fino hace uso de músculos como las manos, los dedos y los pies.

Así, tenemos que de los 0 a los 2 años el bebé desarrolla los sentidos y los reflejos, estos se dan de forma escalonada de la siguiente manera: el tacto, por medio de este el bebé puede sentir las caricias que recibe y el frío del pañal. En segundo lugar está el olfato, este es uno de los sentidos que se desarrolla inmediatamente después del nacimiento, gracias a este sentido el bebé puede mantener su supervivencia, ya que olfatea el perfume de su madre y este lo tiene bien grabado, también distingue entre la leche materna y la de fórmula, olores como los dulces y los hediondos también son percibidos. El gusto es el tercer sentido que se presenta y, distinguir entre la tetina y el pecho de la madre es primordial ya que para él le es más agradable el pecho de su mamá; el bebé también es capaz de distinguir sabores agrios; pero estos no los prefiere, no obstante aun no es capaz de percibir sabores salados. El oído, desde que el bebé está en el útero puede oír, sin embargo, los sonidos son distorsionados y difíciles de percibir, aún así responde a los sonidos ya que los aprende, sobre todo si son agradables como la voz de la madre. Al nacer el oído del bebé está capacitado para reconocer y diferenciar sonidos, el latido del corazón y la voz de su progenitora al de otra persona. Y en último lugar está la visión, este es el sentido que menos se desarrolla cuando el niño nace. El bebé recién nacido solo ve manchas sin formas, luces borrosas, no obstante es capaz de distinguir un rostro a 10 cm de distancia. Conforme va creciendo su visión se va desarrollando y cada vez se vuelve más perfecta hasta llegar a los tres meses, edad en que un bebé tiene la

misma visión que el adulto. Por otro lado, los reflejos son las acciones involuntarias que se producen ante un estímulo, los reflejos se dan de la siguiente manera: primero se presenta el reflejo Moro, este se presenta de los siete meses intrauterinos a los tres meses posteriores al nacimiento, consiste en que se suelta al bebé, o bien que se le haga sonar un ruido fuerte y extenderá piernas, brazos y dedos, arqueará su espalda y echará para atrás la cabeza. El segundo reflejo es el Darwiniano, el cual hace su aparición del séptimo mes gestacional al cuarto mes postnatal; se caracteriza por tocar la mano del bebé y este enseguida cerrará el puño. En esta etapa se puede levantar al bebé con sus propias manos, consiste en tomarle toda la mano, incluso también por la muñeca y, acostado sobre una superficie plana y suave, levantar al bebé unos centímetros y por pocos segundos. También conocido como reflejo de presión. El tercer reflejo es el Tónico del cuello o Reflejo Tónico Cervical, este se presenta del séptimo mes de gestación al quinto mes posterior al nacimiento. Consiste en acostar al bebé sobre su espalda, éste gira la cabeza hacia un lado, estira el brazo hacia donde está mirando o bien estira brazos y piernas hacia el lado preferido (indicios de lateralidad, preferencia manual, R.T.C) a la vez que el lado contrario es flexionado. El reflejo de Babkin y de Babinski, aparecen en el momento del nacimiento y desaparecen a los 3 y 4 meses respectivamente. El reflejo de Babkin consiste en tocar al mismo tiempo las palmas del bebé, lo que a su vez éste abre la boca, cierra los ojos, flexiona el cuello, inclina la cabeza hacia delante.<sup>36</sup> Por otra parte, el de Babinski se caracteriza porque la planta del pie del bebé es tocada, éste a su vez abre los dedos del pie y posteriormente los encoge.

El reflejo de búsqueda aparece en el momento del nacimiento y desaparece alrededor de los 9 meses; la mejilla o labios del bebé son tocados con algún objeto (llámese dedo; tetina o el pezón) y el bebé se orientará hacia donde sintió el tacto, abrirá la boca y enseguida succionará. El reflejo de Marcha se presenta de 1 a 4 meses: sosteniendo al bebé por debajo de las axilas, sobre una superficie plana y descalzo, él realizará movimientos similares a la marcha. Y por último está el reflejo de natación de 1 a 4 meses debido a que el bebé pasa los nueve meses en un medio acuoso, este se acostumbra –aunque por un breve periodo- a estar en el agua. Este reflejo consiste en poner al niño bajo el agua e intentará nadar.

A la edad de un año aproximadamente hay más movimiento y control de la cabeza, la cual con más frecuencia está en posición recta, y estando boca abajo la levanta sin ayuda, aunque en ocasiones se deja vencer por el peso. El bebé acostado boca arriba es capaz de voltear la cabeza hacia un lado y hacia el otro, en muchas ocasiones siempre la tendrá volteada hacia su

---

<sup>36</sup> Papalia D. (2005) “*Desarrollo Humano*”. México: McGrawHill, pág. 148.

lado preferido, así mismo el brazo hacia donde ha girado la cabeza lo mantiene extendido y el otro lo flexiona, manteniendo su mano en la parte del pecho- esto es que si gira la cabeza hacia la derecha, el brazo derecho lo mantendrá extendido y el brazo izquierdo lo flexionará, y viceversa-. A todo este proceso se le llama Reflejo-Tónico-Cervical o R. T. C. Los brazos y manos también tienen más movimiento y estos igualmente se encuentran en relación al resto del cuerpo, es decir, están paralelos al tronco. En cuanto a las manos, comienza a sostener objetos, esto aunado a que va paralelo con el desarrollo óculo-manual, es decir, el desarrollo del sentido de la vista-sensorial. No ocurre lo mismo con las piernas y los pies, pues estos aún están fuera de control. El resto del cuerpo empieza a adquirir mayor control, ya se sienta pero debe hacerlo con apoyo. Comienza el perfeccionamiento de las piernas y los pies, esto se hace evidente pues empieza a pararse con ayuda y da sus primeros pasos; sin embargo, es veloz en el gateo, y ya se puede sentar perfectamente sin ayuda. Cuando el niño tiene un año es poseedor de una gran habilidad para gatear, pero al caminar todavía presenta dificultad; algunos niños ya intentan dar sus primeros pasos solos, pero si han tenido una experiencia desagradable como caerse y/o golpearse tenderán a volverse inseguros hasta que lo logren nuevamente por sí solos. El niño que ya camina lo hace con algún apoyo, y su caminar lo realiza hacia un costado. El desarrollo motor fino empieza a presentarse; ya que los objetos que tiene a su alcance los toma, algunas veces con toda la mano o con los dedos índice y pulgar, comúnmente llamado el *sistema de pinza*. En esta edad, se da el nacimiento de la percepción sensoriomotriz, el cual es utilizado para definir el uso de los sentidos y los reflejos para poder hacer contacto con el mundo que le rodea y así lograr un aprendizaje; la actividad sensorimotora resulta fundamental para el aprendizaje humano, y de la adaptación de la misma por medio de la vista, el tacto, el oído y las diferentes sensibilidades que completan las asociaciones intersensoriales y que el movimiento integra.”<sup>37</sup>

Siguiendo esta misma línea de descripción del desarrollo por edades, describiremos el rango que va de los 2 a los 4 años. A los 2 años el niño posee un equilibrio más controlado, gracias a esto puede correr, subir y bajar escaleras por sí solo – aunque para realizar esta acción necesita hacerlo escalón por escalón y en ocasiones pone los dos pies en un mismo escalón-, brincar, arrojar una pelota, monta un triciclo y arma torres de hasta 3 cubos sin mayor problema. Es capaz de correr y caminar rápido, sin embargo, aún presenta dificultad en empezar una carrera repentina, realizar giros sobre su propio eje y más aún no puede detenerse súbitamente. A partir de los 18 meses ya presenta más actividad; ahora ya puede realizar varias actividades a la vez aunque estas son sencillas, con lo cual obtiene diferentes

---

<sup>37</sup> Zapata O. (1991). “La psicomotricidad y el niño: etapa maternal y preescolar”. México: Trillas, Pág. 45.

respuestas que le permitirán la adquisición de nuevos conocimientos y experiencias y con esto una mayor coordinación y control de su cuerpo a diferencia del que tenía al nacer, sin embargo, este todavía es pobre. A los 3 años ya posee la capacidad de sostener el lápiz sin que se le caiga, con esto puede realizar trazos más uniformes, aunque todavía son sin forma alguna. Corre, brinca, salta, con mayor facilidad; así como también da vueltas sobre su propio eje. El niño de 3 años ya puede detenerse bruscamente, su subida ya está controlada, incluso alterna los pies, así mismo, al caminar mantiene una postura erguida, es decir, cabeza y tronco alineados lo que a su vez balancea con los brazos. El uso de juguetes montables como el triciclo o la bicicleta es esencial y al pedalear lo hace alternadamente, lo que le ayuda a mejorar la coordinación de piernas y pies. Cuando tiene 4 años, el niño –ya en edad preescolar- camina sin ningún problema, por lo tanto, se cae menos, brinca con los dos pies juntos; sin embargo, presenta dificultad para hacerlo con uno solo. El desarrollo motor tanto fino como grueso están en su mayor eficacia, gracias al desarrollo motor grueso, que está en su máximo apogeo, puede montar un triciclo y pedalear, puede patear una pelota; así como lanzarla y atraparla. Con el desarrollo motor fino es capaz de tomar unas tijeras y recortar, sin embargo, aún no puede seguir una línea, ya sea curva o recta. Los trazos que realiza son más uniformes y al colorear trata de respetar el contorno de la figura, existe un perfeccionamiento de los músculos, se ejercita agarrando los objetos, gatea y empiezan los primeros pasos, posteriormente correrá.

El niño de entre los 5 y 6 años tiene un sentido del equilibrio más ágil. Todas las actividades que no podía hacer a los 3 y 4 años ahora las realiza sin mayor problema, salta, brinca, corre, sube, baja, da giros, se detiene súbitamente sin problemas, además ahora ya realiza dibujos con formas más definidas y al colorear respeta márgenes. ya existe un mayor control en el movimiento (habilidades motoras gruesas). Aquí se requiere la participación de grandes áreas del cuerpo, como son los brazos y las piernas. Posterior a los 5 años se refinan el control de las coordinaciones finas (habilidades motoras finas), en la que hacen su aparición los músculos pequeños, como manos y dedos.

En el rango de los 6 a los 10 años, el desarrollo físico y motriz del niño consiste en perfeccionar todas las actividades y habilidades que aprendió, así como también dominar las cosas nuevas que va aprendiendo. Ya corre, brinca, da maromas, se detiene súbitamente, un sin fin de actividades que anteriormente no podía hacer o bien se le dificultaban, ahora sin ningún problema las realiza, además de que es capaz de aprender nuevas habilidades.

### 1.3.2 Desarrollo cognoscitivo

El desarrollo cognoscitivo es producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en el mundo que le rodea; para que esto suceda es necesario que haga uso de las siguientes capacidades y habilidades mentales como: la atención, la memoria, el lenguaje, el pensamiento, el razonamiento, la creatividad, la socialización y el aprendizaje, dichas habilidades se dan por etapas, que representan los patrones universales del desarrollo; en cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar.<sup>38</sup> El desarrollo cognoscitivo, hace referencia al despliegue de las capacidades y habilidades mentales, éstas habilidades están involucradas en todas las actividades que el niño realiza; para entender cómo es que se relacionan entre sí y cómo es que influyen en el desarrollo, se dará una breve definición de cada una de estas. Empezaremos con el aprendizaje, el cual es un proceso psíquico, una función mental que permite un cambio o modificación en la conducta, y se da por medio de la experiencia. La atención es la capacidad que tiene el niño para captar y percibir los estímulos que el medio social le provee, para posteriormente asimilarlos y acomodarlos. La memoria es la capacidad que tiene el niño para retener, acomodar y almacenar las experiencias para que le sirvan en un futuro en sus relaciones, así como en la resolución de problemas. El lenguaje es cualquier tipo de comunicación: llanto, palabras, sonidos, señas... que utiliza el niño para transmitir ~~algo~~ a los demás. El pensamiento es una actividad mental que involucra una gran cantidad de fenómenos, entre los que se encuentran el reflexionar, imaginar, fantasear, poner atención, recordar, etc., lo cual permite tener contacto con el mundo exterior, consigo mismo y con los demás...<sup>39</sup> El razonamiento incluye actividades mentales que el niño necesita para poder concretar ideas, enlazar estas a otras ideas y así poder resolver problemas; se divide en dos tipos: razonamiento inductivo, que es el que se da de manera lógica, el cual parte de observaciones particulares para llegar a una conclusión general; por ejemplo, este se observa cuando el niño dice: ~~“Félix mi gato maúlla, Dorothy también maúlla, entonces todos los gatos maúllan y Dorothy también es un gato”~~. El segundo tipo, es el razonamiento deductivo, en donde parte de una premisa general para así llegar a una conclusión particular, ejemplo de este es: ~~“Todos los gatos maúllan, Félix es un gato, entonces Félix maúlla”~~. Una premisa es un enunciado o proposición general, a partir de la cual se llega a una conclusión concreta.

---

<sup>38</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo\\_cognitivo](http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_cognitivo). Recuperado el 13 de abril de 2009.

<sup>39</sup> Galimberti H. (2002). *“Diccionario de Psicología”*. México: Siglo XXI, pág. 797.



Por último, está la creatividad, que es la creación de nuevas ideas que sirven para poder dar solución a un problema o aportar ideas con la finalidad de crear nuevas cosas. Por organización se entiende: la capacidad que tiene el niño de estructurar y acomodar todos los conocimientos que va adquiriendo a lo largo de su vida para así, aprender de las experiencias y obtener nuevos y mejores aprendizajes. La adaptación es el ajuste que hace el niño a la nueva información que recibe acerca del medio, y el equilibrio es un ajuste entre la organización y la adaptación, en la cual el niño solo se queda con el aprendizaje que le es significativo.

En el desarrollo cognoscitivo están implicados tres enfoques, los cuales ayudan a comprender como es que el niño aprende:

- Enfoque conductista: establece que el desarrollo cognoscitivo – es decir el aprendizaje- se basa en el cambio en la conducta, a consecuencia de esto hay un aprendizaje.
- Enfoque psicométrico: este enfoque busca medir la cantidad de inteligencia que posee una persona<sup>40</sup>
- Enfoque piagetiano: este enfoque trata de explicar el desarrollo cognoscitivo en etapas puramente cualitativas.

El desarrollo cognoscitivo al igual que el desarrollo físico y motriz, también se establece por etapas y, en este caso, lo explicaremos por rango de edades, explicando en cada rango las características que presentan su evolución. Así, tenemos de los 0 a los 2 años: al nacer el niño hace uso de los reflejos, de esta manera se hace notar su presencia, es con la práctica y el avance del desarrollo, que los reflejos ayudan al bebé a adaptarse al ambiente. Para que exista una buena adaptación durante esta etapa, el bebé hace uso de reflejos y poco a poco los va controlando, el llanto y la succión son los primeros reflejos que el bebé utiliza. Posterior a esto el bebé repite las acciones o conductas placenteras, las cuales en un principio ocurrían por azar. Las actividades que realiza son en torno a su propio cuerpo. Empieza la coordinación de la información sensorial y el agarre de objetos. Aprende que las acciones que antes realizaba y que producían una respuesta accidental, ahora las repite por placer, y que con esto se ejecuta una reacción, sin embargo, aún no tiene control sobre algunas de las acciones que realiza; esto quiere decir que son accidentales. A partir de aquí las acciones que el bebé realice ya tendrán una acción controlada, esto es que ahora el bebé realiza una acción y logrará de alguna manera anticipar la respuesta de su acción. Ahora ya presenta más actividad, puede realizar varias actividades a la vez aunque estas son sencillas, con lo cual

---

<sup>40</sup> Papalia D. (2005) “*Desarrollo Humano*”. México: McGrawHill, pág. 163

obtiene diferentes respuestas que le permitirán la adquisición de nuevos conocimientos y experiencias, todo este despliegue de características se da desde el nacimiento hasta los 18 meses; posterior a esto se da el desarrollo de la permanencia de los objetos y empieza el pensamiento simbólico. Piaget menciona que el pensamiento simbólico: ~~per~~mite a los niños pensar en los eventos y anticipar sus consecuencias sin recurrir siempre a la acción”.<sup>41</sup>

El niño de entre 2 y 4 años presenta un lenguaje más fluido, la imaginación en el niño está a todo lo que da, ya que por medio de esta el niño aprende del mundo y a su vez lo representa. Debido a que tiene mayor movimiento, amplía su campo de exploración y de ésta manera va adquiriendo más conocimientos; consecuencia de esto el lenguaje también se mejora, ya no utiliza tanto los gestos sino que su campo lingüístico se expande. Empieza la formación de la imaginación y el juego simbólico ~~jug~~ar a hacer como si...”, lo que le permite representar el mundo y conocerlo mejor. Sin embargo aún tiene un pensamiento egocéntrico, lo que quiere decir que aún no puede distinguir entre lo que él piensa u opina y lo que piensan los demás. Durante este periodo se desarrolla una importante característica que define al desarrollo cognoscitivo, ésta es la Zona de Desarrollo Próximo: ~~es~~ el termino que utilizó Vigotsky para el rango de las tareas que resultan muy difíciles para que los niños las realicen solos, pero que pueden aprender con la guía y asistencia de los adultos o de otros niños más cualificados.”<sup>42</sup> Seguido a esto se establece el andamiaje, termino utilizado también por Vigotsky, el andamiaje ayuda a la zona de desarrollo próximo a reforzar las cosas aprendidas y a adquirir nuevos conocimientos, estos conocimientos deben de irse adquiriendo poco a poco y siempre son proporcionados por una persona más capacitada que el niño, sin importar si se trata de un adulto o de un niño de su misma edad.

De los 4 a los 6 años el niño presenta un pensamiento global, esto es que ya piensa varias opciones para dar respuesta a un problema, pero en ocasiones utiliza el pensamiento simbólico. ~~El~~ juicio procede a saltos, utilizando esquemas de analogías, o esquemas visuales. Lo mismo ocurre con el razonamiento”.<sup>43</sup> En ésta etapa se describen dos hechos importantes que ocurren, el realismo y el animismo. El realismo es la confusión que presenta el niño entre el mundo exterior y su propio pensamiento (lo que él piensa sobre y acerca del mundo) con tendencia a proyectar sobre el objeto lo que él niño piensa. Por otro lado, el animismo es la creencia del niño de que los objetos tienen vida, esto es que el niño tiende a creer y considerar que todas las cosas tienen la cualidad de poseer vida. El pensamiento se vuelve egocéntrico,

---

<sup>41</sup> Papalia, D. (2005). *Desarrollo Humano*. México: McGrawHill. Pág. 172.

<sup>42</sup> Santrock J. (2003). *“Psicología del desarrollo en la infancia”*. España: Mc Graw Hill, Pág. 221.

<sup>43</sup> Bergeron M. (2000). *“El desarrollo psicológico del niño”*. Madrid: Morata, Pág. 35.

que de acuerdo con Piaget, es que lo que piensa el niño ya no lo manifiesta o por lo menos no a todos ni todo lo que piensa. Con respecto a esto H. Wallon establece que, gracias al pensamiento egocéntrico se empieza a establecer la autonomía, ya que el niño no necesita que le digan las cosas y empieza tomar decisiones por sí solo.

De los 6 a los 10 años es la etapa de operaciones concretas, y su principal característica es que el niño entiende y explica las cosas de manera más lógica, más coherente, ya no hace uso del pensamiento intuitivo; sin embargo, su pensamiento aun no es abstracto,. Aún hay uso de los símbolos, solo que éstos los ocupa para explicar las cosas de una manera más estructurada

### **1.3.3 Desarrollo afectivo y social**

El desarrollo afectivo se refiere al proceso en el cual, el niño construye la autoestima, la seguridad, la confianza, su identidad y por consiguiente el Yo, esto se logra a través de las interacciones sociales que va logrando, dando como resultado una persona única y distinta, todos estos aspectos se logran mediante la interacción social. El desarrollo afectivo esta relacionado con el desarrollo de las emociones, las emociones las entendemos como un sentimiento o estado de animo, el cual puede implicar cambios orgánicos, las emociones producen experiencias agradables y desagradables. Las emociones consisten esencialmente en sistemas de actitudes que responden a un cierto tipo de situación. Las actitudes y situaciones correspondientes se implican mutuamente, constituyendo una manera global de reaccionar, de tipo arcaico y frecuente en el niño”<sup>44</sup>. Por otra parte, el desarrollo social o también conocido como Psicosocial, es la variación y regulación de las emociones, los contactos sociales y la personalidad, así mismo, es el proceso mediante el cual el niño aprende normas de la sociedad, desarrolla y demuestra sus emociones y aprende a diferenciarlas y reconocerlas en los demás. El desarrollo social es el resultado de la interacción que tiene el niño con los demás, la forma en que lo hace y en qué momento, además de que lo ayuda a desarrollar sus capacidades físicas, cognitivas y afectivas; es a través de las personas que le rodean que se fomentan, permitiendo que se constituyan todas las características antes descritas.

---

<sup>44</sup> Wallon H. (2000). *“La evolución psicológica del niño”*. España: Biblioteca de bolsillo, pág. 110.

El desarrollo afectivo y social se constituyen desde la etapa prenatal, es en el momento del nacimiento que el bebé comienza a ser una criatura social, sin embargo, aunque sus cuidadores le den amor, protección y demás, él aún no aprende a demostrar del todo bien sus emociones y mucho menos a reconocerlas y diferenciarlas. Tanto en el desarrollo afectivo como en el social existe una característica importante que se hace presente durante toda la vida, este es el apego. El apego es ~~un~~ vínculo emocional fuerte...<sup>45</sup> esto se puede aplicar entre dos personas o bien entre sujeto-objeto. El primer apego que tiene el niño es con su cuidador, posteriormente este apego pasará hacia un objeto preferido y cuando crece se puede enfocar hacia otras personas, o bien hacia otro tipo de objetos. Así como en el desarrollo físico y cognitivo se dan etapas para la adquisición de las habilidades, también en el desarrollo afectivo y social hay edades para la adquisición de las características. Para esto dividiremos en rangos de edad, así entonces es de 0 a 2 años, de 2 a 4, de 4 a 6 y por ultimo de 6 a 10 años.

De los 0 a los 2 años se denomina la etapa de la impulsividad motriz y emocional, durante los primeros meses de vida, el bebé es 100% dependiente de sus cuidadores, son ellos quienes lo proveen de todo lo que necesite, alimento, cuidados y cariños, pero sobre todo son ellos –los padres o cuidadores- quienes introducen al niño a un ambiente social y es de ellos de quienes aprende a desarrollar y expresar sus emociones. A partir de los 2 años se sientan las bases del sentir y el hacer. La principal función que aquí se presenta es la sensorio-motriz, que se caracteriza por tener dos funciones básicas: la primera de ellas señala el inicio del descubrimiento del mundo a través del conocimiento de las cosas y objetos que lo rodean, también es en este momento cuando se da el inicio de la marcha y la posibilidad de interactuar con otras personas ya que se puede mover por sí solo. En la segunda función se presentan la imitación, la representación y el pensamiento; se inician también las bases para establecer relaciones con el mundo exterior. Las sensaciones que empiezan a formarse en el bebé están relacionadas con la boca, encías, lengua y la piel. A la edad de un año comienza un conflicto emocional denominado confianza frente a desconfianza, el niño se desarrolla con un sentido de si está en un lugar seguro o no. La confianza le ayudan a adquirir seguridad no solo en él mismo, sino también en las demás personas que lo rodean. Si bien es cierto que los bebés no logran distinguir las emociones y sentimientos, es a partir de los 6 meses cuando comienzan a demostrar emociones reconocidas en él mismo y en los demás, dichas emociones descritas por Bergeron (2000)<sup>46</sup> son: placenteras (reír), de desagrado (llantos), cólera miedo, angustia. Para

---

<sup>45</sup> Santrock J. (2004). *“Psicología del desarrollo en la infancia”*. España. McGraw Hill, pág.181.

<sup>46</sup> Bergeron M. (2000). *“El desarrollo psicológico del niño”*. Madrid: Morata, pág. 23.

Henry Wallon (2000)<sup>47</sup> la primera emoción claramente diferenciada es el miedo. Entre los 18 meses y los 2 años utiliza menos los gestos para comunicarse y comienza a desarrollar el lenguaje, el cual se fortalece con el contacto de las personas, el lenguaje no sólo le sirve para la integración social, sino que además juega un papel importante en el desarrollo afectivo ya que ahora podrá expresar sus sentimientos. El desarrollo del apego durante esta etapa es la diada bebé-madre (o según sea el caso su cuidador). En el transcurso de toda la vida se da el apego, ya sea hacia personas o hacia objetos; durante la infancia el apego tiene mayor auge debido a que en ellos es muy difícil desprenderse de las cosas que le rodean, esto debido al temor de ser abandonados. –El apego se refiere a un vínculo específico y especial que se forma entre madre-infante o cuidador primario-infante. El vínculo de apego tiene varios elementos claves:

- 1) –Es una relación emocional perdurable con una persona en específico.
- 2) Dicha relación produce seguridad, sosiego, consuelo, agrado y placer.
- 3) La pérdida o la amenaza de pérdida de la persona, evoca una intensa ansiedad<sup>48</sup>.

Los investigadores de la conducta infantil entienden como apego la relación madre-infante, describiendo que esta relación ofrece el andamiaje funcional para todas las relaciones subsecuentes que el niño desarrollará en su vida. Una definición propia es –el vínculo que se da entre este y, su principal cuidador, este vínculo es recíproco y da seguridad al niño. En caso de que este vínculo se rompa, el sentimiento se volcará hacia otra persona o bien hacia un objeto -este objeto se convertirá posteriormente en un objeto de transición”. Bowlby (1998) menciona que las figuras de apego son los seres más dignos de confianza. –De las situaciones causantes de temor que un niño puede prever ninguna lo aterrará tanto como la posibilidad de que se halle ausente la figura de apego, o, en términos más generales, de que no se halle a su disposición cuando lo necesita”<sup>49</sup>

Existen 4 tipos de apego, los cuales son:

- a) Apego seguro: el niño usa a su cuidador principal como base para brindarle seguridad, cuando su cuidador se ausenta el niño se angustia y llora, y a su regreso lo buscará rápidamente.
- b) Apego evasivo: a diferencia del anterior, aquí la conducta del niño es no demostrar ninguna conducta cuando su cuidador se aleja, sin embargo, a su regreso, el niño

---

<sup>47</sup> Wallon H. (2000). “*La evolución psicológica del niño*”. España: Biblioteca de bolsillo.

<sup>48</sup> <http://www.psicologia-online.com/infantil/apego.shtml>. Recuperado el 22 de junio de 2009.

<sup>49</sup> Bowlby J. (1998). –El apego y la pérdida -2. La separación”. Barcelona: Paidós, pág. 225.

evitará tener algún contacto con él. –Estos niños tienen poca confianza en que serán ayudados, poseen inseguridad hacia los demás, miedo a la intimidad y prefieren mantenerse distanciados de los otros”<sup>50</sup>.

- c) Apego ambivalente /ansioso-resistente: –patrón en el cual un bebé se muestra ansioso antes de que el cuidador principal se ausente, muestra molestia considerable durante su ausencia y a su regreso busca y se resiste al contacto<sup>51</sup>.
- d) Apego desorganizado/desorientado: las conductas que el bebé muestra hacia su cuidador cuando este se va son muy diferentes a cuando este regresa.

Con lo anterior se puede decir que el apego es –toda forma de conducta que consiste en que un individuo consigue o mantiene proximidad otra persona diferenciada y preferentemente individual y que es considerada, en general, como más fuerte y/o sabia.”<sup>52</sup>

Entre los 2 y 4 años el niño empieza a desarrollar la autonomía y la vergüenza; esto se ve reflejado en el control de esfínteres en donde el niño siente la necesidad de ir al baño, pero no quiere que lo vean, sin embargo, no se siente seguro de dejar el pañal. A partir de los 3 años el ámbito social comienza a abrirse ya que es la edad en que el niño entra a la escuela, aquí la parte social no solo se ve favorecida sino también el desarrollo motor, el desarrollo cognoscitivo y por consiguiente el lenguaje, ya que el niño no solo habla con sus padres, sino también con otros adultos y niños. El apego ahora durante esta etapa se marca más hacia un objeto favorito, llamado también objeto transicional, este objeto se describe como objeto material en el cual el niño deposita un apego, ya que es por medio de este objeto que el niño puede sentir cierta seguridad y confianza cuando la madre o su cuidador principal no está. –El objeto transicional es a la vez objetivo y subjetivo, objetivo por que se constituye sobre un objeto real, subjetivo por que se le dan y atribuyen funciones en el campo de la imaginación”<sup>53</sup>. Este objeto transicional tenderá a llevará a todas partes, incluso, si la entrada a la escuela es un poco traumática, tenderá a llevarlo consigo. Las emociones ya no solo las demuestra con el llanto, ahora utiliza el lenguaje hablado y corporal, además de que ahora puede describir mejor lo que desea debido a que utiliza más expresiones para representarlas. Empieza a reconocer y diferenciar que en los demás también existen emociones. A partir de los 4 años el niño comienza a comprender que las emociones son el resultado de diversos hechos. Con el constante contacto con otras personas los niños aprenden a desarrollar la

---

<sup>50</sup> <sup>50</sup> <http://www.psicologia-online.com/infantil/apego.shtml>. Recuperado el 22 de junio de 2009.

<sup>51</sup> Papalia, D. (2005). Desarrollo Humano. México: McGrawHill. Pág. 222

<sup>52</sup> Bowlby J. (2003). –Vínculos afectivos: Formación, desarrollo y pérdida” Barcelona: Morata, pág. 157

<sup>53</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Objeto\\_transicional](http://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_transicional). Recuperado el 22 de junio de 2009.

empatía, la cual implica entender, comprender, reconocer y reaccionar a los sentimientos y emociones de otras personas y comprender que los sentimientos de las otras personas son similares a los del otro. Otro aspecto importante que se da gracias a la socialización es el andamiaje, en el cual los niños se ayudan mutuamente para así alcanzar un nivel de conocimiento de acuerdo a su edad, se le podría llamar ayuda entre iguales

Los niños de entre los 4 y los 6 años van desarrollando el autoconcepto, que es la imagen que se tiene de uno mismo, es el sentido del Yo, el niño tiene la capacidad de pensar y expresar lo que es capaz de hacer y no hacer, es decir, empieza a comprender acerca de sus limitaciones y alcances. En ocasiones se siente culpable por lo que no puede hacer, sin embargo cuenta con la virtud de que tiene el propósito de lograr hacerlas. Ahora las relaciones sociales son más amplias, lo cual permite que el niño aprenda conductas y normas sociales, pero para lograr esto necesita de un modelo que lo introduzca aun más a la parte social y que le enseñe todo acerca de las costumbres, reglas y las conductas de su entorno social. Si el niño responde favorablemente a estas reglas será aceptado, de lo contrario será rechazado, trayendo como consecuencia una inadaptación y un sentido de que no pertenece a ningún sitio.

De los 6 a los 10 años esta llegando a su fin la infancia, para posteriormente pasar a la adolescencia. El niño de 10 años entra en un conflicto de sentimientos de inferioridad debido a que esta dejando de ser un niño. Ahora las emociones las entiende mucho mejor y sobre todo es capaz de explicarlas con mayor facilidad a causa de que su campo social es más amplio, surgen emociones como la vergüenza y el orgullo; entiende que diversas circunstancias y hechos dan lugar a diferentes emociones, y que él y las demás personas experimentan las mismas emociones en experiencias similares. Conforme pasan los años se vuelve más compasivo y comprensivo hacia las personas que lo rodean, y estas a su vez le enseñarán a que puede expresar lo que siente y desea. Con el sentido del Yo desarrollado deviene otro concepto que durante esta etapa hace su aparición, esta es la autoestima, definición que tiene el niño de sí mismo; esta se va formando con las críticas y observaciones que hacen las demás personas acerca del niño, este interioriza lo que oye decir de él y a partir de esto va formando su propia crítica personal. Después de que tenga formada su autoestima, él mismo va a poder dar la opinión acerca de la personalidad de su compañero de clase, su amigo o su madre. El niño de 7 u 8 años se vuelve mas selectivo de su entorno social, ahora decide con quien quiere pasar sus ratos libres. A partir de los 10 años va aprendiendo las costumbres del medio que le rodea, de lo contrario tendrá sentimientos de inferioridad por no poder cumplir con lo que la sociedad le pide.

Una característica esencial en el desarrollo afectivo y social es el lenguaje, ya que gracias a este se establecen las bases de la comunicación; por medio de la comunicación el bebé puede dar a conocer sus necesidades y estados de ánimo (aunque el bebé aún no tiene conocimiento de dichos aspectos, es tarea de los adultos interpretar lo que desea). Se ha descrito y observado que el desarrollo en general es por etapas; dado esto, entonces el desarrollo del lenguaje también se da por etapas, inclusive desde las primeras horas del nacimiento, el cual puede identificarse en balbuceo y gestos. Como en todas las áreas del desarrollo que hemos visto, el lenguaje también suele tener etapas de aparición, y existen tres niveles: fonético, que va teniendo un declive hacia los tres años, se caracteriza por la aparición de las primeras palabras –mamá” y –papá”, por lo tanto las consonantes que aparecen aquí son la p y la m. El segundo tipo se refiere al morfológico, este tipo de lenguaje va acompañado del aprendizaje de la lengua, es decir el cómo hablar, y por ultimo esta el lenguaje semántico, que es el uso correcto de los símbolos y la pronunciación. En el cuadro 1 se explica brevemente el desarrollo del lenguaje; posteriormente se da una explicación más amplia de cómo se da la evolución de este:

Cuadro 1

<b>Edad</b>	<b>Formas de comunicación</b>
Neonato	Comunicación refleja: llantos, movimientos, expresiones faciales.
2 meses	Una gama de ruidos con significado: murmullos, quejido, llanto, risas.
3-6 meses	Nuevos sonidos, con chillidos, rezongos, canturreos, trinos, sonidos vocálicos.
6-10 meses	Balbuceo, con sonidos vocálicos y consonánticos repetidos en sílabas.
10-12 meses	Comprensión de palabras sencillas, entonaciones simples, vocalizaciones específicas que tienen significado para los que conocen bien al niño. Los bebés sordos expresan sus primeros signos; los bebés oyentes utilizan gestos específicos (p. ej., señalar) para comunicarse.
12 meses	Primeras palabras habladas reconocibles como parte de la lengua materna.
13-18 meses	Desarrollo lento del vocabulario, hasta unas 50 palabras.
18 meses	Eclosión del vocabulario; tres o más palabras aprendidas por día.
21 meses	Primera frase de dos palabras.
24 meses	Frases con varias palabras. La mitad de las expresiones son de dos o más palabras.



El lenguaje se entiende como una forma de comunicación que se da de diversas formas, se utiliza para expresar ideas, sentimientos, deseos..., esta comunicación no solo es verbal; sino también escrita, corporal, con mímica, etc. La evolución del lenguaje incluye los siguientes aspectos:

- Vocalización temprana o llanto: es la única forma de comunicación del neonato, de esta forma el niño da a conocer su presencia así como sus deseos y necesidades.
- Gorgojeo; sonido parecido a “-go, go” o “-eo, co” que se produce normalmente durante la interacción con el cuidador<sup>54</sup>, hace su aparición entre el primero y segundo mes.
- Balbuceo; es un primer indicio del vocabulario del bebé, la siguiente comunicación que hará el niño posterior al llanto son una gama de sonidos los cuales tendrán un significado para quienes rodean al bebé. Estos ruidos consisten en murmullos, llanto - de diferente tonalidad-, risas, quejidos etc. El bebé comienza a emitir sus primeras palabras aunque estas sólo consisten en monosílabos como por ejemplo ma-ma, pa-pa, no-no.
- Gestos; los gestos son utilizados por el bebé para comunicar algo, estos pueden ser mover la mano “adiós”, mover la cabeza para decir sí o no, o bien hacer una seña en particular que su cuidador sabrá interpretar. Los gestos aparecen entre edad de entre los 8 y 12 meses aproximadamente.
- Prelingüístico o primeras palabras; alrededor de los nueve meses el bebé comienza a estructurar y dar forma a los balbuceos, ahora ya pronuncia palabras completas aunque no con claridad ni de forma precisa. Usualmente también hace uso de gestos para comunicarse, estos generalmente los utiliza para señalar lo que desea comunicar.
- Utilización de gestos simbólicos; en esta etapa que es aproximadamente entre los 12 y 24 meses, el niño utiliza gestos para comunicar algo ya sea su descontento porque está sucio, porque no le parece alguna cosa o bien porque desea algo. A esta edad su vocabulario ha crecido a un aproximado de 400 palabras y se acerca decir su primera oración.

Como se ha mencionado el lenguaje es importante en todas las áreas de desarrollo. Con este no solo se establecen las bases de la socialización sino también se dan a conocer necesidades, ideas, sentimientos...infinidad de cosas. El lenguaje no solo es hablado, también se tiene el

---

<sup>54</sup> Santrock J. (2003). “*Psicología del desarrollo en la infancia*”. España: Mc Graw Hill, P’g. 162.

lenguaje corporal (transmitido a través de los movimientos del cuerpo) lenguaje con las manos (lenguaje de los sordomudos) y el lenguaje escrito (letras).

El desarrollo social y afectivo se fortalecen con el juego, ya que este permite al niño en primer lugar interactuar con los padres, después con el resto de la familia y por último con la sociedad, que primeramente con niños. Esta interacción le permite al niño expresar todo lo que siente y ve y, de esta forma, poder dar a conocer sus ideas, frustraciones, sentimientos, así como también la forma en la que él ve el mundo que le rodea.

## CAPÍTULO 2

### EL JUEGO Y LOS JUGUETES

Este capítulo tratará el tema del juego y de los juguetes, daremos una definición del juego y del juguete, la relación que tienen estos con el desarrollo del niño, como influyen en él. Para entender estos tres elementos es necesario que se tome en cuenta que los dos (tanto el juego como los juguetes) han ido de la mano con la evolución del hombre, para esto los estudiaremos desde la antigüedad; se sabe que el juego, desde esta época, es de suma importancia en el niño, no solo con este se entretenía sino que se le enseñaban las futuras actividades que tenía que realizar cuando fuera mayor; los juguetes con los que se deleitaba eran replicas en miniatura de los objetos que los adultos usaban. Desde esa época ya se tenía la costumbre de que al niño se le daban armas u otro utensilio que requiriera fuerza o trabajo pesado, por ejemplo armas para la caza o el trabajo en el campo; en cambio a las niñas se les daban muñecas o utensilios de cocina, objetos que representaban las labores del hogar; con esto aseguraban que cada quien realizará las actividades correctas. El tiempo ha pasado y esta costumbre de dar al niño replicas de objetos no ha cambiado ni tampoco la idea de que hay juguetes exclusivos de niñas y exclusivos de niños, son muy pocos juguetes o más bien muy pocos padres los que permiten que sus hijos jueguen con diversos juguetes.

Por juego entendemos:

Proviene del latín *jocus*= gracia, chiste, donaire, diversión, es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a que recurre el niño o el adulto, sin más objeto que encontrar entretenimiento y solaz<sup>55</sup>”

Por juguetes entendemos:

“Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo en la vida adulta de su propia cultura. Así, por ejemplo, muchos juguetes para niñas representan tareas adultas típicamente femeninas, tales como la crianza; mientras que muchos juguetes para niños incluyen típicamente elementos bélicos o de acción: armas, automóviles, caballos.”<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> Rodríguez M. (1995). “Creatividad en los juegos y juguetes”. México: Pax, pág. 9.

<sup>56</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Juguete>. Recuperado el 23 de Diciembre de 2008.

Una característica de los juegos y juguetes es que los hay para las diferentes edades y es muy importante que padres y cuidadores sepan cual es el adecuado para que estimulen su desarrollo y que sean seguros para los niños.

## 2.1 Concepto de juego y juguete

Para abordar el contenido de este capítulo es necesario que hagamos una distinción entre lo que es el juego, el juguete y el jugar. El juego y los juguetes se definen de diferente manera, el juego es la actividad y el juguete es el objeto. El juguete es una derivación de la palabra juego –en sí significa ni más ni menos, jueguito”,<sup>57</sup> es aquel objeto con el que el niño se desarrolla, se deleita o se entretiene en la actividad lúdica. El juego es entretenimiento, es toda actividad lúdica que el niño realiza en todo espacio y en todo tiempo, ya sea con los juguetes, sin ellos, con otra persona o bien –solo”. En sí la palabra juego no tiene una definición concreta, se denota de muy variadas formas. Diversos autores como Piaget, Wallon, Freud, entre otros, lo definen en general como, toda actividad lúdica que no persigue un objetivo concreto, como la realización de un objeto; es en donde el niño hace uso de su imaginación para representar el mundo real; el juego es voluntario, recreativo, creativo y evolutivo, se da de forma autónoma. Son Platón y Aristóteles quienes comienzan a estudiar al juego como una manera de aprender, de los niños, acerca de su mundo, así mismo mencionaban que para que el aprendizaje sea significativo, el juego debe ser libre y espontáneo, es decir, sin las reglas y la intervención de los adultos; mediante estos factores el juego tiene un papel importante en el sano desarrollo del niño. En ningún tipo de juego existe un instructivo que indique como jugar, lo que si existe son las reglas, las cuales el niño intentará respetarlas o bien impondrá las suyas. Tanto en el juego como en los juguetes están implícitos factores como el sexo del niño, la edad, los juguetes, la condición socioeconómica, la cultura del país en donde viva el niño, en fin, un sin fin de factores. Entendemos por cultura la manera de jugar de los niños, así como también el tipo de juguetes que utilizan; debido a que hoy en día existen diferentes niveles socioeconómicos, educativos, religiosos, los niños juegan de diferente manera, unos pueden utilizar juguetes muy elaborados en cambio otros utilizan diferentes materiales para poder representar esos juguetes y poder jugar. Cada país y época tienen y han tenido diferentes formas de jugar, así como también la variedad en algunos juguetes. Así por ejemplo en la edad media el juego era la actividad principal del niño, el adulto era el principal responsable

---

<sup>57</sup> Rodríguez M.(1995). “*Creatividad en los juegos y juguetes*”. México: Pax, pág. 10.

de que el niño jugará para que así en el futuro el niño pudiera convertirse en un adulto confiado, responsable y capaz de realizar las actividades que le eran encomendadas.

En el renacimiento todas las personas de todas las edades y todas las clases sociales jugaban, los adultos eran los encargados de fomentar el juego en los niños, les transmitían los juegos, los juguetes, e incluso, las canciones que también las consideraban como juego. —Durante el renacimiento nació la industria del juguete, al sur de Alemania<sup>58</sup>—. Durante el siglo XIX se da el auge de los juegos de mesa, los juguetes de material de plomo, latón y lámina, también nace en Estados Unidos el oso de peluche, llamado Teddy Bear, en honor al presidente Theodore Roosevelt. Durante el siglo XX se empieza a ver al juego como una forma de liberación emocional y como una manera de mejorar el desarrollo infantil. —El juego de niños nos ofrece mucha información acerca de los valores de la cultura a la que pertenecen<sup>59</sup>—.

Dentro del juego el niño realiza cosas que en la vida real no podría o no este permitido, esto es que puede transformar hechos, acciones, vivencias, experiencias, necesidades, fantasías...un sinfín de cosas que son reales, para las cuales en ocasiones no le esta permitido realizar esas acciones durante todo el proceso que dura el juego, logra hacer realidad lo imposible. En palabras de S. Fraiberg, que define al juego como: —un sitio donde los sueños prohibidos pueden renovarse eternamente, donde la magia y la omnipotencia pueden ser practicadas sin daño, donde los deseos traen su propia gratificación”<sup>60</sup>. Así mismo Karl Gross define al juego como —Todas las manifestaciones motoras que no parecen perseguir inmediatamente una finalidad vital pueden considerarse como juegos”<sup>61</sup>. Lo anterior quiere decir que durante el juego el niño entra en un mundo totalmente diferente al que le rodea, en el juego el niño es libre de hacer lo que él quiera, aquí revive experiencias todas las veces que él quiera, además de que ejercita el cuerpo y la mente, esto es que durante todo el juego el niño utiliza la imaginación. Existen cinco características, que para Garvey son importantes, dichas características darían una aproximación a la definición del juego: <sup>62</sup>

1. El juego es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
2. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un

---

<sup>58</sup> Hughes F. (2006). “*El juego. Su importancia en el desarrollo psicologico del niño y el adolescente*”. México: Trillas, pág. 15.

<sup>59</sup> ,Ibíd., pág. 42

<sup>60</sup> Cañeque. H (1993). “*Juego y vida. La conducta lúdica en el adulto y en el niño*”. Buenos Aires: el Ateneo. Pág. 5.

<sup>61</sup> Bally, G. (1964). “*El juego como expresión de libertad*”. México: Fondo de Cultura Económica. Pág.51.

<sup>62</sup> Garvey, C. (1985). “*El juego infantil*”. Madrid: Morata. Pág.14-15.

- disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherente e improductivo.
3. El juego es espontáneo e involuntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
  4. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
  5. El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.

Por otro lado definir específicamente al juguete sería imposible, ya que no existe una definición como tal, es tan amplia como variada, ya que existen diversos objetos con los cuales el niño puede jugar. Una aproximación a la definición sería: cualquier objeto o material de que el niño hace uso dentro de la actividad de juego. No necesariamente el juguete tiene que ser fabricado por el adulto, muchas veces el juguete es elaborado por el propio niño, este juguete en ocasiones tiende a ser más significativo y valioso, ya que es el niño quien le da la esencia y movimiento, lo elabora a su gusto y de esta forma juega a su manera. La función del juguete es la recreación del niño, así como también lograr en él un aprendizaje, además de que ayuda a desarrollar habilidades y estrategias para resolver problemas, es también una forma de ejercicio catártico de las emociones.

Como se mencionó anteriormente un juguete es cualquier objeto, puede ser un palo, una cubeta, una caja, o hasta una simple hoja; al momento de jugar el niño no necesita de juguetes fabricados, él con un simple objeto lo transforma en lo que su imaginación le dicte o lo que él en ese momento necesite. Incluso al juguete fabricado puede darle en ocasiones un uso distinto para el que fue hecho. Una herramienta importante en el juego son los cuentos, estos ayudan al niño a la formación de la imaginación y llevan a recrear las escenas que vieron u oyeron

## **2.2 Clasificación del juego y los juguetes**

Clasificar el juego y los juguetes sería como dar una clasificación del juego, ya que existe una gran variedad de formas de jugar y con que jugar. Para poder entenderlo es necesario explicar que existen tres clases de juego que Piaget (Díaz, J. y Pugmiere M. 1996) define y que estos se interrelacionan en la evolución del niño:

1. Los juegos de ejercicio, prácticos o sensoriomotores.
2. Los juegos simbólicos o de representación.
3. Los juegos reglados o de normas.

El primero de ellos, que abarca del nacimiento a los dos años, se refiere a ejercicios simples, combinaciones sin objeto, movimientos que el bebé realiza sin razón alguna, en ocasiones denominadas como reflejos; y combinaciones con finalidad, que son movimientos que el bebé realiza para obtener un resultado o beneficio. Los juegos que el niño realiza tienen cierta actividad por puro placer, o que al realizar cierta acción da como resultado una respuesta que entretiene al niño, por ejemplo cuando se le ata un extremo de un cordón al pie del bebé y el otro extremo a un móvil, el bebé al patear hará que se mueva el móvil que cuelga de su cuna, este al asociar que si mueve su pie se moverá el móvil lo seguirá haciendo para así entretenerse, este seria un ejemplo de ejercicios simples con objeto. En esta etapa en que el bebé apenas comienza a conocer su mundo es conveniente que tenga constante contacto (estimulación) con su cuidador y que tenga movimientos corporales ya que aparte de que es una manera de conocer su cuerpo; favorece la motricidad y el desarrollo afectivo, social y cognoscitivo. En etapas tempranas y en cualquier edad del niño se deben proporcionar juguetes adecuados a su edad, ya que así los juguetes favorecerán el desarrollo del niño (más adelante veremos los juguetes apropiados para cada edad). Para los niños en edad sensoriomotora, no es necesario ni conveniente que tengan juguetes electrónicos o sofisticados, ya que son ignorados por el niño y este se inclinará por objetos más sencillos. A mayor edad los niños van requiriendo de mayor actividad y con esto mejores objetos-juguetes que incrementen y mejoren sus habilidades.

La segunda clase de juego –los juegos simbólicos o de representación-, abarca de los dos a los ocho años aproximadamente. Se caracteriza en que el niño imita el mundo en que vive; todo lo que oye, ve, y vive diariamente lo llegará a recrear posteriormente en algún momento de su vida mediante el juego, esta clase de juego es libre y espontáneo; pero carece de organización, porque continuamente el niño cambia de juego y rara vez termina uno y empieza otro, también realiza combinaciones de situaciones y diferentes tipos de juegos, además de que carece de reglas. Así mismo este juego permite al niño aceptar experiencias agradables o desagradables, para, del mismo modo, asimilar la realidad; lo prepara para situaciones que en ese momento le son difíciles de aceptar. Por ejemplo, un niño puede representar mediante el juego su próxima entrada a la escuela o la llegada de un hermano; va descubriendo el mundo y es una forma de libre expresión en donde el infante hace uso de sus acciones, pensamientos y sentimientos sin ser juzgado o sentirse culpable por sus juegos, esto se refiere a que si el niño desea golpear a otro o dice malas palabras acerca de alguien, que le hizo sentir mal, lo puede hacer libremente (esta técnica se usa mucho en terapia de juego para liberar al niño de sus sentimientos hacia esa persona).

Esta clase de juego tiene siete características: <sup>63</sup>

- El tipo IA consiste, a grandes rasgos, en la generalización de los esquemas simbólicos ya adquiridos. Ejemplo: si el niño hace como que come, ahora querrá o hará que coma su muñeco. Toda actividad que el niño lleve a cabo, los otros objetos-juguetes con los que juegue querrá que también la realicen.
- IIA, Consiste en prolongar estas actividades, pero ahora son evocadas con el objetivo principal de jugar y en situaciones que no tienen nada que ver con las acciones realizadas. Ejemplo de este es: a todo objeto le da un uso diferente; es como si un niño juega con una manta, esta será una capa, un vestido o bien podrá ser un bebé. Es obvio que una manta en nada se parece ni tendrá las características de ninguno de los objetos con los que su imaginación le indiquen, pero el niño le otorga esas cualidades
- La etapa IB es también de generalización, pero no de las actividades propias del niño sino más bien imitación de acciones que se realizan en el ambiente que lo rodea. Por ejemplo: imita todo lo que hacen los adultos, sólo que los objetos que el niño utiliza no se parecen en nada a los que el papá o la mamá utilizan. Esto es que el niño puede utilizar una caja como olla simulando que cocina y poco después esa misma caja se convierte en coche o la cuna de su bebé.
- Por último, la etapa IIB "... consiste en una asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos cualesquiera, es decir, a un juego que ordinariamente se llama 'Juego de imitación'. Ejemplo: en esta etapa no nada más imita las acciones de una persona, sino que las interioriza (esto sucede solo por momentos) y hasta en ocasiones se convierte en ella; esto es dice que es la maestra y enseguida puede cambiar a ser uno de sus compañeros de clase.
- Estas etapas se prolongan hasta los tres o cuatro años, por lo cual reciben el nombre de Etapa III; que son IIIA, IIIB y IIIC. Para describirlas como sigue:
- La etapa, IIIA llamada de combinaciones simples, consiste en la prolongación de las actividades ya mencionadas, pero no son solamente evocaciones de escenas aisladas vividas por el niño, más bien evocación de una situación más completa o extensa.ejemplo: ahora los objetos que utiliza y las acciones que realiza son más detallados, es decir, ahora no solo utiliza la cobija como bebé sino que afirma que es su bebé y lo arrulla, le da de comer, lo lleva al parque y explica lo que hay en él.
- Etapa IIIB de combinaciones compensadoras, que son reproducciones de situaciones que en la realidad provocan en el niño angustia o miedo. Ahora no solo reproduce la situación sino la corrige. Ejemplo: representa una situación que a él le es desagradable o bien se le restringe, entonces el niño tenderá a simbolizar esa acción. Si a la niña se le prohíbe jugar con las pinturas de mamá, la niña agarrará sus pinturas y hará como si se pintara.

---

<sup>63</sup> [http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec\\_2.htm](http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec_2.htm). Recuperado el 20 de diciembre de 2008.



- IIC llamada de combinaciones liquidadoras. Estas son aquellas donde el niño resuelve un problema real como en el caso anterior, pero esta vez reproduce la situación en un contexto diferente, esto le permite asociar esta situación con otras actividades y así asimilarlas a la vez que la resuelve. Ejemplo: el niño en diferentes lugares hará lo mismo que en el caso anterior, solo que esta vez sabrá cómo solucionar su problema, así si la niña agarra las pinturas de la tía, la niña sabe que eso está prohibido, pero solo hace como si se pintara.

Los juegos reglados o de normas, que es la tercera clase, se ubican entre los 11 y 12 años aquí el niño hace una marcada disminución en el uso del juego simbólico y se interesa más por los juegos de pensamiento y habilidad mental, para que esto suceda es necesario que el niño tenga una evolución del pensamiento de las operaciones lógico-abstractas. El juego con reglas tiene dos características esenciales: una son las reglas transmitidas, es decir, son juegos establecidos, transgeneracionales, y la segunda son las reglas espontáneas, que es el resultado de la socialización y flexibilidad y son propuestas por lo propios niños.

Otra clase de juego es el –solitario” que se asocia con el social. El juego –solitario” no es como su nombre lo dice, ya que el bebé o el niño nunca jugarán solos, esto quiere decir que al bebé es el cuidador principal el que le enseñará a jugar, ya sea el juego de las escondidas (ontá bebé), esconder un objeto (de aquí que posteriormente se desarrolle la permanencia del objeto) o el juego de caras. Posteriormente el bebé en su soledad recreará esos juegos con los muñecos que estén a su alcance incluso el juego que mencionaba Freud en su obra (mas allá del principio del placer) del Fort-Da; donde el niño jugando con un carrito amarrado a un hilo lo aventaba y lo hacía regresar simulando la aparición y desaparición de su madre. El juego social es cuando el niño empieza a jugar con –los otros”, ya sean otros miembros de la familia, con otros niños, compartiendo ideas y juguetes o bien con su amigo imaginario. Con lo anterior se demuestra que en realidad el niño nunca está solo, ya que aún en su juego solitario está con –otros” como sus muñecos, el niño recordará cómo juegan con él y este a su vez lo hará con sus muñecos y hasta con su amigo imaginario (el cual hace su aparición aproximadamente a los tres años). El juego social propiamente dicho entra en acción en el juego simbólico, que es cuando el niño comienza a jugar con los demás y aprende a compartir para en conjunto representar su mundo. En el caso del juego con reglas, el niño ya tiene una socialización más amplia y es donde aprende que el juego también posee normas (es decir reglas) que hay que seguir para poder jugar.

El juego de movimiento consiste en que el infante está más en acción, lo que demuestra que está adquiriendo un mayor control y desarrollo en lo consistente en el desarrollo motor, es decir, gradualmente va adquiriendo un mejor paso, equilibrio y mejor manejo de sus acciones motrices. Este juego comienza aproximadamente a la edad de tres años, que es cuando el niño entra a una edad preescolar, es aquí donde también empieza a presentarse el juego social. El juego turbulento incluye una serie de actividades con alto grado de movimiento que realizan los niños de entre 7 y 12 años, donde ponen a prueba sus habilidades y un mayor control de su motricidad. También está implicado el desarrollo cognitivo, ya que emplean el pensamiento para realizar las actividades que ponen en riesgo su autonomía en cuanto a movimiento. Las categorías de estos fenómenos incluyen expresiones faciales, vocalizaciones, posturas y movimientos, comportamiento agresivo y otros gestos sociales como los de dar y mostrar”.<sup>64</sup> Las actividades que realizan a esta edad consisten en correr, brincar, caerse, levantarse, corretear al compañero, etc. Aquí existe una gran diferencia entre los juegos de los niños y el de las niñas. El juego del niño suele ser con mayor movimiento y más agresivo; además de que los niños suelen jugar más dispersos, en cambio las niñas juegan con menos movimientos y suelen jugar en un área reducida. Así mismo los niños suelen jugar sin objetos, es decir, corren, saltan, luchan. En cambio las niñas juegan con muñecas, utensilios de cocina, etc.

Otro tipo de juego es el denominado libre, pero no en el sentido de que el niño tiene la libertad de jugar lo que él quiera o un juego sin reglas o inventado por el propio niño. Es libre en el sentido de que el niño tiene la libertad de ser quien él quiera durante el juego, es libre de hacer y decir cualquier cosa sin que sea juzgado. En el juego libre “la libertad se encuentra en las personas y no en el juego”<sup>65</sup> En el juego libre la persona se transforma, es otra que normalmente en la vida cotidiana no se ve o no puede serlo.

Karl Gross clasifica el juego en dos tipos: juegos de experimentación y juegos de funciones especiales. El primero se refiere a juegos de tipo sensorial, motores, intelectuales y afectivos. El segundo son juegos de lucha, caza, persecución, sociales, familiares y de imitación.<sup>66</sup>

En los niños pequeños (menores de seis años) el juego de reglas resulta difícil, ya que les es complicado seguirlas cabalmente. Un niño de mayor edad (aproximadamente a los ocho años) las sigue y en ocasiones las respeta, ya que a esta edad, de acuerdo con Piaget, el niño es

---

<sup>64</sup>Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Morata. Pág. 63.

<sup>65</sup>Moreno I. (2005). “El juego y los juegos”. Buenos Aires: Lumen. Pág. 47.

<sup>66</sup>[http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec\\_2.htm](http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec_2.htm). Recuperado el 20 de diciembre de 2008.

capaz de entender, interiorizar y –aceptar” las reglas (incluso las sociales, que son la base de la reglamentación).

Existen seis dimensiones o categorías del juego; como son:

- Desocupado; hay juego en la sala pero el niño no participa en este.
- Espectador; el niño observa el juego y se prepara para participar en él, mira cómo juegan los demás, o bien se prepara para jugar a algo similar él solo.
- Juego solitario; el niño juega –solo”
- Juego paralelo; hay varios niños en la sala pero estos nunca interaccionan entre sí a pesar de que estén desarrollando el –mismo” juego.
- Juego asociativo; –dos o más niños juegan juntos, interactuando, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno”.<sup>67</sup>
- Juego cooperativo; todos o algunos de los niños de la sala interactúan para formar un solo tipo de juego, estos asignan papeles y reglas y entre todos las aceptan y las cumplen.

Así mismo existe otra categoría de los tipos de juego, en ella hacen su aparición en forma ordenada, esto sucede en el momento en que el niño es capaz de usar y controlar sus capacidades como la visión, el habla, la motricidad, etc. Estos juegos son:<sup>68</sup>

- Juego de práctica y ejercicio: el niño utiliza sus sentidos y sus destrezas motrices; en consecuencia el carácter del juego es activo.
- Juego constructivo: es un juego que lleva a un producto final.
- Juego de transformación: el niño emplea sus juguetes, otros materiales o palabras, incluso, para que hagan las veces de algo que no está presente.
- Juegos con reglas: el niño y sus compañeros elaboran sus propias reglas.

En lo relativo a los juguetes tan variada es su existencia como lo es de materiales, los hay de plástico, metal, madera, tela. Y la lista de juguetes sería interminable ya que hay para diferentes etapas de desarrollo, de género, de tiempo, de lugar. En la siguiente clasificación se explican los tipos de juguetes:

- 1) Edad; bebés, neonatos al primer año de vida, primera infancia, de uno a tres años, niñez, de los tres a los doce años- y adultos. Salvo los juguetes que hacen distinción para niños y para niñas, todos los demás no hacen diferencia de género.
- 2) Los de lugar en que se juegan tenemos; juguetes de mesa; juguetes electrónicos, mejor conocidos como videojuegos y juguetes para exterior (cometas o papalotes, pelotas, entre otros).

---

<sup>67</sup> Pugmiere M. (1996). “*El juego espontáneo*”. Madrid: Narcea, pág. 25.

<sup>68</sup> *Ibid*, pág 31, 32, 33, 37.

- 3) Los de tipo, recreativos, estimulativos, con movimiento, expresivos, bélicos, ideáticos y didácticos. Una característica esencial de los juguetes didácticos o educativos es que –se deben combinar con otros menos estructurados para no cegar la espontaneidad de los niños”.<sup>69</sup>
- 4) Los que desarrollan las capacidades del desarrollo; desarrollan o estimulan áreas como la motricidad, la inteligencia, la socialización, afectividad, lenguaje...: estos juguetes tiene una subclasificación:<sup>70</sup>
- Afectividad: se trata de juguetes de tacto suave, armonía de colores o sonidos; tal es el caso de peluches, muñecas de trapo, etcétera.
  - Inteligencia. Tales como:
    - Juegos de mesa: ajedrez, backgammon, damas, dominó, lotería, memorama...
    - Juegos de cartas: familias, parejas...
    - Juegos de identificación y memorización
  - Motricidad fina. Ayudan a desarrollar la habilidad de las manos
    - Construcciones de piezas
    - Juegos de pintar y dibujar
    - Juguetes de encajar
    - Puzzles y rompecabezas
  - Motricidad global
    - Pequeños vehículos: cochecitos, bicicletas, triciclos
    - Pelotas, balones, futbolines...
  - Sociabilidad. Se trata de juegos que imitan escenas propias de la actividad de los adultos
    - Cocina, plancha, coches de muñecas, otras labores del hogar
    - Instrumentos musicales
    - Juegos de comunicación

Existen juegos y juguetes con los cuales los niños desarrollan habilidades motrices, sociales y cognitivas, en las figuras 16 a la 27<sup>71</sup> se muestra los diferentes tipos de juguetes, así como su utilización para diferentes tipos de juegos, los cuales pueden ser fabricados con diversos materiales y encontrarse en cualquier lugar. Los juguetes pueden clasificarse de diferentes maneras, como por su diseño y construcción (ver figura 17), los juegos de mesa (ver figuras 21 y 22), también existen juegos en los cuales no se necesitan objetos; por eso los que se desarrollan en un patio, como el juego de escondidas, bote pateado, correteadas, etc. (ver figuras 23 y 24). Los objetos como trapos, sombreros y otros objetos de uso personal (ver figuras 18 y 19) pueden servir para el juego simbólico o bien para una obra de teatro. Otros juguetes son los que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa; como el columpio, la

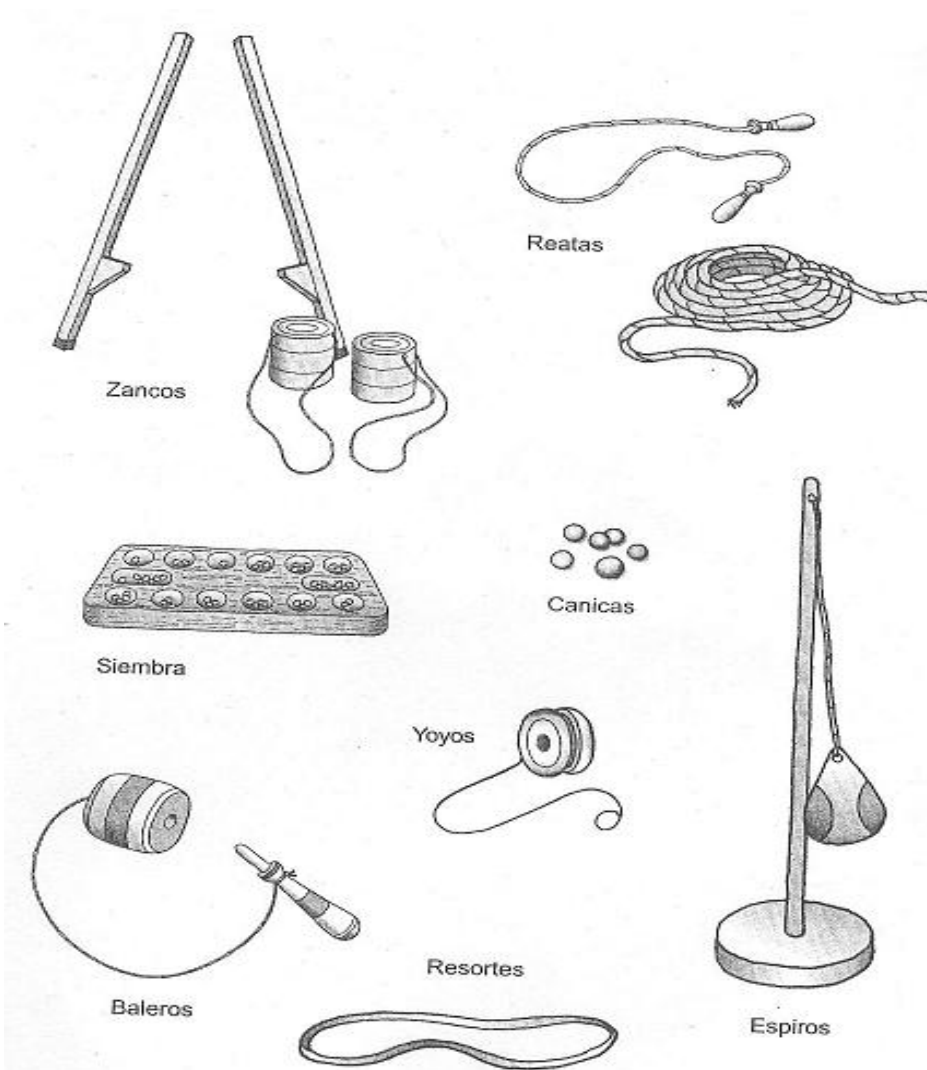
<sup>69</sup> Varea J.(1990) “*El tiempo libre de los hijos*”. México: Editora de Revistas S. A. de C. V., pág. 64.

<sup>70</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Juguete>. Recuperado el 23 de Diciembre de 2008.

<sup>71</sup> Chapela L. (2002). “*El juego en la escuela*”. México: Páidos.

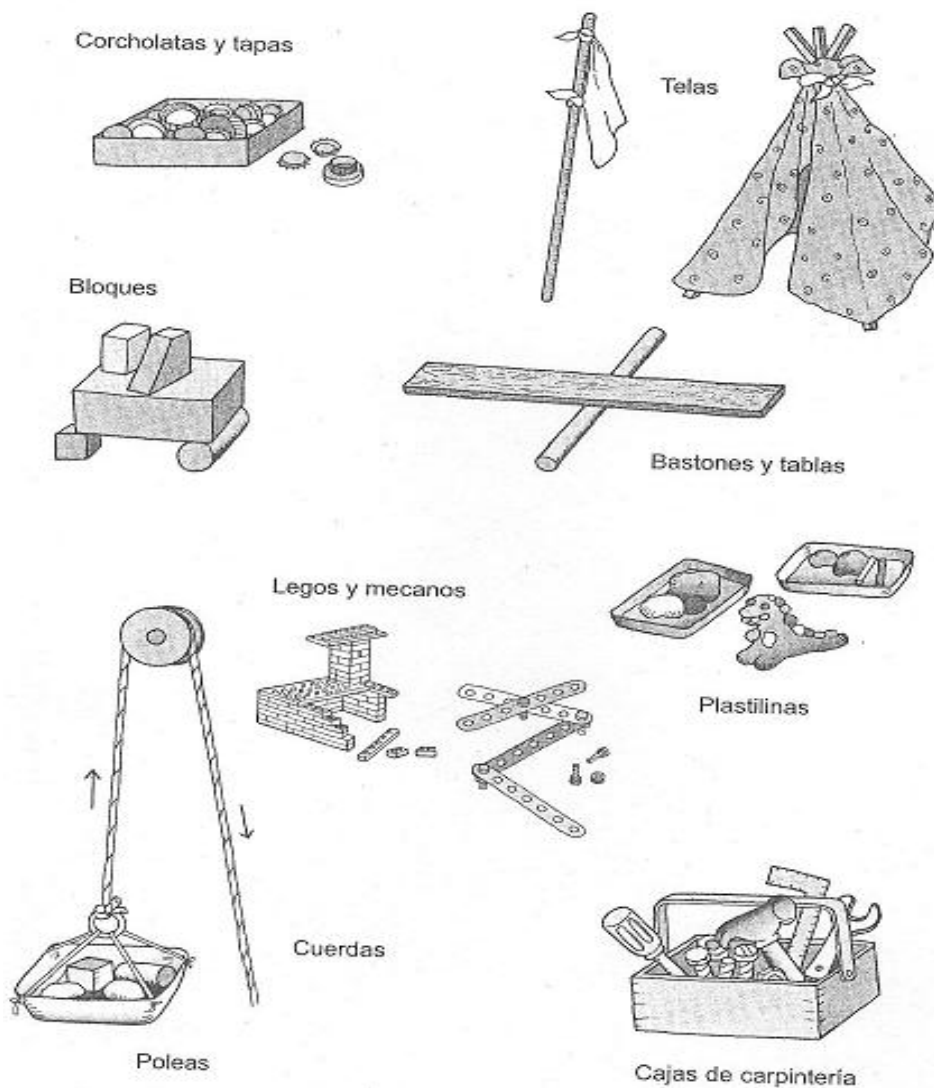
resbaladilla, etc. (ver figuras 20 y 25). Los juegos que ayudan a desarrollar la motricidad fina son los juegos de mesa (ver figuras 21 y 22), y también están los que ayudan al desarrollo cognoscitivo como el juego simbólico, los de diseño y construcción, los de mesa, los instrumentos musicales (ver figura 24), los libros, versos y trabalenguas (ver figura 25) son elementos que también ayudan a desarrollar esta área.

Figura 16 Juegos tradicionales



Actualmente algunos juguetes tradicionales como el balero, la siembra, los hechos de madera o lamina han ido desapareciendo, esto porque los adultos no fomentan el uso y también por la introducción de la tecnología. De los que hoy en día siguen vivos son la cuerda o reata, el yoyo y las canicas. Estos juguetes generalmente son utilizados por los niños de 6 años en adelante, en donde la motricidad gruesa y fina tiene mayor control.

Figura 17 juegos de diseño y construcción



Este tipo de juguetes ayuda a la imaginación, al trabajo y cooperación en equipo -esto en caso de que dos o mas niños jueguen juntos-, a desarrollar habilidades físicas y cognitivas. Los niños de 3 años prefieren las telas, los bloques, las herramientas y la plastilina, ya que son fáciles de manejar y se les da diversos usos.

Figura 18. Teatro y juego simbólico (a)

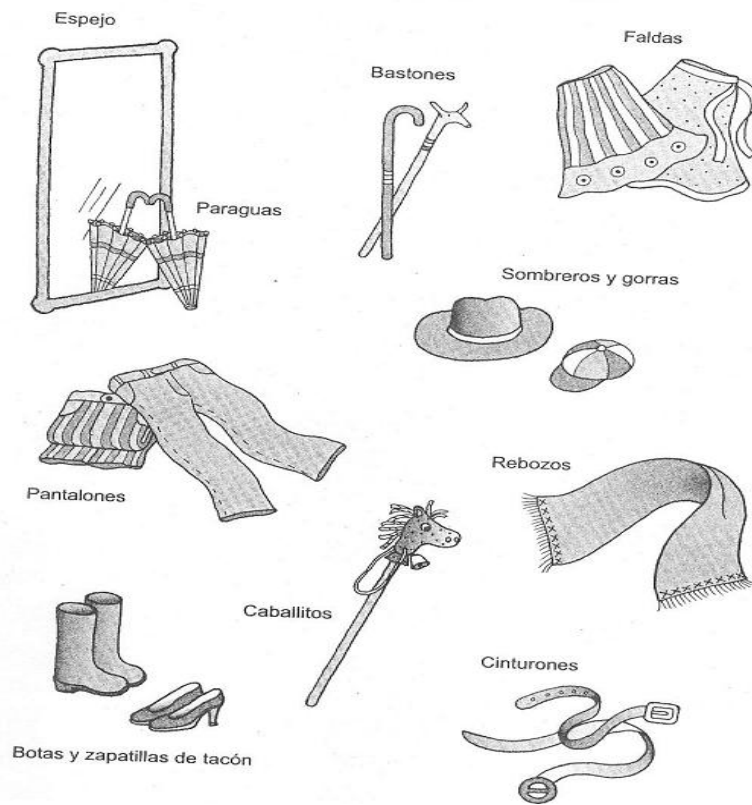
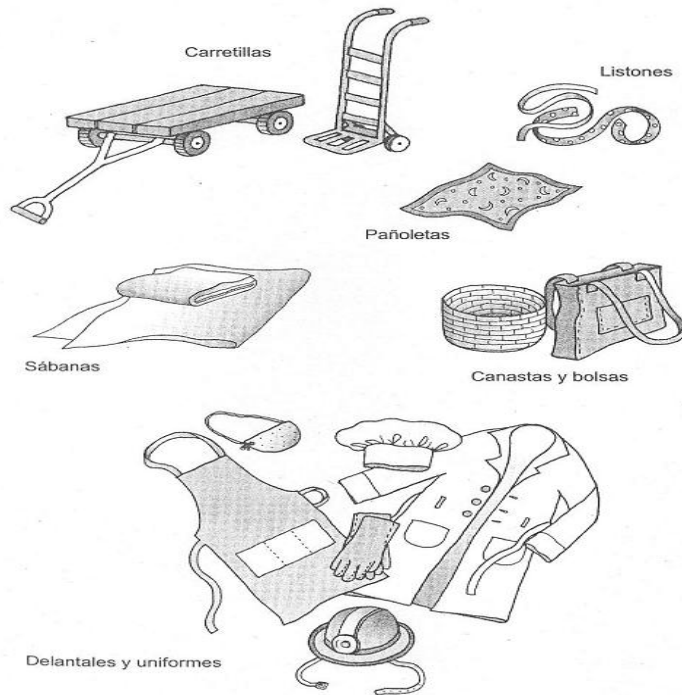
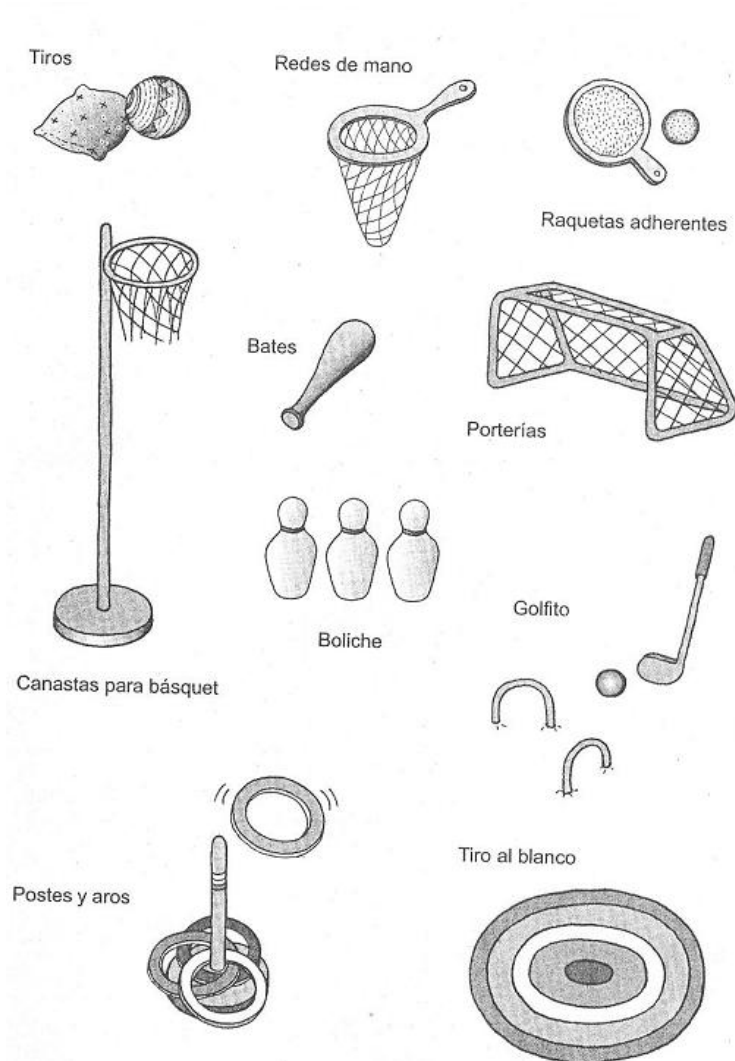


Figura 19 Teatro y juego simbólico (b)



Estos objetos denominados también juguetes, son fáciles de conseguir ya que están presentes tanto en las escuelas como en la casa; estos juguetes-objetos, como su nombre lo dice sirven para representar papeles de personas que rodean al niño, como la mamá, el papá, la maestra, un hermano o cualquier otra persona, también son útiles para representar personajes ficticios o de televisión. Ayuda al desarrollo de la imaginación, el trabajo en equipo, el desarrollo cognoscitivo, ayuda al niño a entender, comprender y asimilar la realidad, también favorece la motricidad fina y gruesa, ya que incita a que el niño realice diversos movimientos.

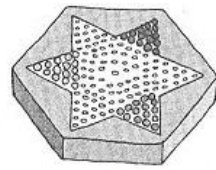
Figura 20 Juego de puntería



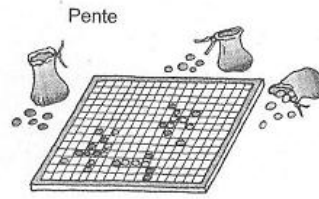
Juegos-juguetes practicados en cualquier lugar, ya sea en un lugar cerrado, como el boliche o los tiros, y también en lugares abiertos como el básquet o el fútbol, estos dos juegos-juguetes no pasaran de moda, ya que son realizados a cualquier edad y en cualquier tiempo. Estos juegos-juguetes fomentan en el niño el desarrollo de la motricidad, el desarrollo social, esto al ser juegos en equipo, y el desarrollo cognoscitivo al desarrollar el juego de estrategias.



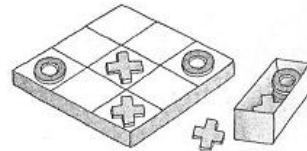
Figura 21 Juegos de mesa (a)



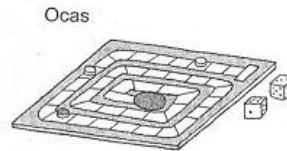
Damas chinas



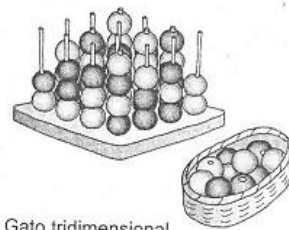
Pente



Tableros y fichas para gato



Ocas



Gato tridimensional

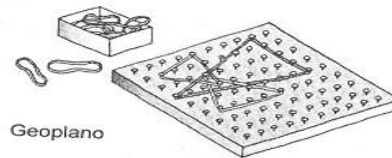


Pintamonos

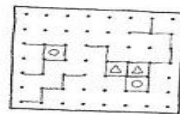
Figura 22 Juegos de mesa (b)



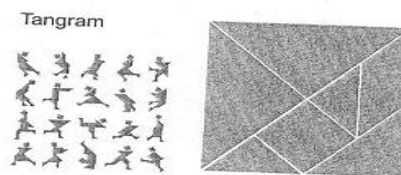
Laberintos



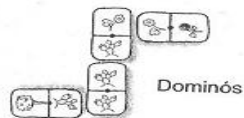
Geoplano



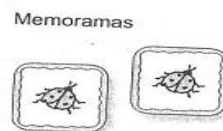
Timbiriche



Tangram



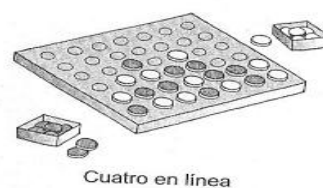
Dominós



Memoramas



Rompecabezas



Cuatro en línea

Juegos-juguetes de las figuras 21 y 22 fueron creados en el siglo XIX como se mencionó antes, favorecen el desarrollo cognoscitivo, al pensar en estrategias para realizar jugadas correctas, desarrollan en el niño habilidades como el esperar turno, a controlar la frustración al perder o encontrar alternativas para la resolución del problema, coordinación viso-motriz, creatividad e imaginación, un sentido del orden al seguir el orden de figuras, y el seguimiento de instrucciones. Estos juegos no necesariamente deben de ser comprados, pueden ser elaborados en casa-escuela, y con ayuda del niño es más enriquecedor, ya que se elabora con ideas de ellos, lo que a su vez favorece la integración, cooperación y colaboración.

Figura 23 Juegos de patio (a)

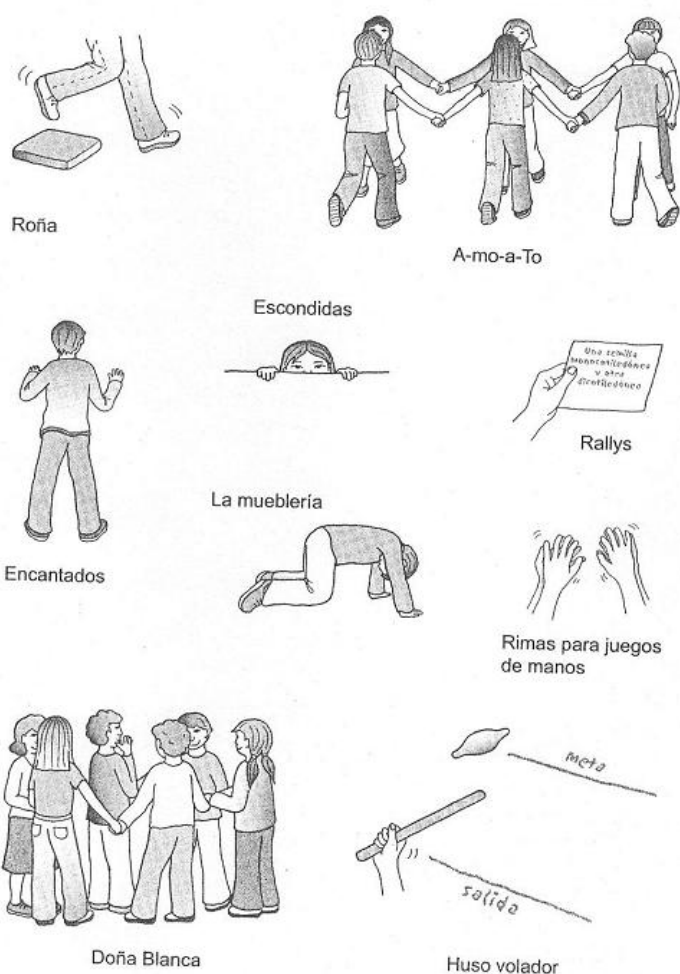
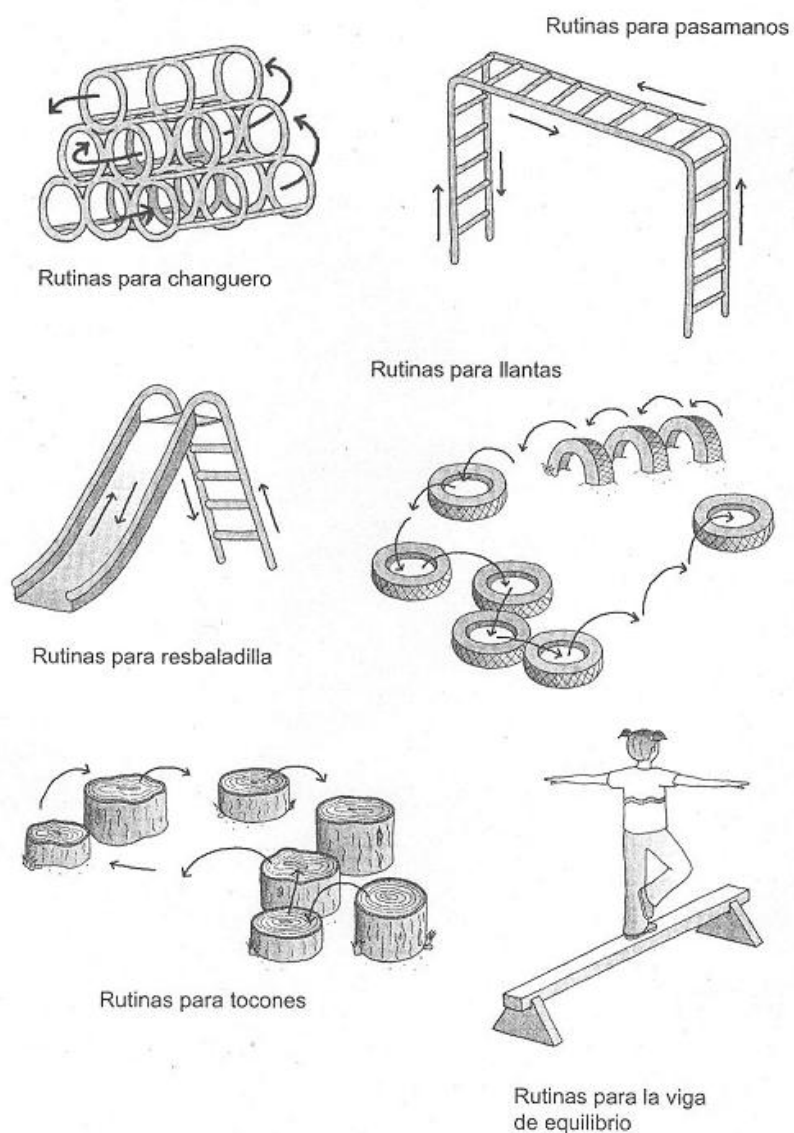


Figura 24 Juegos de patio (b)



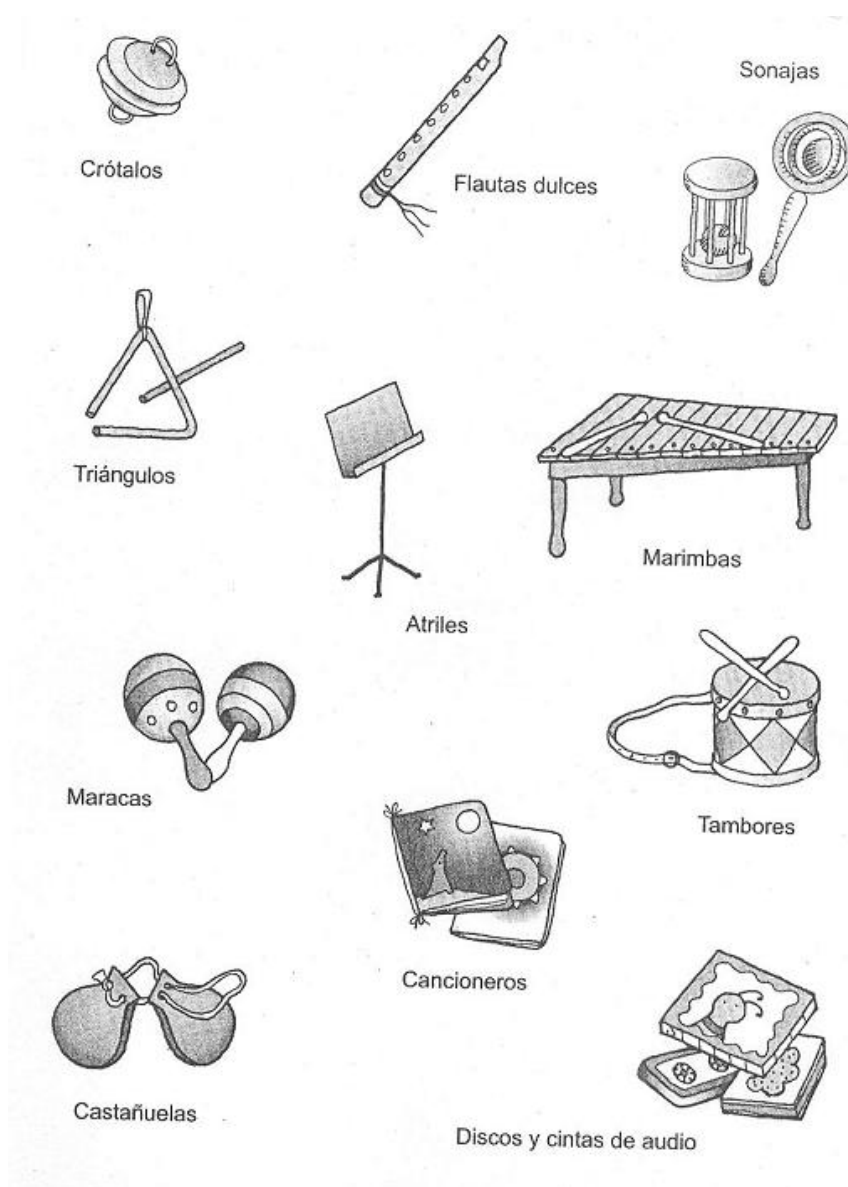
Juegos recreados ya sea en el patio de la escuela, de la casa o en cualquier jardín, en juegos como el bote pateado, la carreterita, caracol y hueso volador, son necesarios juguetes, ya que de estos depende de que se efectúe el juego, sin embargo, en los demás, como las estatuas de marfil, encantados o escondidas, no se necesita de algún juguete, ya que la principal herramienta es el cuerpo, lo cual ayuda al desarrollo de la motricidad en la habilidades de correr o moverse de cierta forma, la memoria al recordar las canciones o lugares para esconderse, lo que aún vez también implica al desarrollo cognoscitivo en el desarrollo de habilidades, el desarrollo social también es uno de los que se benefician con estos juegos, ya que el niño juega con otros niños.

Figura 25 Juegos con aparatos



Juegos disponibles en cualquier parque o patio de escuela, ayudan al desarrollo de habilidades motrices, ya que implica mucho movimiento, como correr, saltar, trepar, subir, bajar... Otro aspecto del desarrollo que se beneficia es la imaginación y el desarrollo social, ya que pueden interactuar dos o más niños, y dentro de este escenario representar diversas actividades que en ese momento ellos imaginen.

Figura 26 Música e instrumentos.



Los instrumentos musicales (elaborados por adultos o fabricados por el niño), ayudan al desarrollo motor, esto al mover manos, dedos y en ocasiones piernas y pies, además de que desarrollan el sentido del oído al percibir las notas, otro aspecto que se ve beneficiado con la música es el aprendizaje, ya que es por medio de la música que va relacionado con lo que va aprendiendo. Desarrolla las capacidades de audición, atención, memoria, socialización, cooperación y trabajo en equipo, - ya que de esto depende de que se oiga bien una banda-, ayuda a la personalidad del niño, ya que tocar un instrumento, y sobre todo en una banda le sirve para que sea desinhibido, esto al tocar frente a otras personas.

Figura 27 Juegos de lenguaje



Los cuentos, los libros para colorear, adivinanzas, trabalenguas, otros objetos que ayudan a desarrollar el lenguaje, además de fomentar en el niño la lectura y la escritura, ayudan al desarrollo cognoscitivo y la imaginación, ya que es a partir de aquí que el niño oye los cuentos, para después poder ponerlos en práctica en el juego de representación, lo que a su vez ayuda a la socialización y el desarrollo motor.

Otro aspecto importante que debemos retomar dentro de este punto son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), que son un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos. Entendemos por TICs al conjunto de productos derivados de las nuevas herramientas (software y hardware), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la

información”<sup>72</sup>. Las TIC’s aplicados a los juguetes electrónicos como los videojuegos, ejemplos de estos son PSP, Wii, PS3 , Ipods. Un videojuego es un juego electrónico, que permite la interacción hombre-maquina, en donde el entorno para jugar no es real, sino virtual. En los juegos por computadora se puede jugar con otra persona de otro lugar, solo que nunca va a existir contacto directo, no se puede tener relaciones sociales, ni tampoco ver las expresiones y reacciones que tiene la otra persona cuando esta jugando. En cambio en los juegos que se tiene contacto físico con el otro jugador si se pueden ver, ya que en ocasiones se suelen dar peleas entre los jugadores por ver quien gana o pierde. Las TIC’s son recientes, en cambio los videojuegos – que son las raíces- tiene sus orígenes por los años de 1948, cuando Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann, crean los videojuegos, el primero de ellos llamado Tenis para dos<sup>73</sup>. Después de esto vino el Atari, el cual utilizaba cartuchos intercambiables, después llego el Nintendo, con una consola mas pequeña. Y de ahí nos saltamos hasta los videojuegos portátiles, que son una replica en pequeño de las consolas. Las características han cambiado, lo que no cambia es la interacción hombre-maquina, hoy en algunos juegos de video todavía se puede tener interacción entre dos o mas personas, sólo que con algunos ya no es necesario los cables, lo que beneficia que la persona se pueda mover de un lado a otro, y esto trae como beneficio un desarrollo motor tanto fino, al mover los controles, como grueso, al moverse de un lado a otro.

Existen diferentes tipos de videojuegos, como son<sup>74</sup>:

- Aventura: Juegos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos. Según su temática y desarrollo pueden clasificarse en diferentes subgéneros como la aventura de acción, la aventura gráfica, las videoaventuras (hoy día más conocidas como survival horror) o las aventuras conversacionales, hoy día mucho menos frecuentes que antaño.
- Deportivo: Son los videojuegos basados en deportes, ya sean reales o ficticios, y se pueden subdividir en simuladores (juegos realistas) o los llamados “arcade” (más fantasiosos).
- Disparo: También conocidos como “Shooters” o “Shoot’em up” (en inglés, dispárales). En estos juegos el protagonista ha de abrirse camino a base de disparos. Según su temática y desarrollo pueden clasificarse en diferentes sub-géneros como la acción en primera persona o “FPS”, los matamarcianos o los juegos de pistola.
- Educativo. Juegos cuyo objetivo es transmitir al jugador algún tipo de conocimiento. Su mecánica puede abarcar cualquiera de los otros géneros.

---

<sup>72</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n). Recuperado el 20 de agosto de 2009.

<sup>73</sup> <http://www.lenguajebinario.com/2007/03/informacion/definicion-de-video-juego.html>. Recuperado el 20 de agosto de 2009.

<sup>74</sup> <http://www.lenguajebinario.com/2007/03/informacion/definicion-de-video-juego.html>. Recuperado el 20 de agosto de 2009.

- Estrategia. Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr objetivos varios. Según su temática los hay de gestión (ya sea esta económica o social) y bélicos, mientras que por su mecánica pueden ser en tiempo real, también llamados “RTS” (Real Time Strategy), o por turnos.
- Lucha: Juegos basados en el combate físico. Se dividen en juegos de 1 contra 1 o “versus” y juegos de avanzar y pegar o “beat’em up”.
- Plataformas: Juegos en los que el protagonista ha de avanzar a través de un mapeado con múltiples alturas.
- Rompecabezas: Juegos basados en los reflejos y diferentes formas de la inteligencia formal. Es un género muy amplio, abarcando juegos con concepciones y funcionamientos muy diferenciados.
- Rol: También llamados RPG (Role Playing Games), se basan en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades, mientras interactúa con el entorno, objetos y otros personajes.
- Musicales: Su desarrollo gira en torno a la música ya sean de tipo “karaoke” como Singstar Party o en los que se debe bailar, en la línea del pionero DDR Dance Dance Revolution
- Simulación: Juegos basados en la reproducción, generalmente de forma realista, del funcionamiento de alguna actividad. Diferentes subgéneros son los simuladores de vuelo, de conducción o de carros de combate. A día de hoy fue inventado la “simulación social”.
- Carreras ó Velocidad: Son juegos en los que se pilotan diferentes vehículos, ya sean reales o ficticios, para ganar en diferentes carreras.
- Acción: Son juegos en los que se mezclan el shooter o (juego de disparos), simuladores y carreras. Están ambientados en la guerra, son juegos en los que se tiene que hacer un objetivo, pudiendo ser desde capturar una bandera (o base), hasta disparar a un determinado personaje del videojuego. En este tipo de videojuego suelen haber tanques, barcos, aviones, coches, etc..., suelen ser de mapas (o ambientación) muy grandes. Según su mecánica y/o linealidad de desarrollo pueden subclasificarse como Acción ó Acción 3D.

### **2.3 Los juguetes y su importancia en el desarrollo**

Sin duda los juguetes a cualquier edad son signo de diversión, expresión y, sobre todo, funcionan como una herramienta esencial en todas las áreas del desarrollo del niño. Además, mediante los juguetes y el juego se pueden desarrollar diversas habilidades; formación de conceptos, las aptitudes y experiencias para que todo esto se logre en el niño, solo hay que saber cual es el juguete apropiado para cada edad. Los hay de muy variadas formas, colores y utilidad, lo que nunca va a cambiar es que son copias, replicas e imitaciones de la realidad, he ahí su importancia, ya que en los niños son esenciales para que así vayan conociendo su mundo. El juego, entre otras de sus funciones, tiene la de ser una actividad que ayuda al niño en su desarrollo psíquico, habilidades físicas, sociales y cognitivas; además de que le ayuda a que se desplieguen las múltiples facetas de su personalidad. Aprende a socializar y a canalizar



sus energías, como física, mental y emocional, es por esto que tanto el juego como el juguete son elementos importantes durante todo el desarrollo del niño, ambos le permiten lograr una independencia emocional, social y motora; esto le ayudará al desarrollo de competencias, ya sean las básicas –correr, saltar, recortar, etc.- sociales – como aprender a compartir, el respeto hacia los demás, reglas de la sociedad-. Un juguete que no es apto para la edad del niño puede, en ocasiones, provocarle frustración al no poder manipularlo o darle el uso para el que fue elaborado, debe ser escogido de acuerdo a sus necesidades y explicarle como funciona, sobre todo si se trata de juegos de destreza.

En el desarrollo del niño el juguete, así como también los juegos, van evolucionando, juego y juguete no son iguales en todas las etapas, los juguetes de bebés suelen ser suaves, con música, coloridos y grandes, esto para estimular sus sentidos; en la infancia son de mayor tamaño a la de los bebés, son de diferentes materiales como plástico, madera, metal, tela, etc. los hay para estimular la motricidad, el área cognitiva, el área afectiva y hasta para el área social, ya en la adolescencia no son tanto los juguetes, sino que estos realizan juegos que impliquen el correr, saltar o bien juegos de mesa y electrónicos. Los juguetes electrónicos son aquellos que entretienen al niño, pero no favorecen el desarrollo mental y motor, además el niño es poco participativo en él y dejan poco a la imaginación, debido a que el juguete lo hace todo; estos juguetes consisten en coches, robots y de video. Al cabo del tiempo los niños se aburren con estos, bien porque ya pasaron de moda, se descompusieron o bien la batería llegó a su fin.

Todo juguete tiene una finalidad y esta es:

—..estimular la actividad y la iniciativa de los niños y las niñas, posibilitando así que los más diversos procesos y cualidades psíquicas, así como las destrezas motrices, se desarrollen en relación con las particularidades intrínsecas de cada tipo de juguete y lo que éste fundamentalmente promueve en cada acción psíquica o física. Se remarca señalar el aspecto "fundamental" que cada tipo de juguete potencia, para destacar que en un mismo objeto-juguete están asentadas no solo la acción psíquica que constituyen su función principal, sino también otras sobre las que igualmente ejerce un efecto, aunque no sea tan destacado en algunos casos.”<sup>75</sup>

Una característica importante por mencionar es que el juguete debe de carecer de equidad de género o de etiquetas. Equidad de género significa dar a cada quien lo que le pertenece, reconociendo las condiciones o características específicas de cada persona o grupo humano (sexo, género, clase, religión, etnia y edad). Reconocer la diversidad sin que ésta signifique

---

<sup>75</sup> [http://www.waece.org/jyj/estudio\\_jugueteydesarrollo.php](http://www.waece.org/jyj/estudio_jugueteydesarrollo.php). Recuperado el 29 de Noviembre de 2008.

razón para la discriminación. La equidad se sitúa en el marco de la igualdad, abanderando el tratamiento diferencial de grupos para finalizar con la desigualdad<sup>76</sup>. Podríamos decir que lo anterior es, que se debe de ofrecer a niños y niñas las mismas oportunidades, dar acceso a las mismas cosas, todo esto sin la idea de que existen cosas exclusivas de hombre o de mujeres. Esto aplicado a los juguetes es, que tanto los juguetes de niños como para niñas pueden ser ofrecidos, siempre y cuando se respete su derecho a elegir, la ideología tanto de los padres como del propio niño, los juguetes pueden y deben ser utilizados en ambos sexos. Se les debe permitir a los niños jugar con muñecas, juguetitos de té y a las niñas con carritos o herramientas. Esto le permitirá al niño aprender a ser un buen futuro padre y a la niña la oportunidad de realizar diferentes trabajos, los que una mujer no está acostumbrada a realizar. Así de esta manera el niño realizará una mejor representación de su realidad a través de diversas actividades.

Como ya se mencionó existen juguetes apropiados para cada etapa y para estimular cada una de las áreas del desarrollo, a continuación mencionaremos cada uno de los juguetes<sup>77</sup>:

- Juguetes para la concentración visual y auditiva.
- Juguetes para la discriminación perceptual.
- Juguetes para el desarrollo de la actividad con objetos.
- Juguetes para la formación de los movimientos finos (presión, agarre, etc.)
- Juguetes para estimular la motilidad gruesa.
- Juguetes para el desarrollo del lenguaje.
- Juguetes para la generalización de relaciones.
- Juguetes para la estimulación de emociones positivas.
- Juguetes para el desarrollo sensorial.
- Juguetes para la estimulación de los procesos asociativos.
- Juguetes para la formación de representaciones.

Otra clasificación semejante, en la línea conceptual de H. Page, es la siguiente:

- Juguetes para el desarrollo del vigor y la destreza motriz.
- Juguetes para las acciones constructivas y creadoras.
- Juguetes para la representación e imitación.
- Juguetes para el desenvolvimiento social.
- Juguetes para la habilidad artística: artes y manualidades.
- Juguetes para la adquisición de conocimientos.
- Juguetes de interés científico y de relaciones mecánicas.
- Hobbies o intereses cognoscitivos especiales.

---

<sup>76</sup> [http://www.cdhd.org.mx/index.php?id=peg\\_cuart](http://www.cdhd.org.mx/index.php?id=peg_cuart). Recuperado el 10 de noviembre de 2009.

<sup>77</sup> [http://www.waace.org/jyj/estudio\\_criterios.php](http://www.waace.org/jyj/estudio_criterios.php). Recuperado el 10 de Julio de 2009.

## 2.4 Características del juego y de los juguetes a partir de las etapas del desarrollo

Los juguetes tienen por característica esencial divertir al niño. Para el niño cualquier objeto puede ser un juguete, todo objeto en manos y en imaginación del niño puede convertirse en el objeto de juego, y con todos los materiales necesarios a su alcance lo convierte en una excelente representación de su vida y su mundo. El juguete elaborado por el niño tiene más valor simbólico; ya que es él quien le da sentido a ese objeto-juguete, de esta manera dicho juguete es elaborado a idea del niño lo que le permite representar mejor lo que desea.

Existen juegos y juguetes para cada período de vida del niño. En cuanto a juguetes tenemos que son didácticos (juguetes diseñados especialmente para bebés o preescolares) los cuales favorecen y estimulan el desarrollo visual y auditivo. Los juguetes de destreza mental, como rompecabezas, o bien juegos de mesa, son aquellos en los cuales se favorece o enriquece el desarrollo mental, también logran que el niño vaya adquiriendo estrategias para ganar, las cuales le servirán en su vida adulta para resolver problemas.

Desde nuestros antepasados, - viniendo desde la época de los griegos hasta llegar a nuestros días- se describe la importancia del juego y del juguete en los niños de aquellos tiempos, sin embargo, desde entonces se da importancia a los juegos para niños y para niñas. En la antigua Grecia por ejemplo se fabricaban sonajeros de terracota (palabra italiana que significa "tierra cocida" material de barro o lodo moldeado y cocido para la fabricación de juguetes, en especial las muñecas) para los más pequeños a fin de estimular su visión y audición. Para los niños de edad más avanzada (de los 4 a los 10 aproximadamente) se fabricaban juguetes que favorecían la socialización y la motricidad; estos juguetes consistían en pelotas, muñecas, cochecitos, balancines, etc. Para los Romanos era muy importante el juego que desarrollaba el niño a temprana edad ya que demostraba la actividad que tendría de mayor; así si se dedicaba a jugar a la cacería le eran entregados juguetes en miniatura (que eran replicas pequeñas de las armas de los adultos) para que siguiera desarrollando las habilidades de futuro cazador; y así ocurría con las diferentes actividades. Sin embargo con las niñas no ocurría lo mismo; a ellas les eran entregadas vasijas, muñecas, que eran la representación del trabajo de hogar que sus madres hacían y que en el futuro ellas debían realizar. Sucedió lo mismo con las otras culturas del resto del mundo. Con el correr de los años esta idea no cambió en la época de la colonia, por ejemplo el material de los juguetes de los hijos de los virreyes era el mejor que existía, incluso se les mandaba hacer el juguete que el niño deseaba con los mejores artesanos que

existían en el pueblo y si no lo había lo mandaban traer del extranjero. En cambio para “los hijos del pueblo” –como eran llamado los hijos de los campesinos- los juguetes eran hechos muchas veces por los mismos niños o bien los juguetes que los otros niños no querían o desechaban. Inclusive aun en nuestros días se sigue dando esta característica de distinción de sexo de los juguetes; al niño se le regalan coches, muñecos de pelea y de acción; en cambio a la niña se le regalan trastecitos y muñecas.

Aunque todos los juguetes tienen una meta en común; divertir, entretener y enseñar al niño, existen juguetes apropiados para cada edad:

- Primera infancia (0-3 años): estos juguetes tienen por característica estimular los sentidos del niño pequeño; la vista, el tacto, el oído, el gusto...Es conveniente que los padres den al niño muñecos con múltiples colores llamativos, así como también que tengan sonidos, generalmente al niño de 0 a 1 año le es llamativo un sonajero o un peluche con múltiples colores. Para el niño de 2 a 3 años es conveniente entregarle objetos grandes como cajas o cubos los cuales pueda manejar con gran facilidad y así favorecer el desarrollo motor.
- Segunda Infancia: (3-7 años) El niño gusta de aquellos juguetes que impliquen un esfuerzo tanto motor como mental, también es aquí donde el niño posee lo más grande que puede tener la imaginación, es conveniente que se tenga a su disposición juguetes de construcción, plastilina, etc. principalmente objetos manipulables así como también todo tipo de montables; triciclos, bicicletas, caballitos...
- Tercera infancia (7 años-pubertad) el niño se deleita con juguetes con movimiento, (ya sea con movimiento propio o manipulativo) por ejemplo aviones, coches, etc., por otra parte también tiene una preferencia por los juegos de mesa, los sedentarios o aquellos que requieran de un esfuerzo mental mayor. Un punto importante en esta etapa es que hace su aparición la comprensión y preferencia por los juegos con reglas.

Gracias a que existen diferentes niveles y etapas de juego se puede conocer al niño en una fase individual y en una colectiva, esto quiere decir que a través de todo su desarrollo el niño tiende a jugar tanto solo (juego solitario) como con otros niños (juego socializado), en ambos casos el desarrollo del juego nunca va a ser igual ya que el niño no se va a comportar igual en un ambiente social que en su entorno individual. En muchas ocasiones los juguetes llegan a manos de los niños porque los ve en la televisión o porque los tiene un amigo o también porque el juguete solo le llama la atención o le es atractivo cuando su cuidador principal o un adulto –o muchas ocasiones otro niño- lo manipula enfrente del pequeño. En todos los juegos es necesario que el niño sea provisto de diversos materiales, esta variación debe ser en cuanto

a tipos y tamaños, a los adultos no les debe de importar si es para niño o para niña; lo que cuenta es que sea seguro, apropiado para su edad y sobre todo que lo divierta.

El ser humano tiene una época en la cual el juego abarca la mayor parte del tiempo; es en la infancia, esto debido a que en el niño existe una mayor cantidad de energía. El niño va a descargar esa energía a través del juego siempre y cuando sus necesidades básicas estén cubiertas. Aparte de los juguetes otra cosa que siempre acompaña al juego es la risa, esta está presente frecuentemente en el juego la cual es una actividad social, y es una manifestación externa, un estado de ánimo. En ocasiones niños de diferentes edades juegan juntos, los niños mayores tienden a otorgar papeles de menor grado, esto es que si por ejemplo se juega a la casita los niños mayores –de aproximadamente 5 o 6 años- serán los papas o bien los hermanos mayores y los niños de menor edad que ellos serán los bebés o incluso representarán el papel que los niños mayores tienen en sus propias casas. Un niño socialmente adaptado y que tiene un conocimiento social claro le permite incorporarse a un juego que en ese momento se está desarrollando sabe perfectamente qué hacer en el momento de su incorporación así mismo tiende a dirigir la actividad en un momento dado. El conocimiento social –es el término que se usa para referirse a la cantidad de conocimiento que se posee y lo que se piensa sobre los aspectos sociales de la realidad”<sup>78</sup> El conocimiento social y el desarrollo intelectual ya que en ambos están presentes procesos psicológicos superiores como la atención, la memoria, el lenguaje.

Si un niño presenta alguna deficiencia en su desarrollo, no podrá realizar ciertos tipos de juegos o bien se verá en dificultades para realizarlos, para esto es necesario que tenga juguetes que estimulen sus deficiencias y que los adultos lo alienten a que realice los juegos. De la misma forma el niño utilizará sus destrezas motrices y sus posibilidades para igualar el juego. Así mismo es por medio del juego que el niño puede avanzar de un nivel de desarrollo a otro, debido a que lo aprendido, lo que aprende y lo que posteriormente aprenderá lo pone en práctica y así de esta manera no lo olvida. Es aquí donde aplica la teoría de Piaget y las tres formas de entender la realidad: 1) la acomodación, 2) la asimilación y 3) la adaptación. Estas tres características ayudan al niño a interactuar con su medio, contribuyendo al desarrollo de su conducta en el medio social. De esta manera –la imitación es la manifestación típica de la acomodación, el juego simbólico lo es de la asimilación y la representación conceptual o interactiva representa el equilibrio entre ambas”.<sup>79</sup>

---

<sup>78</sup> Martínez G. (1998). *“El juego y el desarrollo infantil”*. España: Octaedro, pág. 94.

<sup>79</sup> Ibid. pág. 33.

Para que un niño pueda jugar es necesario que tenga un óptimo control de sus capacidades motoras, intelectuales, sociales; es decir todas las áreas del desarrollo, o bien en pleno ajuste de estas. Si bien es cierto que el juego ayuda al niño a poder mejorar dichas áreas, también le ayuda a afianzar lo ya aprendido y le facilita lo que en un futuro aprenderá. A los padres y maestros el juego de los niños les sirve para observar si hay variaciones en el desarrollo, como en el área motriz ya que el niño corre, brinca, se tumba en el suelo, camina, manipula objetos (juguetes), etc., en el área del desarrollo social el niño hace amigos y demuestra lo que vive día con día, en este tipo de juego –social- también está implicada la imaginación y, por consiguiente, va ligada con el desarrollo cognoscitivo, ya que el niño hace uso de su capacidad intelectual para inventar nuevos juegos, imitar y representar.

Hay juguetes para cada edad y los hay de diversos materiales y usos, a continuación se enlistan las edades y los juguetes apropiados para cada edad:

- Nacimiento-6 meses:
  - Sonajeros
  - Móviles musicales
  - Peluches suaves, coloridos y con sonido.
  - Mordedoras y muñecos de goma.
  - Pequeños gimnasios
  
- 6-12 meses:
  - Andadores.
  - Pelotas blandas y sonoras.
  - Una alfombra con diferentes texturas y actividades.
  - Títeres.
  - Juguetes de plástico y tela.
  - Cubos para armar de distintos tamaños.
  - Muñecos de plástico
  - Montables
  
- 12 meses 2 años:
  - Pelotas.
  - Cubos para apilar y armar.
  - Pequeños muñecos de plástico y tela.
  - Triciclos y montables.
  - Libros de imágenes simples.
  - Teléfono de juguete.
  - Carritos de diferentes diseños y tamaños.
  - Tablero con diferentes actividades.

- 3-4 años:
  - Triciclo o bicicleta.
  - Disfraces.
  - Muñecos para vestir y desvestir.
  - Utensilios de cocina.
  - Libros con grandes dibujos.
  - Libro para colorear y colores.
  - Rompecabezas.
  - Montables como resbaladilla y columpio.
  - Coches de diferentes tamaños y usos.
  - Títeres.
  - Espejo.
  - Equipo de limpieza.
  - Material para ensartar y armar.
  - Animales de plástico.
  - Plastilina

Existen dos tipos de juguetes que a través de la historia han trascendido, en cuanto a tiempo y espacio estos son las pelotas y las muñecas.

## **2.5 El juego en la casa y el juego en la escuela**

El juego en la escuela y en la casa suelen ser en ocasiones diferentes. En la escuela se da con tres finalidades, una es desde el juego mismo, otra con un fin de aprendizaje y por último se destina a los deportes. Cuando se da por el juego mismo es a la hora del recreo en donde los niños demuestran sus habilidades entre ellos mismos, inventan juegos con sus propias reglas, juegan con juguetes y utilizan su imaginación.

Es importante que cuando se da el juego en la escuela se haga clara distinción y separación entre el juego deportivo y el juego de aprendizaje. El primero de estos se da en el momento en que los niños hacen educación física, con el fin de ejercitarse. El segundo de estos se realiza con la finalidad de obtener un aprendizaje en cuanto a conocimiento del medio. Los educadores deben aprender hacer una distinción entre el juego deportivo, juego de aprendizaje y el tiempo libre de los niños; el cual determinan para jugar. Una vez que a los niños se les ha concedido ese tiempo de juego no hay que interrumpirlos ni condicionarlos a que si no realizan cierta actividad se quedarán sin su tiempo de juego. Sin embargo es importante determinar de ante mano que hay un cierto tiempo para el juego, el cual debe de estar acordado para que así el niño sepa que a determinado tiempo se tiene que interrumpir su juego.

El espacio del juego en la escuela no solo debe de proveer al niño de entretenimiento, descarga de energías, libertad de expresión... sino también de seguridad, espacios especiales para el desarrollo del juego, una ludoteca y sobre todo de reglas, tiempos, límites y lo más importante que tenga libertad. En cuanto a seguridad y espacio se refiere hay que tener en cuenta las dimensiones tanto del salón como de la escuela. El espacio se refiere a “está determinado por sus límites”<sup>80</sup> los límites definen el territorio del juego. Hay ocasiones en que por falta de patio o espacios al aire libre o bien por inclemencias del tiempo los niños deben de jugar en el salón, este debe de estar libre de material didáctico, así como también de mobiliario que puedan dañar al niño. En este caso se deben de establecer reglas de antemano las cuales le permitan al niño jugar y al término de este se respeten, dichas reglas deben ser sencillas sobre todo tener en cuenta la edad del niño, entre más pequeño sea más sencillas deben ser. Si el juego se desarrolla en el patio hay que tener en cuenta que debe de haber una persona adulta al cuidado de ellos, si existen juguetes como montables o de desarrollo físico – como columpios, resbaladillas, etc.- esto debe de ser de acuerdo a la edad y el tamaño del niño, aquí también se deben de establecer reglas. El lugar es lo de menos, lo importante es el desarrollo del juego; una mesa se puede convertir en el castillo de la princesa o en la cueva del monstruo, en donde las sillas son los caballos que van a rescatar a la princesa o que los ayuda a huir o bien a ganar la pelea contra los indios, etc., esto en el caso de que el juego se dé en el salón de clases. En el caso de que el niño juegue en el patio no es necesario que se cuente con grandes juguetes, el niño solo necesita de diversos artículos para poder jugar como cuerdas, pelotas, corcholatas, tapaderas, telas, artículos de cocina, figuras dibujadas en el piso, etc., para así poder jugar.

El juego en la casa se desarrolla de manera diferente, ya que muchas veces el niño suele jugar “solo” o bien no están sus compañeros de salón. En el caso de que cuente con hermanos muchas veces hace variar las edades y, por consiguiente, el interés por los juegos, que son muy diferentes. A pesar de esto el niño tiene más libertad de desarrollar su juego ya que él pone sus propias reglas y si él lo desea las puede romper sin importar los “castigos” que en la escuela muchas veces suceden. En su casa el niño puede no compartir sus juguetes con sus hermanos, jugar con sus muñecos, tiene la libertad de inventar sus propios juguetes.

El problema que se presenta al jugar en casa es que el niño tiene acceso a los juguetes electrónicos en donde el juguete le dice al niño que hacer en vez de que el niño le de las instrucciones al juguete. Un juguete electrónico es aquel en el cual el niño debe de apretar un

---

<sup>80</sup> Chapela L. (2002). “*El juego en la escuela*”. México: Paidós, pág. 31.



botón para que funcione y el juguete hace el resto, en este caso no hay interacción niño-juguete-juego. Este tipo de juguetes no favorecen al niño en el desarrollo de su creatividad, imaginación y mucho menos en el desarrollo de las habilidades motrices, sociales y cognitivas.

En ambos casos no es necesario que se cuente con una gran ludoteca; «La palabra ludoteca deriva del latín ludus que quiere decir juego, juguete, y del griego théke que significa cofre, caja.»<sup>81</sup> Una ludoteca es un lugar donde se guardan juguetes y juegos. En el caso de la escuela, estos deben de estar en un lugar en específico en donde los niños puedan tomarlos cuando es tiempo de jugar, así mismo deben de estar ordenados y fuera del área de trabajo pedagógico. La ludoteca escolar la tienen que formar las maestras de grupo, el director de la escuela y los padres de familia tomando en cuenta la edad, las características y las habilidades de cada niño; así como también en base al plan de estudios, esto porque mediante el juego se pueden reforzar los temas vistos en clase. La ludoteca en el hogar la tienen que construir los padres tomando en cuenta la edad del niño, esta ludoteca debe ir cambiando conforme el niño crece, ya que en las diferentes etapas por la que el niño cursa el desarrollo es diferente y los juguetes deben ir de acuerdo a su edad y por supuesto lo más importante a sus intereses y gustos.

Una ludoteca debe de contar con materiales que no sean peligrosos para los niños, esto es que debe de ser segura, debe de contar con un espacio propio-límites de espacio-, espacio suficiente para poder guardar los juguetes. Es útil en ambos casos hacerles saber a los niños que cada juguete debe de ir en un lugar en específico, esto con el fin de que los juguetes sean guardados o encontrados con facilidad, para esto se pueden utilizar bandejas con nombres para cada juguete y así de esta manera el niño identificará cada juguete. Con respecto a los juguetes son muy diversos como cuerdas, simples tablas de madera, corcholatas y tapaderas, pedazos de tela, espejos, utensilios de casa que ya no se ocupen, juegos pintados en el piso, juguetes elaborados para la destreza (típicamente llamados juegos de mesa), bueno un sin fin de juguetes con los cuales el niño se delatará.

Tanto la ludoteca escolar como la da casa deben de estar en interior, es decir dentro del salón de clases y dentro de la recámara del niño.

---

<sup>81</sup> <http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2002/abril/2anteaula71.htm>. Recuperado el 30 de Abril de 2009.

## 2.5.1 Representación y expresión de la realidad

El mundo del niño es muy diferente al mundo del adulto o al menos estos lo ven en ocasiones de distinto modo. Lo que puede vivir el adulto, el niño no lo puede vivir de la misma manera. Por ejemplo en un desastre natural el adulto lo ve y lo vive de diferente manera a la de un niño, en el momento de recordarlo el adulto puede entrar en un estado de shock, le será difícil hablar de lo ocurrido; en cambio un niño puede en ocasiones hablar y hasta volver a representarlo mediante el juego y de esta manera expresar lo que siente y lo que ve. Al niño le cuesta trabajo expresar sus sentimientos, puede sentirse confundido en muchas de las ocasiones y no podrá explicar lo que siente, para esto es necesario no reprimirlo cuando está enojado, triste, alegre o bien eufórico porque le cumplieron una promesa que le hicieron. Cuando al niño le cuesta trabajo expresarse es necesario que el cuidador le ayude a “explicarlo” mediante juegos, dibujos o bien ayudándolo a hablar. Para el niño le será más fácil si se lo hacen mediante el juego, por medio de este no solo expresará un solo sentimiento sino que dará a conocer todo lo que siente en torno a una persona o situación, es trabajo de los padres o del cuidador descubrir, interpretar que quiere decir el niño, sobre todo con su lenguaje corporal.

Todo juego realizado por el niño requiere de un ritual; un ritual de iniciación y de termino. El de iniciación es en donde el niño se prepara para empezar a jugar; decide que va a jugar, con qué juguetes, con quiénes (hay que recordar que aunque el niño se encuentre solo nunca va a jugar realmente solo, siempre va a estar acompañado), prepara su espacio y los materiales, para así realizar el juego. El ritual de termino es en donde el niño finaliza el juego satisfecho por lo que el realizó, aquí el niño guarda todo lo que ocupó y limpia su espacio para posteriormente volver a jugar.

En el juego el niño, aunque repita el mismo juego varias veces, nunca va a ser el mismo, ya que siempre va a representar diversos sucesos que vive diariamente, es decir el juego tiene o adopta formas cambiantes, un día es una cosa, pero al otro día es otra totalmente diferente. De igual manera aunque jueguen varios niños al mismo tiempo y el mismo juego, cada uno va a representar y expresar cosas diferentes, estas diferencias van a estar en lo que cada niño viva diariamente.

Un niño que hace una representación del mundo, tiene un adecuado desarrollo, físico, social, motriz y del lenguaje, ya que es capaz de interiorizar, simbolizar, interpretar y entender todo lo que le rodea así como hacer uso de estas capacidades para poder adquirir cosas nuevas que

le permitan una adecuada adaptación al mundo. Para que un niño pueda desarrollar un juego necesita de un compañero de juego. Un compañero de juego es aquel en que siempre el niño se hace acompañar de otro niño, ya sea un hermano –no importa si es mayor o menor que él-, un adulto, un amigo de la escuela o de la cuadra, etc. Los compañeros de juego se van a presentar a partir de los tres años, que es cuando empieza a hacer su aparición el juego social. Los compañeros de juego ayudan a completar la representación que el niño haga, ya que en ocasiones el compañero es quien va a tomar el lugar del otro niño. Un compañero de juego ideal son los hermanos sobre todo cuando son gemelos, ya que ambos viven las mismas experiencias, los confunden, los visten igual, les pasa las mismas cosas, etc. aunque habrá ocasiones en que lo que representen los gemelos varíe un poco ya que no vivirán lo mismo en intensidad.

Las expresiones que haga el niño irán variando conforme a la edad mientras más grande sea mejor será su expresión ya que podrá hacerlo con palabras y decir cómo se siente, mientras que un niño pequeño –de alrededor de seis años- puede que le sea difícil hacerlo no porque no sepa o no pueda sino mas por el miedo a represalias de los adultos. Algo o más bien alguien que les ayuda a esta expresión y representación de la realidad a los niños son los amigos imaginarios. Los amigos imaginarios son seres creados por los niños a partir de una situación determinada, estos amigos imaginarios generalmente tienen cualidades que los propios niños no tienen: son valientes son niños o niñas, son fuertes, pueden hacer de todo, etc. En la imaginación entran en función el lenguaje –ya sea que se trate del lenguaje hablado, lenguaje corporal, o lenguaje escrito-, la percepción, la función simbólica, la memoria y el desarrollo intelectual. La imaginación le ayuda al niño a entender y asimilar de manera más fácil las situaciones que ocurren en el mundo real, de la misma manera el niño al hacer la representación de esos sucesos los realiza de manera más parecida a la realidad. En ocasiones cuando el niño hace juego imaginario debe de contar con objetos, cualquiera que estos sean, esto es para que el niño pueda expresar y representar lo que desea de una manera más fácil y no sería necesario que todo el tiempo esté imaginando, lo que ocasionaría que se salga de la realidad.

El niño no solo se expresa y representa el mundo en que vive por medio del juego, sino que también a través de este se entrena para las futuras actividades que desempeñará, de esta manera se puede observar una asimilación e incorporación de las normas que dicta la

sociedad. Para que un niño pueda realizar una representación del mundo, es necesario mencionar que en el niño se presentan cinco formas de asumir el papel del juego.<sup>82</sup>

*La primera forma:*

*Se caracteriza porque el niño, al reproducir un fenómeno cualquiera, asume el papel del objeto, o de la persona que actúa como objeto.*

*La segunda forma:*

*La de roles, en la imitación del adulto y el compañero. En este juego el niño refleja la imagen del adulto, sus movimientos.*

*La tercera forma*

*Aquí, el mundo de los fenómenos se reproduce en imágenes materiales en el modelado, en la construcción y en los dibujos.*

*La cuarta forma:*

*El juego-trabajo, con frecuencia trabaja, por ejemplo elaborando juguetes o el material necesario para los juegos de construcción.*

*La quinta forma:*

*Del juego de construcción con argumentos, se desprende el juego de actividad-programada. Este juego activa a los niños, y sirve de ejemplo indirecto para los juegos independientes bien organizados. La capacidad de hacer una petición, de ceder, ponerse de acuerdo sobre las acciones.*

La importancia del juego esta presente en todas las áreas del desarrollo, por medio del juego y de los juguetes los niños expresan todo lo que ven, viven y sienten sobre todo los hechos más significativos para ellos ya sean experiencias malas o buenas, de esta manera –el niño reproduce el mundo que le rodea, asumiendo un papel que puede reflejar la imagen de los adultos, de un niño y hasta de un animal”<sup>83</sup>. Por medio de la representación el niño se beneficia al desarrollar la colectividad infantil, esto es la socialización, también se fomenta la independencia, cooperación, entendimiento y comprensión hacia los demás, etc.

---

<sup>82</sup> Zhukovskaia (1987, p.p. 31-36) en Hernández E. (2002). Tesis de Licenciatura: “La importancia del juego infantil en el desarrollo psicológico”. UNAM-IZTACALA. Edo. De México, pág. 29.

<sup>83</sup> ibid. Pág. 17.

## 2.5.2 Transformación del juguete, creatividad del niño.

Cuántas veces no hemos visto a los niños jugar con una simple escoba cuando esta se transforma en el caballo, o en la espada, donde también se convierte en la escoba voladora de la bruja; bueno un sin fin de cosas en que se puede convertir una escoba. Está en manos del niño no tiene una finalidad concreta. Como esta y muchas otras cosas más existen objetos con los que el niño puede desarrollar sus juegos. Cualquier objeto (por más sencillo que parezca para un adulto) en manos del niño se puede transformar en cualquier cosa; una caja de cartón en un castillo o una casa, un palo de escoba en el caballo de la princesa o de las batallas, etc. Es un sin fin de cualidades y utilidad que el niño le da a un objeto.

Lo importante no es en sí el juguete; lo más importante es el juego; el juguete es reducido a una herramienta, el juguete es significativo cuando se le da el uso que el niño desea y no para el que fue fabricado. Todo tipo de juguetes son de gran valor para los niños sin importar que sean hechos de simple papel o del material “más resistente” ya que estos cumplen diversas funciones, como revivir experiencias, realizar algunas fantasías, transferencia y canalización de sentimientos, etc. un juguete se vuelve más valioso cuando es hecho por el propio niño y sobre todo si su cuidador principal lo realiza junto con él, y al final del trabajo realizado juegan juntos. Sin embargo el niño siempre va a necesitar de otro tipo de juguetes que no sean fabricados por él, si bien es cierto que el juguete elaborado por el niño le permite realizarlo de acuerdo a sus necesidades y sus gustos, muchas veces estos juguetes solo son momentáneos y no le servirán para posteriores juegos, para esto es necesario que se dote al niño de juguetes convencionales “aquellos que se venden en el mercado y que son realizados por terceras personas”. El juguete siempre debe darse y estar de acuerdo a las necesidades del niño “ha de ser el factor determinante para la elección...”<sup>84</sup> de esta manera nos aseguramos que el niño y el juguete muchas veces sean uno solo ya que siempre habrá un juguete preferido para el niño, el cual lo acompañará a todos lados y le servirá de punto de apoyo.

Para que el niño pueda trabajar con cualquier objeto-juguete es necesario tener en cuenta que le será más útil si se toma en cuenta que las cosas con las que va a jugar el niño deben de ir de acuerdo a su edad, estado de desarrollo y crecimiento. Los objetos no deben de ser pocos ya que se privaría al niño de estimulación y recreación, pero tampoco deben de ser muchos pues

---

<sup>84</sup> Hetzer H. (2003). “El juego y los juguetes”. Madrid: Machado, pág. : 39.

lo estaríamos sobre estimulando provocando en él confusión y frustración al no poder concentrarse

Los juguetes de la antigüedad no varían en mucho, lo único que cambia son los materiales. Sin embargo los juegos y los juguetes de los niños están determinados por los “nuevos” avances de la tecnología en cuestión de juguetes; juguetes que no permiten la imaginación del niño ya que solo se aprietan botones y no pueden ser transformados por el niño. Otros factores que alteran el que ya no se vean niños jugando en las calles juegos como escondidas, bote pateado o cualquier otro juego que implique estar al aire libre es la televisión, la cual bombardea a los niños con puros juguetes electrónicos, los cuales lo único que hacen es fomentar la violencia, el individualismo, aislamiento, etc., y las actividades extraescolares las cuales, dejan poco tiempo a los niños para el juego.

Los juguetes, a través del tiempo, han pasado por una gran transformación, antiguamente los niños jugaban con juguetes hechos de hueso, de terracota, de plástico, de trapo, etc. en fin de diversos materiales los cuales tenían una duración de bastante tiempo. Hoy en día los juguetes han perdido la función de echar a volar la imaginación de los niños. Son raros los juguetes que permiten la libre manipulación sin que sufran daños o se rompan. Los juguetes vienen desde artesanales, los cuales están hechos a mano y por materiales de “desecho” que en ocasiones eran fabricados por los mismos niños, hasta los de hoy en día los tecnológicos que funcionan con baterías o microcomputadores. Estos últimos casi nunca son operados por los niños.

“En el recuerdo de los adultos quedan juguetes sencillos —el balón, la goma, el balero, las muñecas, los trompos y las marionetas— y para ellos son muy distintos a los actuales, más complejos y sofisticados y por tanto, mucho menos creativos.”<sup>85</sup>. Este tipo de juguetes rara vez se volverá a ver en las manos de los niños ya que con el avance de la tecnología y la poca difusión por parte de los adultos hacia los niños ellos no los conocen, sin embargo estos son de gran ayuda para el juego de los niños ya que podría dar lugar a que los fabriquen ellos mismo e incluso darle una función distinta de aquella para la que fueron creados, permitiendo que padres e hijos los puedan fabricar.

“A que vamos a jugar y con que” implica que los niños piensen a que jugarán y que objetos van a utilizar, esto les permite utilizar diversos objetos y que si no los tienen los “suplanten” con otros los cuales cumplan el papel que ellos quieran. El suéter convertido en muñeca la

---

<sup>85</sup> <http://www.correo-gto.com.mx/notas.asp?id=51593>. Recuperado el 16 de mayo de 2009

cual comerá y se dormirá a la hora que su mamá quiera, ya que como mamá tiene que ir a tomar el té –el cual está hecho con fichas o cajitas-al otro lado del jardín. O los niños que reparan el carro de carreras -de caja de cartón que era de la tele- que papá desecho porque es basura porque va a correr la carrera más larga de su vida aunque el patio mida escasos 5 metros.

Para los niños no hay imposibles cuando se trata de jugar y mucho menos de elaborar los juguetes, es cuestión de los adultos permitirles el uso libre de los objetos para su uso, no se les debe juzgar ni criticar, reprimir y mucho menos regañar o amenazar por cómo juegan.

## CONCLUSIONES

Como hemos expuesto a lo largo de este escrito, el desarrollo y el crecimiento dan forma a la personalidad del niño. Ya que el desarrollo implica procesos como el pensamiento que serían las ideas que aportaría para realizar un juego, o la sociabilidad, al saber hacer amigos ya sean de su misma edad, o de diferente; al jugar se requiere de diversas habilidades para realizar lo que se le pide, es aquí en donde interviene el crecimiento, de manera que sino está a la misma altura o talla de los otros niños, el niño en cuestión tenderá a ser rechazado, lo rezagarán en los juegos o bien no podrá alcanzar las expectativas que los niños establecen para formar parte del círculo social infantil, generando con esto influencias limitantes en el desarrollo de la afectividad.

Ahora bien podemos decir que en ocasiones el desarrollo no se desenvuelve a la misma velocidad que el crecimiento, ya que uno de los dos puede ser mas lento, sin embargo, esto no afecta cualquiera de estos procesos. Es decir, si el crecimiento evoluciona de una manera lenta, pero el desarrollo no, un niño puede ser bajo de estatura para su edad y aun así puede tener un desarrollo acelerado en las áreas social y afectiva, o bien tener habilidades para ciertas materias. Y viceversa, se puede observar un desarrollo desacelerado, pero esto no le impide que tenga un crecimiento acorde o superior al de su edad. Un desarrollo o un crecimiento desfavorable puede darse por diversas razones las cuales incluyen: factores genéticos, sociales, económicos, nutricionales, psicológicos, etc.

El mayor despliegue que se produce el desarrollo se puede presentar a partir del nacimiento, en cambio, el crecimiento se da desde la concepción y se distingue porque nunca se va a presentar una involución, es decir, no habrá retroceso del proceso del crecimiento; desde aquí hasta el momento de la muerte; el niño siempre va a estar en constante evolución, pero a diferencia del crecimiento, en el desarrollo si se puede presentar una involución. Si el ser humano deja de aprender -no hay desarrollo cognoscitivo-, al no socializar más -se detiene el desarrollo de habilidades sociales y en ocasiones ya no puede ejercitarse con la misma facilidad, por lo que, el desarrollo físico presentará un deterioro. Estos aspectos se presentan en las personas mayores, y con los niños en caso de que exista alguna discapacidad o bien un aspecto social como rechazo de los padres u otros, así como en algún tipo de accidente en donde el afecto lleve a cabo un tipo de lesión irremediable.

Un desarrollo correcto o adecuado no solo tiene que ver con que el niño cumpla con los estándares o parámetros de referencia que se marcan, sino que también interviene la



integración de aspectos del desarrollo psíquico, social y físico que le permitan adaptarse a su medio, ser aceptado por los demás (que eso puede en algunos casos ser muy difícil en el abandono infantil o para los niños con capacidades diferentes), y respetado por cómo es y cómo actúa. Las ideas, propuestas y argumentaciones que presentamos en los capítulos anteriores, confirman que las áreas del desarrollo nunca se dan por separado ya que las habilidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales que el niño vaya desarrollando le permitirán alcanzar más y mejores habilidades para el desempeño en diversos ámbitos de su vida.

Podemos afirmar con amplio margen de certeza que el desarrollo en general se basa en los resultados de la experiencia; por ejemplo, con respecto al aprendizaje, a partir de una experiencia, que puede ser agradable o desagradable, la teoría conductista establece como premisa que el aprendizaje es social y se produce por las consecuencias que recibe la conducta. Es así que un desarrollo proporcional a su edad (entendiendo en su condición física, cognitiva, afectiva y social), le permite al niño realizar una actividad esencialmente importante y vital para él, que representa el objeto de análisis de esta tesis: el juego.

Un niño sin juego, o bien, sin juguetes -cualesquiera que estos sean- no alcanzará un desarrollo pleno como niño o crecerá con limitaciones en la etapa de la infancia. Desde la antigüedad, como se ha señalado, existen reseñas de que los niños ya estaban ligados al juego y a los juguetes. En la actualidad esta ligadura no ha cambiado, lo único que ha cambiado son los juguetes y la forma de jugar con ellos. Aún en los diferentes tipos de juego, podemos decir que, muchos cambios, solo que, generación tras generación se modifican y cada una de estas de acuerdo con el momento histórico y la cultura le pone su toque. Así, vemos que aunque en ocasiones creamos que un juego ha desaparecido, no es así, este sólo fue modificado por nosotros mismos cuando éramos pequeños y que nuestros hijos, sobrinos, alumnos lo han cambiado. Lo que sí ha sufrido cambios y muy drásticos son los juguetes. Hoy en día ya no se ven mucho a las muñecas de trapo o los trastecitos –comúnmente llamados juegos de té, que son réplicas en miniatura de los trastos de cocina- o cochecitos de latón, que eran irrompibles, tampoco se ve el yo-yo, quien no conoció la matatena o el bote pateado, hoy solo se ven en las manos de los niños el PSP o Ipod. Estos juegos y otros más de tipo electrónico no hacen más que fomentar en el niño pocas habilidades o habilidades diferentes que le serán poco favorables en un futuro, en comparación con aquellos que integran la diversidad de los procesos en su acción. Al tener estos juguetes, existe poca interacción con otros niños, sin embargo, estos juegos le proporcionan un desarrollo motor fino acelerado, al mover los dedos

para que funcionen los controles, por el lado cognoscitivo, los juegos electrónicos y los TIC's, le permiten el desarrollo de estrategias para la resolución de problemas, en cierta manera la descarga de energía contenida o bien también en caso de que el niño sea violento.

El juego es una herramienta natural en el niño, el cual constituye un medio de autoexpresión, autoconocimiento y aprendizaje significativo en el niño, es por medio del juego que el niño encuentra la manera, y su especial manera de comunicar, tiene la oportunidad de actuar y expresar todos sus sentimientos y conocimientos acumulados, tales como tensión, frustración, inseguridad, agresión, temor, perplejidad y confusión. En el juguete el niño proyecta acciones narcisistas de él mismo; además de que el juguete es la extensión del niño. Por eso la importancia de las representaciones simbólicas del juego y de los juguetes en el desarrollo social y afectivo

Sin importar la edad del niño, este necesita de un espacio personal para poder desarrollar el juego. Tal espacio debe tener un límite, que como ya se mencionó, el cual será marcado por el propio niño, y en cual el adulto tiene una intervención sólo si el niño acepta o lo invita a jugar; es importante recordar que es el adulto quien inicia y enseña el juego en el niño. Este espacio y este límite deben proveer al niño un sentido de seguridad, protección y confianza en el cual pueda jugar sin ser interrumpido o bien por sus actos al jugar, aquí en este espacio el niño es libre tanto de hacer lo que desee, como jugar a lo que se le ocurra o algo de particular importancia, jugar con quien él quiera. A un niño no se le puede decir a que jugar y mucho menos con quien, porque perdería el carácter libre y espontáneo que lo distinguen.

Lo que más trasciende en el desarrollo no es el juguete en sí sino el juego, ya que muchas veces no es posible que se tengan los mejores juguetes, condición que limita a la creatividad ya que se le pueden fabricar al niño y, si se le enseña a hacerlo, será más significativo, en virtud de que tendrá la satisfacción de haber logrado algo por sí mismo y sobre todo si los padres le brindan tiempo para jugar con sus juguetes elaborados por ellos, con los que aprenderá más del juego, y de su realidad.

En este orden de ideas conviene señalar como los niños de cuatro años se aprenden diálogos de memoria para representar una obra escolar, misma que posteriormente en sus juegos realizarán con el mismo papel (o similar) al que representaron en dicha obra, la recrearán de igual manera que lo hicieron anteriormente; aunque rara vez lo harán en el mismo orden o con la caracterización total del mismo personaje, sí pueden hacerlo con el mismo diálogo, siempre y cuando se recuperen elementos significativos en relación a su "propia" fantasía. Los niños

de entre tres y seis años, por ejemplo, cambian de un juego a otro constantemente pudiendo volver al juego anterior con la misma temática o el mismo diálogo, los mismos personajes o repitiendo el juego por días. Los niños de menos de 8 años suelen repetir el mismo juego durante varias semanas, en torno a una experiencia vivida, sobre todo si la experiencia fue muy satisfactoria o agradable incluso si la experiencia tiene tiempo que sucedió. Con respecto a los niños de 1 año, estos se pelean por un juguete (recordando que a tal edad los juguetes son básicamente sensoriales), aunque el niño no lo utilice, por el simple hecho de poseerlo, de igual forma el otro niño lo desea siendo así el juguete el objeto de discusión.

Así pues, la conclusión y aportaciones que pueden generarse, y se han generado en torno al tema aquí tratado, asumen un carácter continuo y permanente, porque están en el centro del desarrollo, en el corazón y en la vida misma del ser humano.

Esperando modestamente que las contribuciones de este escrito permitan al lector, especializado o no tan solo un aporte el enriquecimiento de su reflexión.

Con todo lo expuesto anteriormente, se puede decir que, el juego y los juguetes no sólo sirven para el desarrollo del niño, sino también para el aprendizaje. Los juguetes educativos o didácticos son, como su nombre lo dice educan y aprende de ellos; aunque multifuncionales, pocas veces se enfocan en las necesidades específicas de aprendizaje del niño. Se ha visto que existen juegos de lotería de números, letras u operaciones matemáticas; libros para mejorar la motricidad fina, incluso para mejorar las habilidades motrices.

Para mejorar el desarrollo del niño, se propone que en las escuelas de educación básica se implemente el día de actividad libre, este puede consistir en que los niños pueden llevar un juguete, con el cual se recree y pueda compartir con sus compañeros. Otra que la maestra organice juegos de acuerdo con los temas vistos en la semana, de esta manera los niños dan un repaso, reafirmando lo aprendido, y así los niños que no pudieron comprender el tema, lo mejoran y mediante el juego lo asimilan mejor. Los padres en casa pueden realizar los mismos juegos, para que así el niño reafirme lo aprendido, así de esta manera los padres entienden mejor las necesidades educativas del niño y le explicaran las cosas, así el niño no sólo se siente con seguridad al preguntar sus dudas, sino que comprende mejor las cosas y además se establece una relación padre-hijo, con lo que el desarrollo en general también se ve beneficiado.

Una buena manera de observar un beneficio de desarrollo en el niño es incluir los juguetes antiguos, los cuales además de mejorar las áreas que componen el desarrollo, es una buena manera de que el niño conozca la cultura de donde viene el juguete con el que juega.

Las propuestas que yo hago acerca de juegos didácticos-educativos son: “La lotería de las tablas al derecho y al revés”, en el cual: consta en 10 tableros de 12 espacios cada uno, en los cuales contengan tanto las tablas de multiplicar como también de resultados, las cartas de 36 piezas contendrían tanto los resultados como también la multiplicación. La explicación es la siguiente (la cual la persona que va a jugar con el niño la proporciona): “Yo les voy a pasar una tarjeta, la cual contiene una multiplicación y otra el resultado, ustedes tendrán que poner una ficha en el resultado que ustedes crean posible, al completar todo el tablero gritarán “Lotería”, decir la multiplicación con su resultado”. Y de esta manera hacer que los niños se las aprendan de varias maneras.

Otro juego similar es de serpientes y escaleras o la oca, con los personajes de la Independencia y la Revolución, sólo que en cada casilla el niño va explicando o describiendo lo que hizo la persona en cuya casilla ha caído.

## BIBLIOGRAFÍA

1. Acosta, F. (1999). Tesis de Licenciatura: *Factores que influyen en el desarrollo de niños preescolares que asisten a un Centro de Desarrollo Infantil del gobierno del distrito federal*. UNAM-Iztacala, Edo. de México.
2. Ausubel D (1983). *Desarrollo infantil III* Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos. México: Paídos.
3. Ballesteros, S. (1982). *El esquema corporal. Función básica del cuerpo en el desarrollo psicomotor y educativo*. Madrid: TEA.
4. Bally, G. (1964). *El juego como expresión de libertad*. México: Fondo de Cultura Económica.
5. Bergeron M. (2000). *El desarrollo psicológico del niño*. Madrid: Morata.
6. Bowlby J. (1998). *El apego y la perdida -2. La separación*. Barcelona: Paidós.
7. Bowlby J. (2003). *Vínculos afectivos: Formación, desarrollo y pérdida* Barcelona: Morata.
8. Cañeque. H (1993). *Juego y vida. La conducta ludica en el adulto y en el niño*. Buenos Aires: el Ateneo.
9. Chapela, L. (2002). *El juego en la escuela*. México: Paidós.
10. Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
11. Fitzgerald, H; Strommen, E.; McKinney, J. (1981). *Psicología del desarrollo. Del lactante al preescolar*. México: Manual Moderno.
12. Galimberti, H. (2002). *Diccionario de Psicología*. México: Siglo XXI.
13. Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
14. Gesell A. (1990). *Diagnostico del desarrollo normal y anormal del niño. Evaluación y manejo del desarrollo neuropsicológico normal y anormal del niño pequeño y preescolar*. México: Paídos.
15. Gispert C. (1997). *Maternidad y Puericultura*. México: Oceano.
16. Hetzer H. (2003). *El juego y los juguetes*. Madrid: Machado.
17. Huges F. (2006). *El uego. Su importancia en el desarrollo psicologico del niño y el adolescente*. México: Trillas.
18. Hurlock, E. (1967). *Desarrollo Psicológico del niño*. España: McGrawHill.
19. Maier H. (200) *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. Buenos Aires: Amorrortu.

20. Martínez G. (1998). *“El juego y el desarrollo infantil”*. España: Octaedro.
21. Moreno, I (2005). *–El juego y los juegos”*. Buenos Aires: Lumen.
22. November, J (1983). *–Experiencias de juego con preescolares”*. Madrid: Morata.
23. Papalia D. (2001) *–Fundamentos de desarrollo humano”*. México: McGraw-Hill.
24. Papalia, D. (2005). *–Desarrollo Humano”*. México:McGraw-Hill.
25. Piaget J. y Inhelder B. (2002). *“Psicología del niño”*. Madrid: Morata.
26. Pugmiere M. (1996). *“El juego espontáneo”*. Madrid: Narcea.
27. Rice P. (1997). *“Desarrollo Humano. Estudio del ciclo vital.”* México: Pearson.
28. Santrock J. (2003). *“Psicología del desarrollo en la infancia”*. España: Mc Graw Hill.
29. Shultz, D. y Shultz, S. (2000). *Teorías de la personalidad*. México: Thomson.
30. Stassen K. (2004). *“Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia”*. Buenos Aires: Médica Panamericana.
31. Rodriguez M.(1995). *“Creatividad en los juegos y juguetes”*. México: Pax.
32. Varea J.(1990) *“.El tiempo libre de los hijos”*. Mexico:Editora de Revistas, S.A de C. V.
33. Wallon H. en. *Las etapas de la personalidad en el niño. Citado en Tesis de Licenciatura: —Eenfoque de Henri Wallon en la psicología del desarrollo”*. UNAM-Iztacala, Edo. de México.
34. Wallon H. (2000). *“La evolución psicológica del niño”*. España: Biblioteca de bolsillo.
35. Zapata O. (1991). *“La psicomotricidad y el niño: etapa maternal y preescolar”*. México: Trillas, Pág. 45.
36. Zhukovskaia (1987, p.p. 31-36) en Hernandez E. (2002). Tesis de Licenciatura: *“La importancia del juego infantil en el desarrollo psicológico”*.UNAM-IZTACALA. Edo. De México.
37. [http://www.waece.org/jyj/estudio\\_jugueteydesarrollo.php](http://www.waece.org/jyj/estudio_jugueteydesarrollo.php). Recuperado el 29 de Noviembre de 2008.
38. [http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec\\_2.htm](http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec_2.htm). Recuperado el 20 de diciembre de 2008.
39. <http://es.wikipedia.org/wiki/Juguete>. Recuperado el 23 de Diciembre de 2008.

40. <http://74.125.95.132/search?q=cache:pABt6p9O69oJ:www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/esquema-corporal.pdf+esquema+corporal&cd=9&hl=es&ct=clnk&gl=mx>. Recuperado 12 de abril de 2009.
41. [http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo\\_cognitivo](http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_cognitivo). Recuperado el 13 de abril de 2009.
42. <http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2002/abril/2anteaula71.htm>. recuperado el 30 de Abril de 2009.
43. <http://www.correo-gto.com.mx/notas.asp?id=51593>. Recuperado el 16 de mayo de 2009.
44. <http://www.udc.es/inef/profesores/Miguel%20del%20Olmo/Documentos/educacion%20fisica%20de%20base/Temas%20power%20point/HISTORIA%20DE%20LA%20E> FB(2).pps#260,11,Diapositiva 11. Recuperado el 17 de junio de 2009.
45. <http://www.todocancer.com/NR/rdonlyres/7E00688C-F541-419B-BC8A3C9656AE968C/0/folletolinfedema0001.jpg>. Recuperado el 18 de junio de 2009.
46. <http://www.guiasdeneuro.com.ar/wp-content/uploads/2009/04/encefalo.png>. Recuperado el 18 de junio de 2009.
47. <http://www.javeriana.edu.co/Facultades/Ciencias/neurobioquimica/libros/neurobioquimica/snas.gif>. recuperado el 19 de junio de 2009.
48. [http://www.monografias.com/trabajos63/desarrollo-genitales-masculino/desarrollo-genitales-masculino\\_image003.jpg](http://www.monografias.com/trabajos63/desarrollo-genitales-masculino/desarrollo-genitales-masculino_image003.jpg). Recuperado el 19 de junio de 2009.
49. <http://www.psicologia-online.com/infantil/apego.shtml>. Recuperado el 22 de junio de 2009.
50. [http://es.wikipedia.org/wiki/Objeto\\_transicional](http://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_transicional). Recuperado el 22 de junio de 2009.
51. [http://www.waece.org/jyj/estudio\\_criterios.php](http://www.waece.org/jyj/estudio_criterios.php). Recuperado el 10 de Julio de 2009.
52. [http://www.conductitlan.net/henry\\_wallon.ppt#262,7](http://www.conductitlan.net/henry_wallon.ppt#262,7), El concepto de Desarrollo. Recuperado el 8 de agosto de 2009.
53. [http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n). Recuperado el 20 de agosto de 2009.
54. <http://www.lenguajebinario.com/2007/03/informacion/definicion-de-video-juego.html>. Recuperado el 20 de agosto de 2009.
55. [http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec\\_1.htm](http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec_1.htm). Recuperado el 29 de septiembre de 2009.
56. [http://www.cd hdf.org.mx/index.php?id=peg\\_cuart](http://www.cd hdf.org.mx/index.php?id=peg_cuart). Recuperado el 10 de noviembre de 2009.