



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE PEDAGOGÍA

**EL IMPACTO PSICOSOCIAL DEL JUEGO INFANTIL
SIMBÓLICO EN EDADES DE 4 Y 5 AÑOS, RELACIONADO CON LA
APLICACIÓN BÁSICA DE LA TERAPIA DE JUEGO NO DIRECTIVA**

T E S I N A

**PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

EVELYN CASTRO PÉREZ.

ASESORA

LIC. ESTHER HIRSCH PIER



CIUDAD UNIVERSITARIA, MÉXICO, D.F. 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A mis hermanos Julieta, Alejandrina y Aldo,
por ser partícipes de mis juegos infantiles, inspiración de este trabajo.

Gracias a ustedes tuve una infancia maravillosa.

AGRADECIMIENTOS

De primer instancia agradezco a mi casa de estudios, la Universidad Nacional Autónoma de México, que me brindó la oportunidad y me abrió sus puertas generosamente al ser estudiante del Colegio de Ciencias y Humanidades, de igual manera agradezco a la Facultad de Filosofía y Letras por recibirme en el Colegio de Pedagogía, dejándome inmemorables experiencias, aprendizajes y lecciones de vida.

A mis profesores de licenciatura por sus enseñanzas, experiencias de vida compartidas, consejos, sabiduría y dedicación en la formación de mi andar como profesional.

Agradezco de manera muy especial a mi asesora de tesis la Lic. Esther Hirsch Pier, por aceptar mi proyecto desde el principio, por confiar siempre en mí y en mis ideales que sustentan la realización de este presente trabajo, por su tiempo, apoyo, paciencia y conocimientos. Asimismo agradezco a mis sinodales de tesis; quienes amablemente leyeron mi trabajo y lo enriquecieron con sus comentarios y observaciones en beneficio del mismo.

La más sincera gratitud hacia mi padre Julio César Castro Galván y a mi madre Alma Rosa Pérez Delgado, por impulsar parte de mi formación académica y profesional durante mi niñez y adolescencia, que pese a las adversidades han brindado su vida entera y amor incondicional. Gracias a la familia Pérez Delgado por todo el apoyo y cariño brindado durante el proceso de la realización de este trabajo.

Finalmente expreso mi profundo e infinito agradecimiento al historiador Marco Enrique Sánchez López, por la motivación y por confiar en mí desde el inicio para realizar este trabajo de investigación, por compartir su vida y su tiempo, por tanta paciencia, nobleza, amor y por todo el apoyo brindado en incontables aspectos de mi vida.

ÍNDICE

Introducción.....	6
Justificación.....	9
Hipótesis.....	12
Capítulo 1. Antecedentes y definición del juego infantil.....	13
1.1 Antecedentes del juego infantil.....	15
1.2 Teorías más representativas del juego infantil.....	21
Capítulo 2. Etapas del desarrollo infantil.....	31
2.1 Características cognitivas generales de los en edades de 4 y 5 años.....	36
2.2 Características de juego simbólico.....	39
Capítulo 3. Erik Erikson, vida y teoría psicosocial.....	42
3.1 Síntesis de “infancia y sociedad”.....	43
3.2 Definición de la teoría psicosocial, crisis y estadios.....	45
3.3 Relación de los estudios de Sigmund Freud de la sexualidad infantil con la teoría de Erik Erikson.....	57
Capítulo 4. Terapia de juego No Directiva.....	78
4.1. Aspectos básicos de la terapia de juego no directiva.....	81
4.2 El juego infantil simbólico, más allá de su trasfondo psicológico.....	84
4.3 El valor terapeutico del juego infantil, según Erikson.....	87

Capítulo 5. Función social y campo laboral de los pedagogos, frente a juego infantil. ...	94
5.1 Aplicación básica de la terapia de juego no directiva en la educación preescolar.....	95
5.2 Aplicación básica de la terapia de juego no directiva para padres.....	100
5.3 Propuesta de un taller didáctico-vivencial dirigido a educadores y padres.....	105
5.4 Desarrollo de las actividades planeadas para cada sesión del taller.....	108
5.5 Cartas descriptivas de cada sesión.....	117
5.6 Evaluación del taller.....	120
Conclusiones.....	121
Referencias bibliográficas.....	127

Introducción

El presente trabajo de investigación se vale de un carácter, psicológico, pedagógico y social, pues el principal propósito es estudiar las características del juego infantil simbólico y su impacto en el desarrollo psicosocial, tomando como referencia el rango de edades de entre 4 y 5 años aproximadamente. Con esta investigación pretendo contribuir y complementar los estudios actuales de la psicopedagogía en cuestión lúdica para que los profesionales de estas áreas y la sociedad en general adopten una postura responsiva y activa ante el juego infantil, para estar más enfocados y mostrar un mayor interés en las actividades lúdicas de los niños y las niñas.

De ahí mi inquietud de abordar esta temática, por despertar en el lector la curiosidad de entender y comprender al juego infantil simbólico más allá de una simple o sencilla actividad que realiza un niño o niña al ser parte de una sociedad, de una cultura y de la edad misma. Por lo tanto la actividad lúdica siempre estará acompañada de manera inconsciente de aportaciones cognitivas, psicológicas, sociales, culturales y emocionales, así el juego está por encima de una actividad “común” e innata en la infancia. El fin es que los profesionales de la educación logren detectar una situación que esté afectando al niño o niña, por medio de la observación en el juego infantil.

La importancia de comprender lo que proyecta el niño en el medio ambiente en el que se desenvuelve, será de gran utilidad para comprender su mundo, ya que como consecuencia inmediata de no detectar y dejar desapercibida una

situación o un problema que pueda estar afectando al niño, esta puede agravarse paulatinamente y desencadenar un conflicto mayor como por ejemplo, una crisis o una neurosis, quizás podría convertirse inconscientemente en un trauma, una fobia, un miedo irracional o simplemente desarrollar comportamientos y hábitos poco comunes.

Lo más coherente y quizá lo más sencillo cuando se omite la importancia del juego infantil, es que el niño supere y solucione sus conflictos de manera individual y sin mayor problema, en capítulos posteriores explico las razones y los beneficios del juego infantil individual. De ahí que anteriormente los niños han podido culminar estas inquietudes del Yo a través del juego una y otra vez; sin embargo considero que muchas problemáticas relacionadas con el aprendizaje y la conducta, pueden apoyarse en el juego infantil para localizar un posible “origen” al problema del niño o niña en cuestión.

No hay que olvidar que cualquiera que sea la forma de dar con las causas de estas situaciones “problemáticas”, una herramienta primordial es la fascinante terapia de juego no directiva, la cual brindará confianza en el niño para ayudarse a sí mismo a expresar y sanar lo que difícilmente articulará con palabras.

El juego ha estado presente en la vida del ser humano en sus diferentes etapas cognitivas, pero a diferencia de los adultos para quienes identifican claramente cuando están jugando de cuando no, los niños viven realidades a través del juego en sí mismos; de ahí mi insistencia en que los niños expresan su Yo a la hora de jugar es decir la maduración del Yo infantil se ve reflejado en juegos.

Desde esta perspectiva analizaré las teorías y obras más destacadas del juego para explicarlo y comprenderlo desde diferentes matices como la psicología, la cultura, la sociedad, la educación, etc. Sin embargo es importante mencionar que como referencia principal de este trabajo, abordo las obras e ideas del autor Erick H. Erikson.

Otro propósito de esta investigación es identificar la diversidad conceptual de algunas teorías que derivan la concepción del juego simbólico infantil; así la intención es comparar cada una de ellas y conocer cuáles son sus fundamentos teóricos, mismos que servirán de referente a la hora de proponer nuevas alternativas en contexto actual.

En el primer capítulo de este trabajo describo los orígenes del juego infantil, así como la relevancia que este ha tenido a través del tiempo. También menciono algunos autores clásicos que ya daban importancia al juego infantil como símbolo de un ensayo para el futuro de la vida adulta. Se examinan las teorías más representativas que explican las causas del juego infantil y su significado.

Posteriormente en el segundo capítulo profundizo en las etapas del desarrollo cognitivo del autor y pedagogo Jean Piaget, para ubicar el estadio propio del juego infantil simbólico, sus características más generales y los aspectos que engloban esta etapa. En el capítulo tercero se exponen las características generales de los niños que están en edades de entre 4 y 5 años respectivamente; es decir se enumeran las habilidades, capacidades y nuevas destrezas que adquieren conforme su desarrollo cognitivo, motriz, intelectual,

social y cultural se imponen a la ley de la naturaleza. El capítulo cuarto examina las definiciones de la terapia de juego directiva y la terapia de juego no directiva como instrumento que ayuda a revelar información del mundo y realidad del niño cuando juega.

Por último en el quinto capítulo, presento un breve análisis sobre la función social y el campo laboral de los pedagogos frente al juego infantil, de igual manera comparo las características que establecen parámetros esenciales para que los padres puedan aplicar los principios básicos de la terapia de juego no directiva con la intención de ser más responsables y activos frente a la actividad lúdica. De igual manera estos principios deben ser aplicados en la escuela por profesores y maestros; ya que los niños no dejan de jugar incluso estando en la escuela.

Finalmente presento un taller didáctico-vivencial dirigido a padres de familia, personal educativo y personas que tengan a su cargo niños, el cual pretende sintetizar de manera muy general este trabajo de investigación y hacer dinámicas grupales para adquirir el conocimiento por medio de la vivencia y la experiencia.

Justificación

La importancia del tema elegido recae en comprender y explicar el significado del juego infantil simbólico en relación con el desarrollo del Yo en un ambiente psicosocial y a su vez relacionarlo con la terapia de juego no directiva. La razón de mi elección del tema en esta investigación, es poder ayudar a maestros, padres y madres de familia, educadores, pedagogos, psicólogos, psicopedagogos y personas que trabajen o tengan a su cargo niños y niñas; a comprender que el

juego es parte del desarrollo y maduración de la personalidad de los niños y de la formación del Yo específicamente. La importancia de mi proyecto intenta brindar un acercamiento al juego para identificar lo que nos quieren decir los niños al jugar, cómo proyectan su realidad a través del juego, que tipo de sentimientos, emociones y pensamientos los lleva a jugar de cierta manera o con ciertos juguetes, o en determinado orden por ejemplo.

Pretendo que este proyecto amplíe los conocimientos que se tienen sobre las terapias infantiles que usan al juego infantil como parte de un proceso de sanación y maduración del Yo. Otro motivo que me llevó a elegir este tema es lo fascinante que encuentro al juego infantil, la organización, el orden, las secuencias, los recursos que los niños y niñas pueden usar, el significado que siendo la mayoría de veces inconsciente le asignan, la imitación y más aún interesante es analizar e intentar interpretar las neurosis infantiles y patologías que se pueden manifestar a través de algo tan inocente y natural como lo es el juego.

La elección de las teorías de Piaget y Erickson, como fundamento de este trabajo reside en la relevancia que tiene básicamente las implicaciones del ego y la personalidad en el desarrollo humano, dentro del contexto de la sociedad a la cual uno pertenece y remarca las fuerzas sociales que tienen algún tipo de influencia sobre las personas en determinados momentos de la vida.

. La relación que existe entre las teorías de Erikson con la de Piaget; es sin duda los estadios de Erikson en comparación con las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget, pues ambas tratan cada etapa de la vida desde el nacimiento, sin embargo Erikson las estudia hasta la etapa final que es la muerte. Por otro

lado Erik Erickson añade un punto de vista de experiencia social y psicologico a la discusión acerca del desarrollo humano. Erikson analiza el cómo una persona socializa y cómo esto afecta su sentido de sí misma, de su contexto y por ende su bienestar.

A lo largo de esta tesina, ocupo y desarrollo ampliamente los planteamientos y fundamentos de Erikson en relación con los de Piaget, los cuales menciono en menor medida, porque considero importante tener presente los procesos y etapas cognitivas de los postulados de Piaget; para poder situar entonces los fundamentos e ideas de Erikson, quien planteó hace 50 años que la identidad (el Yo) de los seres humanos se desarrolla con base a su interacción con el ambiente. Su hipótesis se fundamenta en que las personas son seres activos buscando adaptarse al ambiente sociocultural en el que viven.

Hipótesis.

La hipótesis de la que parte esta investigación supone que el juego infantil simbólico es producto del medio ambiente, contexto histórico, condiciones psicológicas, cognitivas y sociales en las cuales un niño está inmerso.

Por lo cual su actividad lúdica proyectará como vive su realidad y así logrará desarrollar su Yo mediante juegos simbólicos, que utilizará para curar o sanar situaciones de la vida cotidiana; necesidad inconsciente del ser humano.

Sabiendo esto; padres de familia, educadores o quien tenga a su cargo niños pueden intentar aplicar los principios básicos de la terapia de juego no directiva, y adquirir un mayor entendimiento que en el mejor de los casos identificará un trauma, crisis o neurosis; y así poder ayudar al niño, teniendo como evidencia la observación de dicho juego infantil, información que será relevante como primeros datos si es que se dispone de buscar ayuda profesional.

Capítulo 1. Concepto y definición del juego infantil.

¿Qué significa jugar? ¿qué diferencia el jugar de otras actividades? Resulta muy sencillo entender una acción cualquiera como por ejemplo cantar que por deducción se sobrentiende formar con la voz sonidos melodiosos y variados que no necesariamente tienen que ser rítmica. Pero ¿se puede dar así de fácil una definición de jugar?. La palabra “juego”, puede resultar mucho más complicada que la acción, pues la palabra juego en sí misma tiene diferentes conceptos e infinitas connotaciones.

La palabra “juego” no es un concepto científico en el sentido estricto. Es posible que por eso mismo algunos investigadores intentaran encontrar algo de común entre las acciones más diversas y de distinto cariz denominadas con la “palabra”; hasta hoy en día carecemos de una de una delimitación satisfactoria, de las diferentes formas de juego.¹

Popularmente al juego se le atribuye e identifica con la diversión, la satisfacción y el ocio, es decir; con la actividad contraria a la actividad laboral que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. De acuerdo la Real Academia Española, la palabra “juego” tiene las siguientes definiciones:

Juego (*Del lat. iocus*).

1. m. Acción y efecto de jugar.
2. m. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
12. m. Habilidad o astucia para conseguir algo.²

Mientras que “jugar” tiene estas definiciones:

Jugar (*Del lat. iocāri*).

1. intr. Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.
2. intr. Travesear, retozar.

¹ Daniil B, Elkonin. *Psicología del juego*, Madrid, Visor, 1985, p. 24.

² <http://lema.rae.es/drae/?val=juego>+ Real Academia Española. La edición actual —la 22.ª, publicada en 2001. (Fecha de consulta 12/02/2014)

3. intr. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés.³

Etimológicamente, la palabra “Juego” 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 solaz⁴. Lo que es indispensable considerar, es que a través del juego el niño irá revelando su realidad y su mundo, puede ser de manera individual o con más niños y niñas.

El juego es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, emociones, pensamientos, intereses y aficiones, de igual forma el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, porque logra ejercitar las palabras de su lenguaje verbal y estimular la fonética de las mismas.

Las autoras Ma. Teresa y Ma. Paz Lebrero Baena, definen así el concepto de juego:

El juego es la actividad física y mental primordial de los niños, a través de la cual desarrollan los sentidos y las facultades mentales, superan sus posibles conflictos emocionales, descubren el mundo, favorecen la socialización y se organizan en el espacio y en el tiempo.⁵

Erik Erikson, (1902-1994) autor que he designado para realizar este trabajo de investigación en su obra “*Infancia y Sociedad*”, así define al juego infantil [...] “El juego entonces es una función del yo, un intento por sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo”⁶. Asimismo, “La Convención sobre los

³ <http://lema.rae.es/drae/?val=juego>+ Real Academia Española. La edición actual —la 22.ª, publicada en 2001. (Fecha de consulta 12/02/2014)

⁴ Mauro Rodríguez Estrada/ Martha Ketchum, *Creatividad en los juegos y juguetes*, México, Pax, 1995, p. 9.

⁵ Ma. Teresa Lebrero Baena/ Ma. Paz Lebrero Baena, *Proyecto de educación infantil a través del juego*, Madrid, UNED, 2006, p. 12.

⁶ Erik, Erikson, *Infancia y Sociedad*. Buenos Aires, Lumen Horne, 1993, p. 190.

Derechos del Niño” ratificada por México en 1990, garantiza el derecho al juego y a las actividades de recreación para todos los niños y niñas.

El juego y la recreación son importantes para la UNICEF porque “constituyen elementos vitales en la salud, la felicidad y el bienestar de cada uno de ellos”⁷. Así pues; el juego está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje y de roles sociales que conllevan a numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Además el juego infantil es una función educativa y me atrevo a decir que hasta psicopedagógica, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; al mismo tiempo estimula su interés, su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego le ayuda a descubrirse a sí mismo; a conocerse, formar su personalidad e identidad.

1.1 Antecedentes del juego infantil

La relevancia de explicitar algunos de los antecedentes y parte de la historia del juego infantil, es un apoyo para entender y comprender los próximos temas de esta investigación, al conocer el origen y los datos históricos más centralizados permitirán desarrollar un proceso ordenado y sistemático como sustento para ideas posteriores.

Jugar es un privilegio del que se disfruta principalmente en la infancia y la niñez. En estas primeras edades, los niños y niñas aprenden jugando y juegan partiendo de los conocimientos más o menos imperfectos que poseen sobre las cosas y el mundo que les rodea. Igualmente, consiguen destrezas físicas partiendo de capacidades limitadas de movimiento y manipulación. Durante un buen número de

⁷ <http://www.ajugarconunicef.org/#centro> (Fecha de consulta 4/ septiembre/ 2014)

sus primeros años, niños y niñas se reúnen para jugar y empiezan a desarrollar las habilidades que les serían imprescindibles en el mundo de las relaciones sociales.⁸

Así pues el juego infantil ha sido motivo de estudio y reflexión teórica desde hace bastante tiempo y ha recibido atención desde distintas áreas como por ejemplo: la psicología, la antropología, la historia, la biología, la sociología, la biología, evidentemente la pedagogía; entre otras disciplinas.

Por medio del juego, se adquieren ciertos aspectos básicos para la vida tales como las conductas de apego, la vinculación afectiva, las habilidades comunicativas, la capacidad de gestionar la libertad y la toma de decisiones; así como el desarrollo del pensamiento creativo. Tanto desde una perspectiva naturalista, como desde un punto de vista socio-histórico; se considera que los juegos infantiles desempeñan un papel muy importante en la vida adulta de los seres humanos.

El juego es un comportamiento espontáneo que desde el comienzo de la vida se convierte en una actividad natural de relación “bio-psico-social”; más adelante explicaré este concepto. El juego como actividad tiene una primera forma sensorial y motriz, que es un esquema de acción destinado a comunicar al niño con el mundo exterior por lo tanto el juego infantil evoluciona haciéndose cada vez más complejo e integrado en el desarrollo general de la personalidad de los niños. Por ende no hay cultura donde no exista el juego y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él, llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

⁸ Gerardo Martínez Criado, *El juego y el desarrollo infantil*, Barcelona, Octaedro, 1999, pp. 9-10.

En su origen todos los juegos tendrían una clara relación con los acontecimientos y tareas habituales. Entre los hombres primitivos y las sociedades antiguas, los ritos los tabúes y las ofrendas son valores y formas de culto relacionado con las diferentes épocas del año, con los fenómenos atmosféricos o con que los hombres cumplían ciertas edades, entre otros aspectos de su vida cotidiana.⁹

Iniciaré con una breve síntesis histórica sobre los antecedentes del juego en las más representativas épocas y contextos socio-culturales. Los juegos más antiguos y los más importantes en Grecia, fueron los juegos olímpicos. “Los juegos panhelénicos más importantes eran los olímpicos que se efectuaban en Olimpia, lugar donde acudía gente de todos los lugares de Grecia. En los juegos se concretaban tratados de paz o de alianza; también se daba lugar a las negociaciones y al comercio”¹⁰.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya mostraban una gran importancia al aprendizaje por medio del juego, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos objetos y juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para las actividades futuras como adultos. Un ejemplo claro es Platón, (427-347 a.C.) quien fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor del juego infantil, en su obra "Las Leyes"; señala que después de los tres años de edad convendrá que los futuros constructores (los infantes) utilicen objetos auténticos a tamaño reducido.

De igual manera, Aristóteles (384-322 a.C.) indicó, la necesidad de que los niños jueguen a las actividades que desempeñarán en la vida adulta. En muchos de sus escritos, Aristóteles expresa su interés por problemas educativos, con el fin de contribuir a la formación de los hombres libres. En este sentido él habla de distintos periodos para la educación infantil.

⁹ *Ibidem*, p. 16.

¹⁰ José Luis Díaz Vega, *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, p. 21.

Hasta los 2 años (primer periodo) conviene ir endureciendo a los niños, acostumbrándoles a dificultades como el frío. En el periodo subsiguiente, hasta la edad de 5 años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio ni a trabajos coactivos a fin de que esto no impida el crecimiento, se les debe, no obstante, permitir bastante movimiento para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego [...] La mayoría de los juegos de la infancia deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura.¹¹

En una primera interpretación, Aristóteles atribuye al juego infantil una gran importancia en la vida de los infantes, pues la simulación de las actividades y las ocupaciones que posteriormente serán propias de la vida adulta justamente inicia con algo tan inocente como lo es el juego.

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado, además se popularizaron las casas de muñecas que compendiaban todos los elementos ambientales del juego utilizados hasta entonces.

Tiempo después en el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad, ahora lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

La Ilustración, movimiento generado en la Europa del siglo XVIII, otorgaba un papel de suma importancia a la educación de los individuos como medio para ennoblecer al ser humano, creando individuos capaces de contribuir al progreso general de la humanidad. El niño empieza a recibir cierta consideración y se presta

¹¹ Aristóteles, *Política*, Libro VII, Capítulo 15 Madrid, Alianza, 1998, pp.161-163.

atención a los aspectos educativos. Igualmente, el juego empieza a ser visto como un instrumento educativo¹²

Como se puede apreciar entonces; el juego ha estado presente en la vida de los seres humanos a través de la historia y me atrevo a decir que también en los primeros pobladores de la época prehistórica; ya que las actividades lúdicas surgían para compartir estados de ánimo, sensaciones y emociones muy íntimas. A continuación presento algunas citas sobre el juego infantil de pedagogos, educadores y pensadores contemporáneos en la educación del siglo XVIII.

- Antón Semiónovich Makarenko; (Ucrania, 1888-1939) plantea que “La relevancia del juego en la vida del niño es similar a la que tienen la actividad, el trabajo y el empleo para el adulto”.¹³

Asimismo manifiesta que “El juego proporciona al niño alegría, la emoción de la creación, del triunfo, del placer estético, la calidad”¹⁴ En otras palabras; el autor expresa la importancia que tiene el juego en los niños, un acto de diversión, placer, logro y felicidad que éste produce.

- María Montessori (Italia, 1870-1952) afirma que “el juego es el trabajo del niño. Insistió en la importancia del trabajo tanto para los niños como para los adultos, subrayando que no es el mismo en uso que en otros. La autonomía de la infancia no presupone que ésta sea exclusivamente la edad de la iniciativa y del

¹² Publicado por Luis Pérez. <http://suite101.net/article/historia-del-juguete-y-del-juego-durante-la-edad-moderna-a30245>. (Última Actualización Jul, 03 2013). Fecha de consulta (5/Agosto/ 2014).

¹³ Makarenko, Anton Semenovich., *Conferencias sobre educación infantil*, México, Editores Mexicanos Unidos, 1980, p. 83.

¹⁴ *Ibidem*, p. 86.

juego.”¹⁵ Es decir; los niños y niñas toman sus juegos con una gran seriedad, por lo tanto los adultos deben tener en cuenta todo lo que a ellos se refiere.

- Russell, (1970) “El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.”¹⁶ El juego por sí sólo desencadena placer, y no se realiza para llegar a este, pues al jugar automáticamente se obtiene placer.

- J. Bruner, (1986) “El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo”¹⁷ En otras palabras, el juego brinda la oportunidad de un pleno desarrollo.

- Guy Jacquin, (1958) “El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer.”¹⁸ Siempre el juego tendrá una regla o una situación que resolver, un reto que superar; la cual impone el niño en su juego.

- H. Spencer, (1983) “El juego es una actividad que realizan los seres vivos sin un fin aparente utilitario como medio para eliminar su exceso de energía.”¹⁹ Este autor refiere a la energía natural de los niños, que necesitan eliminar a través del juego.

- Johan Huizinga, (Irlanda, 1872-1945) desde un punto de vista antropológico concibe el juego como una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo. Entiende el juego como cualidad intrínsecamente motivadora. “*Homo*

¹⁵ Dimitrios, Yaglis, Montessori, *La educación natural y el medio ambiente*, Capítulo 12, El trabajo y la imaginación, México, Editorial Trillas, 1989, p. 75.

¹⁶ Manuel Gutiérrez Delgado, “*La bondad del juego, pero...*” en *Escuela Abierta: Revista de Investigación Educativa*, Año 6, Número 7, Año 2004, p. 156.

¹⁷ *Idem.*

¹⁸ *Idem.*

¹⁹ <http://www.impresionado.es/productos/libros/ficheros/demos/manualdeldocente.a5.pdf>

Ludens”, su obra; está dedicada al estudio del juego como fenómeno cultural. “La cultura no comienza como juego ni se origina del juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura.”²⁰

En resumen el juego infantil ha sido parte del hombre desde que éste ha habitado en la Tierra, siendo cada vez más refinado y sofisticado, dadas las características del contexto histórico, las bases socioculturales, y educativas. Por consiguiente es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano.

1.2 Teorías más representativas del juego infantil.

El juego infantil como mencionado antes, es mucho más que una simple actividad de “niños ya que autores de todo el mundo se han interesado en hacer más allá de una frase famosa acerca del juego infantil, es decir; han analizado a detalle los orígenes, causas, principios, fines, y recursos, entre otros aspectos. Expertos en el tema autores clásicos y contemporáneos desarrollaron teorías con fundamentos de distintas ramas y disciplinas.

Estudios que son pilares del juego infantil, pues actualmente si se desea hacer algo innovador referente al juego se deberá obligatoriamente remitirse a las bases y sustentos teóricos fundamentales. Con el paso del tiempo se han creado infinitas teorías, todas y cada una de ellas explicando el por qué se juega, unas se apoyan en otras teorías, algunas se contradicen y otras más se complementan de dos o más teorías para establecer una nueva.

²⁰ Huizinga, Johan. *Homo Ludens*, Madrid, Alianza, 1972. p. 121.

De todas las teorías que explican la razón del juego infantil, sólo me he propuesto enunciar las más representativas en aspectos pedagógicos, biológicos, socioculturales y sociales sin dejar de lado las cognitivas, así las conclusiones de la mayoría de las teorías deducen que el juego es la actividad por excelencia de la infancia, actividad vital e indispensable para el desarrollo humano que contribuye de forma relevante al desarrollo intelectual, afectivo-emocional y psicosocial del infante.

Teorías	Razones para jugar	Mayores beneficios
Energía sobrante H. Spencer	-Liberar la energía natural de cuerpo	Físico
Renovación de la energía G.T. W Patrick	-Evitar el aburrimiento mientras que se establecen las funciones motoras naturales del cuerpo	Físico
Recapitulación G. Hall	-Revivir periodos en la historia evolutiva de la especie humana.	Físico
Práctica para la vida adulta. K. Groos.	-Desarrollar las habilidades y el conocimiento necesario para funcionar como adulto	Físico, Intelectual
Psicoanalítica S. Freud, A. Freud, E. Erickson.	-Reducir la ansiedad al brindar al niño un sentido de control sobre el mundo y una forma aceptable para expresar sus impulsos prohibidos.	Emocional, social
Cognitiva de desarrollo J, Bruner, J Piaget , B. Sutton -Smith	-Facilitar el desarrollo cognitivo general	
Modulación del estímulo D.E Berlyne, G. Fein, H. Ellis.	-Consolidar el aprendizaje que ya ha ocurrido, permitiendo al mismo tiempo la posibilidad de la adquisición de aprendizaje nuevo en una atmosfera relajada	Emocional, físico
Contextual L. Vygotsky	Mantener el cuerpo en un estado óptimo de estímulo Aliviar el aburrimiento Reducir la incertidumbre Reconstruir la realidad sin influencias o restricciones impuestas por la situación.	Intelectual

Cuadro elaborado con información de Fergus P. Huges, El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y del adolescente, México, Editorial Trillas, 2006, p. 25.

El juego contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano. Las teorías explican el desarrollo del niño, la conducta infantil, distintos enfoques y puntos de vista. El cuadro anterior muestra las teorías más sobresalientes del juego; así como su clasificación. Una vez teniendo en cuenta estas principales teorías, las explicaré brevemente:

Teoría de energía sobrante

Según el autor, H- Spencer (1873), los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan de la misma manera.

Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades. A través del juego los niños liberan su energía sobrante. En esta teoría me parece muy importante destacar que es bien sabido que los niños al jugar por horas, terminan la mayoría de las veces muy agotados y cansados, casi listos para dormir.

Teoría de renovación de la energía

Esta teoría se contradice con la primera, pues el autor G.T. W Patrick (1916), afirma que si los niños están aburridos o sin ganas de hacer algo, el juego es un motivo para generar energía. “Cuando los niños se encuentran cansados y

relajados, el juego los mantiene ocupados y les ayuda a evitar el aburrimiento mientras esperan a que se restablezca su suministro natural de energía.”²¹

Teoría de recapitulación

Esta teoría se apoya en la teoría de Karl Groos, quien afirmaba que el juego como imitación preparaba a los niños a su vida adulta. “El psicólogo G. Stanley Hall, (1844-1924) al observar las mismas características, así como el hecho de que el comportamiento lúdico varía con el edad, ha propuesto la teoría de la “recapitulación”. Esta afirma que el juego refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo desarrollo infantil individual.”²²

Teoría práctica para la vida adulta

El autor Karl Gross (1861-1946) en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global. “Karl Gross, quien sugirió que el juego es la forma natural de cuerpo de prepararse para las tareas de la vida adulta”²³

²¹ *Ibidem*, p. 26.

²² Catherine Garvey, *El juego infantil*. Madrid, Morata, 1978, p. 12.

²³ Huges, *op. cit.*, p. 26.

Teorías psicoanalíticas

Desde el punto de vista psicoanalítico, los autores Sigmund Freud (1856-1939) y Anna Freud, (1895-1982) exponen que el juego es una descarga de emociones que liberan los niños al jugar, y de esta forma apaciguan su ansiedad.

Anna Freud, por mencionarla muy brevemente; expone que los infantes externalizan ansiedad objetiva, la cual se refleja en una ansiedad y temor de mundo exterior, ya que según la autora los infantes se saben indefensos y que dependen de los mayores para cubrir sus necesidades más básicas, por lo cual el infante a la hora de jugar con una sonaja, una pelota o algún otro juguete; este se vuelve una extensión de niño, una extensión sumada a los miembros de su cuerpo, lo que le proporciona un sentimiento de placer y poder; también dentro de esta teoría existe a la hora de jugar las proyecciones, las cuales son mecanismos de defensa, por ejemplo si un niño teme a algún animal o alguna situación, este jugará a ser el mismo ese animal que lo atemoriza, o a jugar que está dentro de esa situación que le causa temor o ansiedad.

Aunque el psicoanálisis desde hace ya algún tiempo, no se ha ocupado directamente del estudio de la conducta social, Freud aseguraba que el juego infantil promueve la conducta altruista, tales como: superación de sentimientos de culpa, medio de resolución de un conflicto interno, mecanismos de compensación de ansiedades, formación reactiva que oculta la agresividad, etc.

Freud afirmaba que la conducta humana busca siempre la autogratificación, y considera que los impulsos instintivos y la culpa son los principales

determinantes de la conducta. Sin embargo, sus posteriores trabajos ponen de relieve la importancia de los procesos del “Yo”.

Los teóricos psicoanalíticos han observado que muchos de los sentimientos del niño, incluso el enfado, el temor sin fundamentos, la curiosidad sexual y seseo de ser desordenados o destructivo, son conceptos rechazados por la sociedad adulta. Dado que los adultos desapruaban de su vida estos sentimientos, el niño comienza a temer expresarlos, y pronto, los sentimientos mismos, ya sea que se traduzcan o no en conductas, provocan una reacción en el niño.²⁴

Erik Homburguer Erikson, (1902-1994) por otro lado se apoya en la teoría de Freud, sin embargo descarta el concepto del juego infantil como único fin de reducir la ansiedad. Erikson afirmaba que también por medio del juego el niño desarrolla su ego y su personalidad, todo gracias al desarrollo de habilidades sociales y físicas adquiridas, dependiendo la cultura en el que el que el niño esté inmerso, de ahí el concepto de “psicosocial”, que más adelante expondré a detalle.

Teoría cognitivas del desarrollo

Los teóricos cognitivos basaban sus teorías del juego infantil como una necesidad básica de formar y desarrollar el crecimiento intelectual y mental, es decir; es un instrumento de desarrollo del pensamiento. Jean Piaget (1945-1979) proporcionó en su teoría “La relación entre el pensamiento y la acción”, planteando que las actividades motrices y sensoriales están en la base del desarrollo de la inteligencia, debido a que los juegos corporales y sensoriales son un medio de ejercitación del pensamiento motor general. Desde los primeros meses de la vida del niño, la acción sobre las cosas se convierte en juego, obteniendo intenso

²⁴ *Ibidem*, p. 28.

placer al manipular y actuar sobre los objetos. “Por ejemplo el juego de un infante con una sonaja, esponja, pelota o cuchara puede mejorar la coordinación ojo-mano, el equilibrio y la fuerza física, y puede brindar enseñanzas acerca de las diferencias en tamaño, forma textura y peso que caracterizan a los objetos en el mundo físico”²⁵.

Por lo tanto me atrevo a decir que el juego infantil conlleva al aprendizaje y comprende la consolidación de las actividades físicas y mentales que conforme más se juegan y más edad tiene el niño o niña, se van adquiriendo; por esta razón el juego proporciona un aprendizaje, a través de las nuevas experiencias y posibilidades para afrontar el mundo real.

Para Piaget las manipulaciones lúdicas concretas con los objetos están en la base del manejo abstracto de las ideas, porque las acciones sin palabras preceden a las palabras sin acciones, las acciones preceden al pensamiento y el pensamiento evoluciona a partir de las acciones. A través del juego, los niños incorporan elementos del mundo exterior en existentes estructuras cognitivas (asimilación) y ganan experiencia modificando planes de acción en respuesta a las características de los objetos (acomodación).

El juego infantil, según Piaget, provee a los niños pequeños una oportunidad de ganar conocimiento acerca de las características físicas de los objetos (conocimiento físico), así como las relaciones que existen entre los objetos (conocimiento lógico-matemático). “La teoría de Piaget es compleja y muy elaborada. Sus principios explicativos de los cambios son tan importantes como

²⁵ *Ibidem*, p. 30.

las precisas descripciones de los progresos que se van produciendo a lo largo del tiempo.”²⁶

Para los teóricos J. Bruner, el juego y B. Sutton –Smith, el juego infantil provee un ambiente cómodo en donde los niños y niñas logran resolver un sinfín de problemas, que posteriormente los hará reaccionar de una mejor manera ante los problemas de la vida real.

Teorías de modulación del estímulo

La teoría de la modulación del estímulo se basa en que los seres humanos poseen un nivel óptimo de estímulo, el cual le permite estar en equilibrio en el medio ambiente donde se encuentre.

Si hay un escaso estímulo, el niño se sentirá apático y aburrido, y es cuando a falta de estímulos aparece el juego infantil; como una necesidad a falta de la estimulación óptima. D.E Berlyne, es uno de los autores principales de estas teorías. Sus estudios de Berlyne (1960), aplicados al ámbito educativo, inciden en las características de novedad, complejidad e imprevisibilidad, que poseen determinadas actividades, en tanto determinantes del interés motivacional.

Un grado intermedio de cada una de estas propiedades despierta el interés de los sujetos y favorece la curiosidad y el afán exploratorio hacia ellas. Que una actividad resulte moderadamente novedosa, compleja o imprevisible depende, en parte, de la comparación de la información derivada de distintas fuentes. En este sentido, tales propiedades se definen como colativas de los patrones de estímulo.

²⁶ Martínez, *op. cit.*, p. 35.

Las propiedades colativas del ambiente son aquellas capaces de provocar respuestas investigadoras, inquisitivas en la persona que percibe un determinado estímulo ambiental (entendido de manera amplia, como imagen ambiental). En la medida en que se presentan en una determinada proporción y combinación, estas propiedades despiertan en la persona una actitud de curiosidad porque provocan algún tipo de conflicto perceptivo que incita a comparar este estímulo con otros para intentar resolver el conflicto”²⁷.

Teoría contextual

Las teorías contextuales, parten del supuesto de que el desarrollo del niño no es comprensible del todo, ya que es necesario conocer y examinar el contexto sociocultural e histórico en que vive, es decir; de cada niño sería un panorama diferente un estudio que comprendería la historia familiar, la situación socioeconómica, su cultura, el lugar y medio ambiente donde habita, etc.

Lev Vygotsky (1896-1934), criticó las teorías de Freud y Piaget por no estudiar a más detalle el contexto cultural del desarrollo. “En otras palabras, el desarrollo infantil es en gran medida, el producto de mecanismos internos, pero el desarrollo más allá de la infancia se ve muy influido por el contexto ambiental en donde ocurre”.²⁸

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). “En la perspectiva de Vygotsky, los adultos y los compañeros más capaces tienen un papel de

²⁷ http://www.ub.edu/psicologia_ambiental/uni2/2232.htm (Última fecha de consulta 19/09/2014)

²⁸ Huges, *op. cit.*, p. 32.

facilitadores para la adquisición de los niveles más perfeccionados de las capacidades psicológicas superiores”.²⁹

Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Gracias al juego, los niños y niñas descubren los efectos de sus acciones y realizan interminables experimentos, a través de los cuales examinan las propiedades y la naturaleza de los diversos materiales que encuentran a su alrededor. Es una actividad donde el niño reconoce la realidad externa independiente de él, mediante la cual experimenta, conoce e investiga.

²⁹ Martínez, *op. cit.*, p. 40.

Capítulo 2. Etapas del desarrollo infantil.

Una vez considerando las teorías que surgen en torno al juego infantil, pasaré a describir las etapas del desarrollo infantil y posteriormente sus debidas características cognitivas de los niños entre los 4 y 5 años de edad. Desde el punto de vista intelectual, el niño y la niña jugando aprenden, porque obtienen nuevas experiencias y porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de emplear sus conocimientos y cómo solucionar problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad infantil y crea zonas potenciales de aprendizaje.

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que el infante se desarrolla. De esta forma; cada etapa o estadio supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. El siguiente cuadro muestra los estadios de Piaget sobre el desarrollo intelectual:

Edad Aproximada	Estadio y característica intelectual asociada
<i>0-2 años</i>	ESTADIO SENSORIOMOTOR. La interacción con el medio se basa en la acción.
<i>2-6 años</i>	ESTADIO PREOPERACIONAL. La interacción utiliza los nuevos recursos simbólicos. Inicialmente el pensamiento es mágico y no se basa en la realidad ni en la experiencia. Las primeras “deducciones” sobre las relaciones que mantienen entre sí los objetos están determinadas por su apariencia perceptivas e inducen al error
<i>6-12 años</i>	ESTADIO OPERACIONAL CONCRETO. Los problemas de las relaciones perceptibles o concretas entre los objetos, se resuelven mediante la utilización del pensamiento que se basa en la lógica y corrige las deducciones que pueden inducir al error.
<i>12 años en adelante</i>	ESTADIO OPERACIONAL FORMAL La capacidad de utilizar el pensamiento lógico abarca a las formaciones abstractas, desligadas de la realidad (existencia hipotética). Los principios de la lógica son independientes de la autenticidad de lo que se plantea.

Cuadro elaborado con información de Gerardo Martínez Criado. El juego y el desarrollo infantil. p, 24.

Como se puede observar en el cuadro anterior, Piaget estableció estadios evolutivos en los que prevalece entre otras características una forma determinada de juego acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que establecen el origen y

la evolución del juego. A continuación explico a grandes rasgos las principales características de las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget.

✓ **Estadio sensoriomotor:** Según Piaget, entre los 0 y 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio; y por ejercicio interpreto que se refiere a los actos que se realizan una y otra y otra vez, por el puro placer inmediato a una respuesta ya ensayada; estas acciones estar acompañadas con o sin algún objeto, pues los movimientos primeros del cuerpo cuentan como acciones de ejercicio; es decir desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos que sirven para consolidar lo adquirido.

Todo es por mera repetición, y estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

✓ **Estadio preoperacional:** Esta etapa se halla entre la etapa sensoriomotora y la etapa de las operaciones concretas ya que representa un salto cualitativo en la forma de pensar de los niños y niñas porque trae consigo la función simbólica: el niño utiliza símbolos para representar objetos, lugares y personas; puede retroceder y avanzar en el tiempo. Entre los 2 y los 6 años de edad, predomina el juego simbólico. Este tipo de juego implica la representación

de un objeto por uno real. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación.

Es importante mencionar que el niño comprende que, aunque algunas cosas cambien de forma, tamaño o apariencia, siguen siendo lo mismo. Por ejemplo, su propio cuerpo: aunque ha crecido, sigue siendo él. También es capaz de comprender la relación entre dos hechos, es decir; la causa y el efecto.

Sin embargo el pensamiento del niño de esta etapa es todavía rudimentario, pues el niño preoperacional todavía se enfoca en situaciones sucesivas sin enlace, es decir, no puede comprender la transformación de un estado a otro; no comprende el cambio. Además de que piensa y aprende mediante un despliegue de “secuencias de la realidad”, tal como lo haría si estuviese actuando realmente.

✓ **Etapas de operaciones concretas:** Esta etapa que se desarrolla entre los 7 y 11 años aproximadamente, el niño se hace más capaz de mostrar el pensamiento lógico ante los objetos físicos. Una facultad recién adquirida, la reversibilidad, le permite invertir o regresar mentalmente sobre el proceso que acaba de realizar, una acción que antes sólo había llevado a cabo físicamente. El niño ahora también es capaz de retener mentalmente dos o más variables, cuando estudia los objetos y reconcilia datos aparentemente contradictorios.

Estas nuevas capacidades mentales se muestran mediante un rápido incremento en sus habilidades para conservar ciertas propiedades de los objetos, número y cantidad, a través de los cambios de otras propiedades, para realizar

una clasificación y ordenamiento de los objetos. Las operaciones matemáticas surgen en este periodo. El niño se convierte en un ser cada vez más capaz de pensar en objetos físicamente ausentes, apoyado en imágenes vivas de experiencias pasadas. Frente a los objetos, los niños ya son capaces de formar jerarquías y entender la inclusión de clase en los diferentes niveles de una estructura.

Para hacer comparaciones, pueden manejar mentalmente y al mismo tiempo: la parte o subclase, y el todo o clase superior. Los niños de 7 a 8 años muestran una marcada disminución de su egocentrismo, se vuelven más sociocéntricos. Es decir; a medida que muestran una mayor habilidad para aceptar opiniones ajenas, también se hacen más conscientes de las necesidades del que escucha, la información que tiene y de sus intereses.

Por lo tanto al estar consciente de los puntos de vista ajenos, el niño busca justificar sus ideas y coordinar las de otros. Sus explicaciones son cada vez más lógicas.

✓ **Operaciones concretas:** El periodo de la operación formal, según Piaget; comienza alrededor de los 12 años de edad y se fortalece de manera gradual a lo largo de la adolescencia y parte de la juventud. En esta etapa domina la capacidad de pensamientos en términos simbólicos y comprende de manera significativa el contenido abstracto sin requerir de objetos físicos o incluso de imaginación basada en la experiencia previa con tales objetos.

“Las operaciones formales son los conceptos lógicos y matemáticos y las reglas de inferencia usadas en el razonamiento avanzado, incluyendo el razonamiento acerca de ideas abstractas o respecto a

posibilidades teóricas que nunca han ocurrido en la realidad. El periodo de operaciones formales también se caracteriza por el proceso del desarrollo en la comprensión moral y social de los adolescentes”.³⁰

Cabe mencionar que una vez que aparece un nuevo tipo de juego en el desarrollo cognitivo de Piaget; no desaparecen los tipos de juegos anteriores. Esto quiere decir que por el contrario el juego de la etapa anterior evoluciona y se perfecciona estando presente cuando el nuevo tipo de juego se hace presente.

Por otro lado el orden en que aparecen los tipos de juegos es invariable, pues todos los humanos atraviesan este desarrollo cognitivo, pero hay que tener en cuenta que puede variar en algunos casos las edades, unos niños y niñas antes y otros un poco después de lo establecido.

Finalmente me permito afirmar con base a estas etapas cognitivas; que el juego proporciona las habilidades cognitivas de los niños y las niñas, que le permiten entender su entorno y desarrollas los procesos del pensamiento como ha demostrado Piaget, por consiguiente los niños poseen una comprensión real de aquello que inventan por sí mismos.

2.1 Características cognitivas generales de los niños en edades de 4 y 5 años.

Con relación a los estadios de Piaget, considero relevante enumerar las características y los aspectos de los niños desde que nacen hasta los 5 años de edad a manera de recuento del desarrollo junto con los procesos por los que atraviesan, la siguiente tabla expone las áreas de aprendizaje de acuerdo a la edad.

³⁰ Para conocer más sobre las etapas de desarrollo de Jean Piaget y los procesos cognitivos, se recomienda revisar las siguientes obras: Jean, Piaget, La psicología de la inteligencia, Barcelona, Crítica, 1999, p. 197. Jean, Piaget, Seis Estudios de Psicología, Barcelona, Ariel, Editorial Planeta Mexicana, 1988, p. 227.

EDADES	AREAS
1-4 meses	Comunicación
8-12 meses	
12-16 meses	Motricidad Gruesa
16-20 meses	
20-24 meses	Motricidad Fina
24-30 meses	
30-36 meses	
36-42 meses	Resolución de problemas
42-48 meses	
48-54 meses	
54-60 meses	Habilidades personales y sociales.

Cuadro elaborado con información de E. Twombly y G. Fink, *Edades & Etapas, Actividades de aprendizaje de 0 a 5 años*, Madrid, Narcea, 2008, p.14.

Así pues, los niños de 4 y 5 años de edad se encuentran en el área de solución de problemas y habilidades personales y sociales, pero ¿qué ocurre cuando los infantes llegan a los 4 y 5 años de edad? ¿qué características de desarrollo nuevas adquieren?. Estas características que definen estas edades pueden aparecer un poco antes o después de la edad mencionada, pues actualmente los niños son demasiado hábiles e inteligentes, es sorprendente la rapidez con la que alcanzan estas etapas y habilidades mucho antes de lo habitual.

Aproximadamente los niños y niñas a los 3 años descubren que hay una realidad externa independiente de ellos y a la que deben tener en cuenta si quieren conseguir sus fines, por ejemplo: pasan una crisis de oposición con los adultos, y hacia los 5 años adquieren cierto conformismo social con sus iguales.

“Los niños de 4 a 5 años se están introduciendo en el mundo de los lenguajes. Hace poco tiempo que han empezado a hablar y cada día aprenden palabras y formas sintácticas nuevas. También experimentan e incorporan el lenguaje gestual, el lenguaje de las formas, el de los colores, el de los sonidos, el de los gustos, el de los movimientos, el de los dibujos, el de los gráficos, etc.”³¹.

Los niños y niñas que ahora han cumplido 4 años emprenden un sorprendente camino hacia el descubrimiento de nuevas maneras de interactuar con el mundo.

Por su parte los niños de 5 años de edad, se muestran más extrovertidos y con la confianza suficiente para poder realizar una actividad compleja, pues sus capacidades motrices han aumentado y su pensamiento empieza a ser más complejo, aunque predomina indudablemente la fantasía y la magia a la hora de jugar. “Desde el punto de vista intelectual, los niños de cinco años ya muestran señales de pensamiento lógico a medida que comienzan la transición de aquello que el psicólogo cognoscitivo Jean Piaget denominaba operaciones concretas.”³²

Además a esta edad son menos egocéntricos, por lo que el compañerismo y el compartir sus juguetes y objetos se vuelve una característica principal. “El niño y niña de 5 años espera su turno, coopera para ser tomado en cuenta.

³¹ Irene Puig/ Angélica Sátira, *Jugar a pensar con niños y niñas de 4 y 5 años*, Barcelona, Octaedro, 2001, p. 51.

³² Huges, *op. cit.*, p. 93.

Se les puede dar un grado de responsabilidad si son hermanos mayores para ser tomados como ejemplos, de ser cuidadores, y protectores³³. A los cinco años de edad los niños son considerablemente más realistas” De los 4 a los 5 años de edad, los niños aprenden palabras nuevas y disfrutan jugando con el lenguaje.” Los niños de 48 a 54 meses siguen desarrollando y refinando su motricidad gruesa”.³⁴.

Los niños de esta etapa ya pueden contar de memoria hasta 15 y contar con precisión 10 objetos. Son capaces de seguir directrices cuando están en una actividad de grupo y conocen las reglas en casa y en la escuela. Disfrutan con los juegos de imitación y pueden representar papeles diferentes con sus amigos. Son habituales las historias fantásticas y las exageraciones. “Disfrutan leyendo” libros y pueden memorizar algunos libros sencillos. En realidad, están empezando a comprender cómo funcionan las cosas en el mundo y tienen una curiosidad infinita acerca de por qué son las cosas como son.³⁵

2.2 Características de juego simbólico.

Anteriormente ya expuse las etapas o estadios de la teoría cognitiva de Piaget, pues es sustancial comprender la clasificación del juego mismo. “Piaget es uno de los autores que clasifica la conducta lúdica siguiendo sus planteamientos más generales sobre el desarrollo cognitivo”.³⁶

Es decir; el juego responde al nivel de desarrollo intelectual que a su vez depende del estadio o etapa cognitiva en la que se encuentra el niño o la niña. El siguiente cuadro explica el tipo de juego según las edades y el estadio cognitivo del ser humano, la intención es ubicar y centralizar al juego simbólico.

³³ *Ibidem*, p. 94.

³⁴ Twombly, *op. cit.*, p. 116.

³⁵ *Ibidem*, p. 130.

³⁶ Martínez, *op. cit.*, p. 64.

Clasificación del juego (Piaget)³⁷

0-2 años estadio sensorio-motor	JUEGO FUNCIONAL			JUEGO DE CONSTRUCCION
2-6/7 años período preoperacional	JUEGO FUNCIONAL	JUEGO SIMBÓLICO		JUEGO DE CONSTRUCCIÓN
6/7-12 años período de operaciones	JUEGO FUNCIONAL	JUEGO SIMBÓLICO	JUEGO DE REGLAS	JUEGO DE CONSTRUCCIÓN
+12 años período de operaciones	JUEGO FUNCIONAL	JUEGO SIMBÓLICO	JUEGO DE REGLAS	JUEGO DE CONSTRUCCIÓN

Cuadro extraído de Gerardo Martínez Criado. El juego y el desarrollo infantil, p. 65.

Así pues el juego simbólico adquiere su connotación en el estadio pre operacional de entre los 3 y los 6 años aproximadamente y en términos generales consiste en simular e imitar situaciones de la vida cotidiana, objetos, y personajes que no están presentes en ese momento del juego, es decir; todo es imaginario, también este juego es considerado el más natural y representativo en la infancia

Contrariamente al juego de ejercicio que no requiere pensamiento ni ninguna estructura representativa especialmente lúdica, el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia puesto que está comparación consiste en una asimilación deformante .³⁸

Por lo cual el juego simbólico en el desarrollo infantil es de suma importancia; voy a plantearlo de la siguiente manera: un niño o niña que juega a

³⁷ Nota: Aunque cada estadio contiene varias formas de juego. Se destaca (sombreado) al que Piaget considera típico de la edad.

³⁸ Jean, Piaget, *La formación del símbolo en el niño : imitación, juego y sueño : imagen y representación*, México, Fondo de Cultura Económica (FCE), 1961, p. 155

que una caja de cartón es una nave espacial o un carrito, imaginar estar en uno de verdad sació una necesidad, y ya hizo realidad esta experiencia, la cual lo motivó a jugar así. Aunque no lo hizo en realidad, el sintió que así se sentiría estar en una nave espacial o un carro. Estos simbolismos son los que van haciendo que el juego se torne cada vez más real, sin dejar de lado la fantasía de su mundo.

A menudo los niños juegan unos frente a otros, más unos que los otros y es difícil anotar, desde este punto de vista, el límite exacto de lo individual y lo social. Sin duda se puede llegar a decir que todo juego simbólico, aun el juego individual, se vuelve tarde o temprano una representación que el niño da a un socio imaginario y que todo juego simbólico colectivo, por bien organizado que esté, conserva algo de la infalible característica del símbolo individual.³⁹

La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico a la representación y la simulación que ahora se convierten en la acción predominante.

En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. “El juego simbólico o de ficción suele considerarse como el más típico y el que reúne los caracteres de juego en forma más sobresaliente. Es el tipo de juego en el que más claramente se pone en práctica la vida social y los conocimientos sociales de la infancia; es el juego por excelencia de los primeros años de la vida del niño y marca el apogeo del juego infantil”.⁴⁰

³⁹ *Ibidem*, p. 152.

⁴⁰ Ma. Asunción Prieto García/ Tuñón, Rogelio Medina Rubio, *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: Planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*, Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2005, p. 49.

Capítulo 3. Erik Erikson, Vida y Teoría psicosocial

Psicoanalista de origen alemán, Erik Homburger Erikson nació el 15 de junio de 1902 a principios de siglo en Frankfurt, Alemania. Hijo de padres daneses, pero abandonado al nacer por su padre, fue criado por Theodor Homburger, pediatra judío alemán.⁴¹ En su juventud estudió arte, y fue profesor en una escuela de Viena que atendía a los hijos de los pacientes de Freud, de ahí su interés hacia los niños y al psicoanálisis.

En este período conoció a Joan Serson, psicoanalista, con quien se casó. Estudió psicoanálisis en el Instituto Psicoanalítico de Viena, llegando a ser psicoanalista infantil. En 1933, emigró a los Estados Unidos donde, como profesor de la Universidad de Harvard, presentó la teoría del desarrollo psicosocial que abarca el ciclo vital completo de la persona, reconstruyendo las ideas de Freud a partir de la Antropología Cultural.

También fue miembro de la Clínica Psicológica de Harvard y de otros Institutos, donde realizó sus investigaciones. Murió el 12 de mayo de 1994, a los 92 años de edad. "Las ideas novedosas de Erikson relativas a infancia se fueron desarrollando a través de sus estudios de investigación sobre las neurosis infantiles en la Facultad de Medicina de Yale, en donde ocupó el cargo de asistente de Investigación en Psicoanálisis de 1936 a 1939."⁴²

⁴¹ [#](http://www.infopedia.pt/$erik-erikson;jsessionid=h39svdaoFu9NZpikhB1w7A) (Última fecha de actualización 20-Abril-2012). Última fecha de consulta (12-Junio- 2014).

Erik Erikson. In Infopédia [Em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2014. [Consult. 2014-04-09]. Disponível na www: <URL: [http://www.infopedia.pt/\\$erik-erikson](http://www.infopedia.pt/$erik-erikson)>.

⁴² Nicholas. S, DiCaprio, Teorías de la personalidad (Personality Theories), México, McGraw-Hill, 1989, p. 42.

3.1 Síntesis de “infancia y sociedad”

La obra que da razón de ser a este trabajo de investigación, es la obra “Infancia y Sociedad” (1963), de Erik Erikson, que como ya mencioné antes; fue una obra que expone a grandes rasgos que todos los humanos tienen las mismas necesidades básicas, y por lo tanto cada sociedad tiene la obligación de cubrir de alguna manera estas necesidades, también explica que los cambios emocionales y su relación con el contorno social sigue patrones similares en todas las sociedades.

La conexión de la cultura con el individuo llevó a Erikson a proponer una teoría psicosocial. Esta obra tuvo su origen en el psicoanálisis, el cual se refiere al estudio del Yo como una capacidad del ser humano para unificar su experiencia y su acción en forma adaptativa, es decir del Yo individual hacia el estudio del Yo en la organización social. Esta obra psicoanalítica aborda la relación del Yo con la sociedad, asimismo se analiza la infancia como una etapa por la cual todos los seres humanos de todos los pueblos del mundo atraviesan.

Una infancia hoy en día más prolongada, hace del hombre un ser virtuoso técnica y mentalmente, sin embargo al mismo tiempo deja en él una cierta inmadurez emocional. “Si bien la tribus y las naciones, en muchas formas intuitivas, utilizan la educación infantil con el objeto de alcanzar su forma particular de identidad humana madura, su versión única de la integridad, están, y permanecen, acosadas por los temores irracionales que surgen de ese mismo estado infantil que explotaron a su manera específica” ⁴³

⁴³ Erikson, *op. cit.*, p. 12.

El autor describe al psicoanálisis con esencia y en procesos históricos, pese a que se interesa por los datos médicos, los interpreta en función de la experiencia, es decir; el psicoanálisis estudia la evolución psicológica a través del individuo. Es relevante mencionar que en la obra de Erikson se usan nombres ficticios de sus pacientes en los casos que menciona, sin embargo a lo largo de los años se quedaron en la memoria y en los recuerdos de él, pues con ellos creció su significación e inspiración para esta obra.

Por otra parte el término utilizado por Erikson “psico-social” no es una mera afluencia de dos disciplinas, sino todo lo contrario ya que es un concepto integrador. El gran aporte de este libro al psicoanálisis es continuar con el esquema de Freud, de estadios del desarrollo pero va más allá de la fase genital y de la resolución del complejo epídico, es decir; el autor describe una secuencia evolutiva con sus criterios específicos que abarcan desde el nacimiento del hombre hasta su muerte, sin embargo más adelante explicaré los estadios que comprenden la infancia y que son de suma importancia para comprender el contexto general.

A estos “mojones”, o señales que se ponen para fijar los límites que dividen estadios del desarrollo, Erikson los denomina crisis, y éstas no están condicionadas por factores principalmente biológicos, como las fases del desarrollo de Freud; sino que esta vez están inmersos los factores psico-sociales.

Para Erikson la conducta y el desarrollo moral dependen de las normas interiorizadas y de los procesos del “Yo” de una sociedad o cultura, que le permiten actuar según esas normas.

Desde su punto de vista, la conducta humana está guiada inicialmente por el principio del placer, explicando la naturaleza y el origen de la conducta social a partir del desarrollo del aparato psíquico del niño, es decir, del proceso de control de los impulsos y del desarrollo y fortalecimiento del “Yo”, así como del proceso de construcción del “Súper-Yo” o desarrollo de la conciencia moral.

Aunque inicialmente se puso énfasis en el control de impulsos, relacionando este control con la conducta psicosocial, posteriormente se enfatizó la importancia de los procesos del “Yo” en el desarrollo de la personalidad y de la moralidad. En esta perspectiva se plantea que las identificaciones con los padres contribuyen a la primaria construcción del “Ideal del Yo” infantil pero posteriormente los amigos, los compañeros y “otros” significativos para el niño son un eje importante de influencia en los cambios que se operan en la orientación moral y en los valores socio-morales de los niños y niñas.

3.2 Definición de la teoría psicosocial, crisis y estadios.

La teoría psicosocial de Erikson estuvo sustentada en la teoría de la personalidad de Freud, no obstante Erikson divide al desarrollo humano se divide en 8 etapas o estadios, mismos que darán precisamente las características de la personalidad de cada ser humano. Erikson propone un logro general o una ausencia total de cada estadio. Un sano desarrollo de la personalidad depende en gran medida del logro de estas ocho etapas, por logro se entiende al paso de un estadio al otro con todas sus implicaciones y beneficios.

Un gran diferencia de estas dos teorías es que de la teoría de Freud, deriva el termino psicosexual, mientras que gracias a la teoría de Erikson se emplea el

termino psicosocial, por lo tanto Freud explica la razón de la personalidad con base en los instintos y Erikson explica la razón de la personalidad, basándose en el medio sociocultural de cada individuo. Todas las condiciones y características de un medio social y cultural pueden producir rasgos colectivos de personalidad en los individuos de un grupo o sociedad; Erikson reinterpretó las fases psicosexuales elaboradas por Freud y enfatizó los aspectos sociales de cada una de ellas en cuatro aspectos básicos:

- 1) Consideró el concepto del “yo” como una fuerza intensa, vital y positiva, como una capacidad organizadora del individuo con poder de reconciliar las fuerzas sintónicas y las distónicas, así como de solucionar las crisis que surgen del contexto genético, cultural e histórico de cada individuo.
- 2) Explicitó profundamente las etapas de desarrollo psicosexual de Freud, integrando la dimensión social y el desarrollo psicosocial
- 3) Amplió el concepto de desarrollo de la personalidad para el ciclo completo de la vida, de la infancia a la vejez.
- 4) Estudió el impacto de las culturas, de la sociedad y de la historia en el desarrollo de la personalidad, de ahí el concepto de “psicosocial”.

La importancia que Erikson brinda al “Yo” es más allá de un nivel de conciencia, ya que para él un Yo bien construido, es la llave para la salud mental. Una buena resolución o logro de los ocho estadios de desarrollo del Yo, es aquella donde predominan las fuerzas positivas sobre las negativas. Al dividir en ocho estadios la vida humana, los primeros cuatro abarcan hasta los 20 años de edad y los otros cuatro de los 20 años hasta la vejez y muerte. A continuación se expone un

cuadro donde a mi consideración explica detalladamente los estadios, la etapa que atraviesa el ser humano y la edad aproximada de cada uno.

Etapa 1. Infancia: Confianza frente a Desconfianza (los primeros 18 meses)
Etapa 2. Niñez temprana: Autonomía frente a Vergüenza y duda (de los 18 meses a los 3 años aprox) *
Etapa 3. Edad de Juego: Iniciativa frente a Culpa (de 3 a 5 años aprox)
Etapa 4. Adolescencia: Laboriosidad frente a Inferioridad (de los 5 a los 13 años aprox)
Etapa 5. Juventud: Identidad frente a Confusión de roles (de los 13 a los 21 años aprox)
Etapa 6. Madurez: Intimidad frente a Aislamiento (de los 21 a los 40 años aprox)
Etapa 7. Adultez: Generatividad frente a Estancamiento (de los 40 a los 60 años aprox)
Etapa 8. Vejez: Integridad frente a desesperación (de los 60 años aprox., hasta la muerte)

Revista Mexicana de Pediatría, Vol, 75, Núm, 1 • Ene.-Feb, 2008, pp, 29-34 en *La infancia y la niñez en el sentido de identidad. Comentarios en torno a las etapas de Erik Erikson*. Por Beatriz Robles Martínez, Maestría en Psicología, UNAM.

*Aproximadamente. Nota: El nombre de las etapas, en paréntesis es responsabilidad de la revista.

Siguiendo la línea de los estadios que expone Erikson, explicaré los tres primeros los cuales son primordiales y en donde se ubican los niños de 4 y 5 años respectivamente.

✓ **Confianza vs Desconfianza. 0-12/18 meses**

La confianza básica como fuerza fundamental de esta etapa, nace de la certeza interior y de la sensación de bienestar en lo físico-psíquico que nace de la uniformidad, fidelidad y cualidad en el abastecimiento de la alimentación, atención y afecto proporcionados principalmente por la madre. La desconfianza básica se

desarrolla al no encontrar respuestas a las anteriores necesidades, dándole una sensación de abandono, aislamiento, separación y confusión existencial sobre si, sobre los otros y sobre el significado de la vida. Cierta desconfianza es inevitable y significativa desde el punto de vista personal y social de la niñez, para la formación de la prudencia y de la actitud crítica.

La confianza básica en los niños depende de la relación con su madre, una relación maternal que va más allá de proveer necesidades como el alimento, o las demostraciones afectivas es aquella que la madre le extiende al niño, para la transmisión de sentimientos de confianza a través del cuidado sensible de las necesidades primordiales e individuales del niño, una confianza que permea dentro del estilo de vida y de su cultura; lo que inmediatamente crea en el niño es un sentido de identidad, aceptación consigo mismo y con lo que otras personas van a esperar de él.

“Los padres no solo deben contar con ciertas maneras de guiar a través de la prohibición y el permiso, sino que también deben estar en condiciones de representar para el niño una convicción profunda, casi somática, de que todo lo que hacen tiene un significado”⁴⁴.

Es decir; la combinación de amor y firmeza de los padres unido a su capacidad para inculcar en el niño una convicción profunda del sentido de lo que hacen, serán fundamentales en el sentimiento de la propia confiabilidad.

⁴⁴ Erikson, *op. cit.*, p. 224.

Erikson plantea que algunos niños se vuelven neuróticos gracias a la falta, o la pérdida de significancia social. La confianza básica debe perdurar toda la vida, una confianza que debe estar más firme ante situaciones que se experimentan en los primeros años de vida, situaciones como el haber sido despojado, abandonado o estar dividido. “El primer logro social del niño, entonces, es su disposición a permitir que la madre se aleje de su lado sin experimentar indebida ansiedad o rabia, porque aquella se ha convertido en una certeza interior así como en algo exterior previsible”.⁴⁵

Erikson sostiene que cada etapa y crisis está relacionada con elementos básicos de la sociedad, porque el ciclo de la vida humana, en conjunto con las instituciones del hombre han avanzado en conjunto.

✓ ***Autonomía Versus Vergüenza y duda. De 2-3 años***

En este el período se inicia la maduración muscular, el aprendizaje de la autonomía física; del aprendizaje higiénico, del sistema retentivo y eliminativo, y de un aprendizaje con la verbalización de la capacidad de expresión oral. El niño empieza a experimentar su propia voluntad autónoma experimentando fuerzas impulsivas que se establecen en diversas formas en la conducta del niño, y se dan oscilando entre la cooperación y la terquedad, entre el sometimiento dócil y la oposición violenta.

Todo esto tiene su explicación en la dinámica entre los impulsos instintivos, las exigencias de la realidad y el Yo. Las actitudes de los padres y su

⁴⁵ *Ibidem*, p. 222.

propio sentimiento de autonomía son fundamentales en el desarrollo de la autonomía del niño. El ejercicio de estos aprendizajes se convierten en la fuente para el desarrollo de la autonomía esto es; de la autoexpresión de la libertad física, de locomoción, verbal; y a su vez de la heteronimia, esto es la capacidad de recibir orientación y ayuda de los otros.

“La vergüenza es una emoción insuficientemente estudiada, porque en nuestra civilización se ve muy temprana y fácilmente absorbida por la culpa. La vergüenza supone que uno está completamente expuesto y consciente de ser mirado: en una palabra, consciente de uno mismo”.⁴⁶

Erikson menciona que la excesiva vergüenza en el niño no lo ayuda a que tenga una corrección o una mejora; más bien lo conduce a una actitud secreta de dirigirse y hacer la cosas a solas, cuando nadie lo está observando, por ende de la vergüenza se propicia la duda. La autonomía en la vida del hombre se relaciona con el principio de la ley y el orden.

Esta etapa, por lo tanto, se vuelve decisiva para la proporción de amor y odio, cooperación y terquedad, libertad de autoexpresión y su supresión. Un sentimiento de autocontrol sin la pérdida de la autoestimación da origen a un sentimiento perdurable de buena voluntad y orgullo; un sentimiento de pérdida del autocontrol y de un sobrecontrol foráneo da origen a una propensión perdurable a la duda y la vergüenza.⁴⁷

✓ ***Iniciativa Versus Culpa. (De 3 a 5 años)***

La iniciativa en esta etapa supone nuevas responsabilidades y esperanzas, Erikson supone la idea de que la iniciativa inyecta a la autonomía el planteamiento

⁴⁶ *Ibidem*, p. 226.

⁴⁷ *Ibidem*, p. 228.

y ejecución de una acción, por el simple hecho de estar activo y en movimiento. También Erikson emplea el término para la iniciativa en esta etapa “empresarial”, en un contexto de que el niño buscar un propio beneficio a todo aquello que se hace y aprende. La fuerza distónica de esta etapa es el sentimiento de culpa que nace del fracaso en el aprendizaje psicosexual, cognitivo y comportamental; y el miedo de enfrentarse a los otros en el aprendizaje psicosexual, psicomotor, escolar o en otra actividad.

El justo equilibrio entre la fuerza sintónica de la iniciativa y la culpa y el miedo es significativo para la formación de la consciencia moral, a partir de los principios y valores internalizados en los procesos de aprendizaje, en la iniciación del aprendizaje escolar, de la inserción social, a través de los prototipos ideales representados por sus padres, adultos significativos y la sociedad.

El peligro de esta etapa radica en un sentimiento de culpa con respecto a las metas planteadas y los actos iniciados en el propio placer exuberante experimentado ante el nuevo poder locomotor y mental: los actos de manipulación y coerción agresivas que pronto van mucho más allá de la capacidad ejecutiva del organismo y la mente y, por lo tanto requieren una detención enérgica de la iniciativa planeada.⁴⁸

✓ ***Industria Versus Inferioridad.***

Erikson menciona que tanto la sexualidad infantil, el tabú del incesto, el complejo de castración y el superyó se unen en esta crisis en la cual el niño debe dejar de lado el apego que existe con los padres, para poder empezar un lento proceso de convertirse en progenitor y un portador de las costumbres y tradiciones. El moralismo será la palabra para designar la internalización de las normas sociales cuando es la forma inhibidora y culposa.

⁴⁸ *Ibidem*, p. 230.

Cuando el niño tan dispuesto ahora a sobre-manipularse, puede desarrollar gradualmente un sentido de responsabilidad moral, cuando puede alcanzar cierta comprensión de las instituciones, las funciones y los roles que permite su participación responsable, encuentra un logro placentero en el manejo de herramientas y armas, de juguetes significativos y en el cuidado de los niños más pequeños”⁴⁹.

Por ello, es conveniente según Erikson examinar las primeras etapas de la vida y guiar a los jóvenes que aún lo son, a fin de evitar peligros potenciales en la vida adulta. Finalmente el autor menciona que la “etapa edípica” tiene en sí una enorme carga opresiva del sentido moral, que limita lo permisible, pero también determina la dirección en gran medida de lo posible, a que los sueños y metas de la infancia se vinculen a la realidad de las metas de la vida adulta productiva y activa.

En la teoría psicosocial, los procesos cognitivos son fundamentales para comprender la teoría, pues el inconsciente es una fuerza importante en la formación de la personalidad; la experiencia es influenciada por modalidades biológicas que se expresan por medio de símbolos y juegos, así como la sociedad; crea la forma con que las personas se desenvuelven y las instituciones culturales dan soporte a las fuerzas del Yo (la religión, la familia, el matrimonio, la educación escolarizada, etc.)

“Según este autor, el ciclo vital es un ciclo de confrontación continua desde el nacimiento a la senectud, que atraviesa por varias etapas; en cada etapa el hombre se enfrenta a lo que Erikson llama crisis o conflictos, que pondrán a

⁴⁹ *Ibidem*, p. 231.

prueba su grado de madurez para enfrentar y superar los problemas propios de cada una de las etapas de su vida”.⁵⁰

También las influencias biológicas y los factores biológicos son determinantes en la formación de la personalidad; las diferencias de sexo en la personalidad son fuertemente influenciadas por los genitales, lo que da pauta al desarrollo de la sexualidad. Para tener un panorama más amplio del término psicosocial, debo mencionar que al inicio de la obra *Infancia y Sociedad*, Erikson se refiere a la infancia y sus modalidades de la vida social, así como al origen de la pertenencia y la relatividad en la historia clínica, dónde explica que lo seres humanos estamos inmersos en estos tres procesos.

Así, Erikson intenta explicar desde el punto de vista psicopatológico la localización y la causa de un trastorno neurótico, ¿tiene un origen y comienzo visible? ¿reside en el cuerpo o en la mente, en el individuo o en su sociedad? La teoría de Erikson dice que en los últimos años se ha llegado a la conclusión de que una neurosis es psico-y somática, psico-y social e interpersonal.

La psicopatología se entiende como la rama de la medicina la cual tuvo su origen en la búsqueda de la localización y la causa de la enfermedad. “Es tranquilizador pensar en una neurosis como en una enfermedad, porque se la siente como tal. A menudo está acompañada por padecimientos somáticos suscriptos”⁵¹. La palabra “clínico” se designó en alguna época, a la función de un

50 Robles, op. cit., pp. 29-34.

51 Erikson, op. cit., p. 19.

sacerdote junto al lecho de muerte de un enfermo cuando la lucha somática parecía llegara su fin y necesitaba un guía para el encuentro con su Hacedor.

De hecho en la Edad Medieval un médico tenía la obligación de llamar a un sacerdote si no podía curar a su paciente al cabo de un cierto número de días. En tales casos se partía del supuesto de que la enfermedad era de una índole que actualmente se denominaría “somático-espiritual”.

Hoy en día el significado de “clínico” es completamente diferente de su significado antiguo clerical, sin embargo hay características de esta connotación que siguen siendo importantes para estudiar casos particulares, ya que no se sabe exactamente por qué, dónde o cómo, se siente enferma una persona neurótica. Hay casos donde existen múltiples factores involucrados, por lo cual es importante tenerlos en cuenta antes de determinar el área o el origen del trastorno. Erikson plantea el concepto de “*estimulo psíquico*” al hecho o situación que impacta la vida o una etapa del individuo y que puede ser factor para desencadenar conductas, miedos, o alguna forma de reaccionar ante diversas situaciones. Y a su vez se crea una *crisis* humana.

Para el término *insight* que Erikson emplea en varias ocasiones, hace referencia a una “visión interna” y se usa para designar la comprensión de algo, un *insight* provoca cambios en la conducta de los sujetos ya que no sólo afecta la conciencia de sí, sino su relación con respecto al resto de lo que lo rodea. Los procesos que principalmente nos gobiernan son:

1. *Los procesos inherentes al organismo:*

Se refieren al organismo como proceso antes que como una cosa, pues en lo que se centra es en la cualidad homeostática del organismo viviente y no de los ítems patológicos.

Como cualidad homeostática se entiende al conjunto de mecanismos que un ser vivo realiza para mantener constantes las condiciones de su medio interno respecto al externo y de mantener un equilibrio en el organismo, por tanto los ítems patológicos significan una unidad de conjunto, una serie de características de una enfermedad.

Dentro de estos procesos inherentes al organismo, existe lo que Erikson denomina, "*mecanismo de defensa contrafóbico*"; que aparece en ciertas situaciones de peligro de un individuo, cuando esté llega a sentirse atemorizado, ataca y cuando enfrenta un conocimiento que otros quizá prefieran evitar por perturbador, puede hacer preguntas con ansiosa persistencia. En otras palabras el mecanismo de defensa contrafóbico es una estrategia psicológica inconsciente para hacer frente a la realidad y mantener la autoimagen.

Así pues; el segundo proceso de organización Erikson lo llama:

2. La organización de la experiencia en el Yo individual

Este proceso central protege la coherencia y la individualidad de la experiencia al preparar al individuo para los choques que pueden ser el resultado de discontinuidades súbitas tanto en el organismo como en el medio ambiente, al permitirle anticipar los peligros internos y externos y al integrar lo constitucional con las oportunidades sociales. Asimismo asegura al individuo un sentimiento de

individuación e identidad coherentes: de ser uno mismo, de ser aceptable y de encontrarse en camino de llegar a ser lo que la otra gente, con su enfoque más bondadoso, considera que somos.

3. Tercer principio de organización: *El social*.

“El ser humano de todas la épocas, desde el primer puntapié *“in utero”* hasta el último suspiro, está organizado en agrupamientos de coherencia geográfica e histórica: familia, clase, comunidad y nación. Así un ser humano es siempre un organismo, un yo, y un miembro de una sociedad, y está involucrado en los tres procesos de organización”.⁵²

Erikson afirma que no hay ansiedad sin tensión somática y que también no hay ansiedad individual que no refleje una preocupación latente común al grupo inmediato y al más amplio. Así los tres procesos, el proceso somático, el proceso yoico y el proceso social están unidos y son uno solo.

En cuestiones científicas estos tres procesos pertenecen a disciplinas distintas: la biología, la psicología y las ciencias sociales, cada una de ella estudia al individuo. De esta manera cualquier conocimiento adquirido, está dominado por esta tricotomía de disciplinas pero desgraciadamente; este conocimiento está sujeto bajo las condiciones en las cuales se obtuvo. Por ejemplo: la tensión somática, la tensión individual y el pánico grupal, representan sólo las distintas maneras de ansiedad humana y los distintos métodos de investigación para su estudio y por tanto la formación clínica debe incluir los tres métodos.

⁵² *Ibidem*, p. 30.

La identidad yoica, deriva del sentimiento de identidad que permite experimentarse a sí mismo como algo que tiene continuidad y mismidad; y actuar en consecuencia. El autor invita a que para estudiar un caso de psicopatología es pertinente la serie de cambios observables que parecen más accesibles, ya sea porque dominan al síntoma básico uno ha aprendido un enfoque metodológico para una serie de ítems, así pueden ser cambios somáticos, transformaciones de la personalidad o trastornos sociales.

No importa desde donde se inicie el estudio del caso, hay que hacerlo también de los otros procesos; y para comprenderlo realmente es necesario volver a examinar los datos, no olvidar las variaciones en el proceso yoico, relacionando cada ítem con la etapa del desarrollo y el estado del organismo, al mismo tiempo de relacionarlo con las vinculaciones sociales del paciente.

Así como la historia familiar y la de aquellos cambios en su vida social que derivan de la significación de los cambios corporales y del desarrollo yoico. De esta manera, se localizará el ítem en cualquiera de estos tres procesos. En cualquier abordaje clínico, formativo o educacional, estos procesos están integrados unos con otros, facilitando que por diferentes métodos puedan ser estudiados como tensión somática, psíquica o social.

3.3 Relación de los estudios de Sigmund Freud de la sexualidad infantil con la teoría psicosocial de Erik Erikson.

Dentro de la teoría de Erikson, existe más de una relación con la teoría Freudiana, ya que en el capítulo dos del libro llamado "*La teoría de la sexualidad infantil*";

Erikson realiza una revisión de las teorías de Freud relativas al organismo infantil como idea central de energías sexuales y agresivas. Los conceptos centrales que caracterizan a este capítulo son la regresión y la progresión, la regresión es la vuelta a etapas de la personalidad ya superadas por el sujeto y la progresión como complemento de la regresión, su nombre lo indica ir hacia delante, ver hacia el futuro.

Erikson retoma el concepto de “*sobredeterminación*” de Freud, esta vez los ítems se relacionan sistemáticamente y se identifican con lo que causa una crisis, si se atraviesan pérdidas en el individuo, inconscientemente nos transformamos en la persona perdida y volvemos a convertirnos en la persona que fuimos cuando la relación se encontraba en sus mejor momento.

Lo cual es hasta cierto punto contradictorio. La sobredeterminación por tanto designa, según las modalidades propias de cada objeto, una pluralidad de determinaciones que generan un efecto dado.

Libido y agresión

Para explicar los sucesos que determinan estas leyes, Freud y los primeros psicoanalistas determinaron una relación entre las regiones psicológicamente inexploradas de los orificios corporales y las enfermedades emocionales, como zonas de vital importancia para la salud. La “*analidad*” neurótica se presenta en niños y en adultos, en estos últimos con menor frecuencia.

Sin embargo, puede haber casos en adultos y adultos mayores que presenten conflictos con respecto a los modos de retención y eliminación, que

podrían presentarse ante una situación antinatural o adversa; o bien como una característica arraigada en su carácter y personalidad. Según Erikson, Freud encontró y estudió crisis infantiles del tipo "*in statu nascendi*", que gracias a sus primeras teorías; consideró de forma sistemática las tragedias y las comedias centradas en los orificios corporales, por lo cual se vio forzado a llegar a la conclusión de que la naturaleza de tales tragedias y comedias eran sexuales; y en tales términos se propuso describirlas. Erikson en los estudios de Freud, rescata que los neuróticos y los perversos, además de ser infantiles, están afectados en su sexualidad genitalidad, buscando gratificación y consuelos manifiestos en zonas que no son las genitales.

Así durante las sucesivas etapas de la infancia algunas zonas que proporcionan gratificación especial están dotadas de libido.

Freud también dedujo que la sexualidad genital madura es el producto final de un desarrollo sexual infantil, a lo que denominó "pregenitalidad", de igual manera otros tormentos emocionales, mostraron ser fijaciones o regresiones a otras zonas y etapas infantiles. Además por cada omisión por represión hay una correspondiente actuación por perversión.

Por lo tanto Freud, explica al concepto de libido como la energía sexual que busca placer y con la que están dotadas zonas que no son las genitales, además se realiza con placeres específicos vitales para el ser humano como por ejemplo la ingestión de los alimentos, la regulación de los intestinos y el movimiento de los miembros, por ende es imprescindible que después de haber resuelto

exitosamente estos usos pregenitales por la libido, el niño alcanza su genitalidad infantil y cada vez se vuelve más latente.

Los residuos de los deseos pregenitales, las diversas culturas hasta cierto punto permiten determinadas clases de juegos sexuales genitales, que según Freud deben considerarse perversos, si estos tienden a remplazar el dominio de la genitalidad genuina, también las tendencias pregenitales que se reprimen, en lugar de superarlas, sublimarlas o admitirlas en el juego sexual, es el resultado de una importante tensión neurótica. Es posible y necesario sublimar parte de la energía sexual, ya que la sociedad depende de ello. Erikson afirma que Freud al delinear la vida de la libido amplió la penetración teórica y la eficacia terapéutica frente a la deficiencia de la vida individual y grupal que surgen de un equivocado manejo de la sensualidad.

Por consiguiente el autor afirma que hoy en día se trata con nuevas áreas de la mente (yo), nuevas clases de pacientes, por ejemplo niños psicóticos y nuevas aplicaciones del psicoanálisis en términos generales (sociedad), por tales motivos es necesario estudiar los ciclos de vida de los individuos, delineando los acontecimientos de su libido. Freud como investigador demostró que la sexualidad tiene su origen en el desarrollo de etapas, crecimiento que vinculó con el desarrollo epigenético, “la rama de la biología que estudia las interacciones causales entre los genes y sus productos que dan lugar al fenotipo”⁵³. Este desarrollo psicogenético de Freud está relacionado con el término “in utero”, porque según él, existe una secuencia determinada en el individuo.

⁵³ <http://epigenome.eu/es/1,1,0> Última fecha de consulta (3-Diciembre-2013).

Así el desarrollo de cada órgano tiene su momento de origen, por ejemplo: si un órgano no aparece en el momento que naturalmente está señalado no puede expresarse plenamente, debido a que rápidamente otro órgano u otra parte del cuerpo empezará a desarrollarse también y ésta tenderá a dominar la parte u órgano que no se desarrolló; es decir la menos activa, atrofiando la función primordial.

Por lo tanto un sano desarrollo en términos generales se ve reflejado en la relación adecuada de tamaño y funcionalidad. Un detenimiento a este desarrollo temporal de uno o varios órganos, pueden provocar alteraciones en los tamaños, una desproporcionalidad; lo cual perturbaría la armonía perfecta funcional y da como resultado una persona “defectuosa”.

Si se altera el ritmo natural de la temporalidad y la proporción correcta, se habla de dos conceptos: *monstrum in defectu* o *monstrum in excessu*. De ahí que el autor mencione que los meses anteriores al parto son los más críticos para desarrollar algún tipo de “monstruosidad”, ya que después del parto el cuerpo ha emergido al mundo, ya se desconectó de esta relación química con el vientre, para sustituirlo por el cuidado de la madre, quien esta a su vez lo introducirá al sistema educativo de su sociedad. Ahora el desarrollo infantil, está sujeto a los cambios del organismo que va madurando y desenvolviéndose, ya no formará nuevo órganos o una parte nueva en el cuerpo, sino que irá adquiriendo capacidades locomotoras, sensoriales, cognitivas y por supuesto sociales. Formando así experiencias y conflictos de vida que hace que una persona sea de tal manera y tenga

características propias; es decir una idiosincrasia, así pues el psicoanálisis interviene para comprender y analizar estos sucesos.

El sano desarrollo de un niño con estas experiencias significativas tendrá casi de manera obligatoria una guía para recorrer el camino de la vida, aprenderá y se limitará a obedecer, esperando que acate las leyes internas de su propio desarrollo y de la sociedad, las mismas leyes que obedeció en su periodo prenatal, formando un órgano y después otro, creando una secuencia de un todo para lograr una interacción propia con el mundo exterior y con la sociedad, propiamente con su cultura. Algunos individuos, incluidos los niños atraviesan experiencias que constituyen el supuesto que sigue a la libido dentro del sistema psicoanalítico, que vendría siendo un instinto de destrucción y de muerte.

Erikson advierte que Freud causó controversias que han empañado el estudio clínico, y que muchos de ellos están repletos de *rabia*, la cual se despierta en toda acción vital que se ve impedida o inhibida para el sentido de dominio del individuo, despertando así en la psicología una urgencia de establecer qué ocurre con esta rabia cuando debe suprimirse y cuáles son sus contribuciones para la hostilidad racional y el anhelo de destrucción del hombre. Erikson plantea lo que se debe lograr en un caso infantil, es decir; tener presente que la tarea consiste en restablecer una mutualidad del funcionamiento entre el paciente infantil y sus padres, para evitar una serie de intentos inútiles, dolorosos y destructivos de controlarse unos a otros, lo ideal sería establecer una regulación mutua que permita reinstituir el autocontrol, en los niños y en los padres.

De igual manera, Erikson afirma que las familias al crecer juntas tienden a perder una cierta regulación como grupo y por lo tanto cada miembro de esta pierde un cierto sentido de autocontrol de acorde con su edad y con su *status*. Lamentablemente en lugar de controlarse y de contribuir a la regulación mutua, cada miembro de la familia busca y encuentra controles sustitutos, áreas de vida que excluyen a los demás: los padres en el trabajo y la vida social; y los niños en su única área de autonomía absoluta y que les pertenece: sus propios cuerpos.

Por esta razón el autoerotismo proporciona al niño una leve independencia con respecto a la pérdida mutua con los otros miembros de su familia. Así el verdadero sentido de esta autonomía, es que al disfrutar aparentemente de los placeres de sus zonas corporales, el niño utiliza modos orgánicos, en fantasías hostiles para controlar y someter a los otros, mediante una usurpación total.

Este giro de volverse contra sí mismo o contra los otros hace que el órgano en cuestión se vuelva un vehículo de agresión. El autor también asegura que los padres que son responsables del desarrollo de varios hijos, enfrentan un constante desafío, ya que deben desarrollarse junto a ellos, el progenitor tiene cierta personalidad, la cual puede alterarse o modificarse al momento de llegada del recién nacido, así como las del resto de la familia.

Los niños controlan y educan a su familia tanto como padecen el control de esta sobre él, por lo tanto se dice que la familia educa al niño al ser educada por él. Las potencialidades para los patrones cambiantes de regulación mutua, existen no importando cuales sean los patrones de reacción biológicamente dados, ni la secuencia predeterminada desde el punto de vista del desarrollo.

Erikson no abandona el punto de vista al examinar todo el campo que Freud denominó etapas pregenitales y zonas erógenas en la tapa infantil; y al mismo tiempo construye un puente entre la experiencia clínica y las observaciones relativas a las sociedades. También aclara que no cree que el psicoanálisis siga siendo un sistema practicable de investigación sin sus formulaciones biológicas básicas, no olvidando sus reconsideraciones periódicas.

Lo que el analista debe tratar de encuadrar; es la secuencia aproximada de etapas con base en el conocimiento clínico y común; considerando la excitabilidad nerviosa, la coordinación de los órganos “erógenos” y la reacción selectiva de las personas significativas en el medio ambiente, que provocan encuentros decisivos.

Las zonas, modos y modalidades: la boca y los sentidos

A continuación se describen los conceptos de zonas, modos y modalidades que plantea el autor, principalmente de la boca y los sentidos. Partiendo de este acomodo, el primero y más importante de estos encuentros es cuando se amamanta al recién nacido, que ahora se ve privado de su simbiosis con el cuerpo de la madre. La capacidad congénita y hasta cierto punto coordinada para incorporarse a través de la boca, está relacionada de la misma manera con la intención del pecho de la madre y la sociedad, al alimentarlo y darle la bienvenida. Así el recién nacido vive y ama a través de la boca; la madre hace lo mismo con sus senos. Para la madre el acto de amamantar significa en gran medida el amor y la seguridad que puede tener de los demás, por tanto la zona oral constituye sólo un foco de un modo general de acercamiento, en otras palabras, de *incorporación*.

Su organismo está receptivo a la entrega de sustancias de cualquier tipo y durante semanas solo reaccionará cuando el material es introducido en su campo.

Asimismo pronto querrá “incorporar” con sus ojos, lo que aparece en su campo visual. Su sentido del tacto parecerá incorporar todo aquello que siente como bueno y agradable, los estímulos a sus sentidos deben tener la intensidad adecuada y presentarse en el momento preciso, de lo contrario su disposición se modificará abruptamente en una defensa confusa. Las sociedades de las diversas culturas que existen; emplean sus usos y costumbres, utilizando una prerrogativa para tomar decisiones acerca de lo que consideran practicable y por lo tanto necesario para los recién nacidos.

Las culturas denominadas homogéneas, tienen formas de equilibrar en la vida posterior temores, rabias y miedos que se desencadenan en la infancia. Mientras el modo de la incorporación domina esta etapa, cualquier relacionado a un orificio corporal demandará la presencia de todos los modos en calidad de auxiliares. Ahora bien; en esta primera etapa corporativa hay una ejercitación de las mandíbulas y encías (segundo modo incorporativo), así como una disposición a escupir (modo eliminatorio) y por último a apretar los labios (modo retentivo), estos modos auxiliares pueden ser más notables en unos niños que en otros y en algunos modos puede haber una equivalencia a un predominio a causa de una falta o pérdida del control interior, de igual manera en la regulación mutua con respecto al placer oral y a la alimentación misma.

Para ejemplificar un caso de falta de control interior, es el espasmo pilórico es decir; lo que comúnmente se conoce como reflujo en recién nacidos ya que se

expulsa el alimento al poco tiempo de haber sido ingerido, el modo oral-eliminador compite y ocupa un lugar en el modo incorporativo, el cual se supone es el predominante, por consiguiente se subdesarrolla velozmente el modo retentivo lo que crea una desconfianza en términos generales, a todo lo que se incorpora ya que tiende a no quedarse el organismo.

El reflejo de morder a la madre al momento de amamantar es posiblemente una consecuencia de la pérdida de regulación mutua, cuando esta le retira el pezón. Erikson asevera que en cuestiones clínicas esta situación es parte del modelo para un trastorno radical en las relaciones humanas. Cuando el niño espera conseguir algo y se le retira, automáticamente por reflejo se aferrará a la fuente que le es retirada. “A medida que se amplía el radio de recepción, coordinación y responsabilidad del niño, este va enfrentando los patrones educacionales de su cultura y, aprende así las modalidades básicas de la existencia humana, cada uno de ellas en formas personal y culturalmente significativas”⁵⁴. Según Erikson en cuestiones normativas la primera modalidad social que es aprendida en la vida y la que parece más simple de lo que es: *Obtener*.

Así el organismo del recién nacido adquiere esta modalidad en cuanto aprende a regular sus sistemas de órganos en relación a que el medio material integra sus métodos de cuidado infantil, de manera que el recién nacido tiene una regulación mutua con la madre, la cual le permite desarrollar y coordinar sus medios de obtener en la medida en que la madre desarrolla y coordina sus medios

⁵⁴ Erickson, *op. cit.*, p. 65.

de dar. El placer libidinal “oral” se forma de manera inadecuada, la boca y el pezón son los protagonistas que generan un ambiente y una atmosfera de bienestar, de calor y de mutualidad. Ambos organismos disfrutan de esta actividad. El niño desarrolla un estado yoico necesario para llegar a ser un dador al aprender a obtener así lo que se le da y a conseguir que alguien haga lo que es desea.

De tal modo que si este proceso fracasa el niño intentará de una manera azarosa lo que no puede conseguir a través de la succión y la madre por su parte intentará forzar la lactancia, introduciendo el pezón a la fuerza, alterando las horas de alimentación, o simplemente sintiendo incómoda y apenada por la naturaleza.

La segunda etapa, durante la cual existe una capacidad para asumir una actitud más activa y dirigida, así el placer que se obtiene de ella, se desarrolla y madura. Erikson plantea que es en este momento, cuando aparecen los dientes y con ellos el deseo innato de morder cosas duras que no ceden a la presión y en morder también objetos blandos; así pues el acto de morder se compone de varias actividades (tal y como aparece en el primer modo incorporativo).

Una vez más los ojos, al principio pasivos que solo aceptan impresiones a medida que estas aparecen, ahora han aprendido a enfocar, a fijar, a “captar” objetos e imágenes, rescatándolos así de un fondo para seguirlos. De igual manera los órganos que forman al sentido del oído también se han desarrollado, por lo que ahora distinguen sonidos significativos y los localizan. Los brazos por su parte han adquirido la habilidad de extenderse y las manos a agarrar en forma más voluntaria.

Así pues con este desarrollo de patrones interpersonales centrados en la modalidad social de *tomar* y *aferrarse* a las cosas que se brindan y se dan hasta cierto punto libremente; así como a las cosas que tienden a escaparse. Por lo que el niño deberá perfeccionar los mecanismos correspondientes a investigar, captar y apropiarse de todo lo que lo rodea, una vez que domine cambiar de posición, rodar sí mismo y con el paso del tiempo a sentarse. En esta segunda etapa se da un *progreso*, la libido del niño sigue avanzando y con esto viene un segundo modo orgánico, que a su vez llevara a la integración de una nueva modalidad social: tomar. “Una nueva etapa no significa la iniciación de una nueva zona o modo, sino la disposición a experimentar ambos en forma más exclusiva, a dominarlos de manera más coordinada y a aprender su significado social con una determinada finalidad”⁵⁵.

El autor manifiesta que a pesar de estos cambios en esta nueva etapa, ni el medio ambiente más favorable, protege al niño de un cambio traumático, ya que es muy indefenso y pequeño. Erikson se refiere a un desarrollo general de los mecanismos y los impulsos de una prensión activa, la aparición de los diente, el retiro del pecho, una separación con la madre por varias razones, o el que ella quede embarazada de nuevo.

Y ahora “lo bueno” y lo “malo” irrumpirán el mundo del niño, a merced de que su confianza básica y en los demás ya se haya visto quebrantada. Una de estas circunstancias traumáticas es la aparición de los dientes, ya que el autor expresa que no se sabe exactamente qué es lo que siente el niño, cuando los

⁵⁵ *Ibidem*, p. 67.

dientes "perforan y crecen desde adentro" en la cavidad oral, la misma que otorgaba el primer placer, y ahora se ve manipulada por una actitud masoquista por parte del niño por el dolor y por el placer, que sólo provoca alivio mordiendo algún objeto con una mayor fuerza.

Desde el punto de vista clínico, el individuo experimenta una rabia contra los dientes, una rabia contra la madre que le retira el pecho y la rabia frente a la propia rabia impotente, lo cual lo llevan a una experiencia sádica y masoquista. Así el autor hace un recuento a la primera etapa oral, donde se habla de una regulación mutua entre el patrón infantil para adaptarse a su medio, y la manera en la que la madre la otorga, haciendo referencia a la cultura.

Hay etapas que están caracterizadas por un desarrollo de rabia y cólera que hacen de la regulación mutua a través de la conducta no puede ser el patrón eficaz. Los padres y las culturas se han responsabilizado y han procurado, que en estas etapas se pierda la menor cantidad de mutualidad en el "salto" de una etapa a otra. Por lo que el "destete" no se debe significar una pérdida súbita tanto para el niño como para la madre.

Sin embargo Erikson afirma que cualquiera que sea el modo del "destete", incluso el más favorable; esta etapa dejará un sentimiento primario de nostalgia universal. Las etapas orales, desarrollarán en el niño el *sentimiento básico de confianza* y el *sentimiento básico de desconfianza*, mismos que perdurarán toda la vida.

Los órganos eliminatorios y la musculatura

Es aquí cuando Erikson vuelve a retomar a Freud al referirse a la autoconservación, el origen de la vida de la libido tiene una estrecha relación con la succión de los líquidos y la masticación, lo que no quiere decir en si el proceso de la ingestión no obstante los humanos responden más a la educación que al instinto, es por eso que culturalmente las cantidades congénitas son a causa de una necesidad

Resulta evidente que el erotismo oral y el desarrollo de la modalidades sociales para obtener y tomar, están basadas en necesidades como respirar, comer, beber, etc. Erikson atestigua que todo procedimiento que esté relacionado a evacuar los intestinos y la vejiga, en la forma más simple y completa posible, se vuelve placentera, porque en este proceso hay un sentimiento de bienestar, es decir; desde los primeros años este sentimiento genera tensión y malestar en lo que los intestinos y esfínteres aprenden a regular su tarea cotidiana.

El desarrollo de la experiencia anal involucra un desarrollo de formar excrementos mejor formados y un desarrollo general del sistema muscular para una descarga voluntaria de dejar caer y arrojar, por lo tanto estos desarrollos sugieren las capacidades de retener y expulsar. Sin embargo, el medio ambiente cultural depende mucho de esta analidad ya que el grado de presión que se ejerce depende de la difusión de las costumbres de clase media y de la imagen correcta de un cuerpo mecanizado, todo esto gracias a la educación y disciplina temprana; que no solo crea una buena atmósfera en el hogar, sino que al mismo tiempo de desarrolla en el niño un sentido de orden y puntualidad. El autor menciona que el

control y educación de esfínteres se ha convertido en el problema que más perturba la educación infantil en términos generales de la sociedad.

La zona anal está dispuesta al despliegue de una empecinada obediencia a ciertos impulsos contradictorios que se alternan en la retención y la eliminación. Los esfínteres son solo una parte del sistema muscular que tiene una dualidad de rigidez y relajación así como de flexión y extensión.

El sistema muscular desarrollado da poder al niño sobre el medio ambiente, esta etapa en su totalidad se define por una lucha constante de autonomía. También el niño dentro de esta etapa, tiende a acumular cosas y a descartarlas, todas estas tendencias que son levemente contradictorias, se incluyen en la fórmula de los modos retentivo-eliminatorio.

Por lo tanto si existe un control por una educación demasiado rígida o demasiado prematura, se priva al niño de ir controlando de manera gradualmente sus intestinos, así como otras funciones con base en su libre elección y voluntad, más aún; el niño se enfrentará una doble rebelión y derrota. Se sentirá impotente de controlar su propio cuerpo y se verá obligado otra vez a buscar una satisfacción y control a costa de regresiones o de un falso progreso, puede que recurra a un control oral previo como por ejemplo, succionara su pulgar, o utilizará los lloriqueos y exigencias.

Las cualidades perdurables en la etapa muscular y anal, están arraigadas en el sentimiento de bondad interior que da origen la autonomía y el orgullo; así como en el sentimiento de maldad, la duda y la vergüenza. Erikson sostiene que

para alcanzar una autonomía se requiere de un estado firmemente desarrollado y convincentemente continuado de confianza temprana. Por lo tanto el niño debe sentirse seguro y con una confianza básica en sí mismo y en mundo, y por ende su medio ambiente deberá resguardarlo para evitar que se vea abrumado por haberse expuesto prematuramente y tontamente; en otras palabras, de sentirse avergonzado, con desconfianza y con duda.

Así es como Erikson denomina, *autonomía versus vergüenza y duda*, que constituyen el segundo conflicto nuclear y la resolución es una de las tareas primordiales del yo.

La locomoción y los genitales

Al finalizar los tres años de edad, iniciando los cuatro el Yo ha concretado las funciones de correr y caminar, por lo tanto olvida que está caminando y ahora descubre lo que puede hacer al caminar. En esta tercera etapa intermedia el niño es capaz de moverse de manera independiente y vigorosa, ahora empieza a manifestar su papel sexual y comprende qué roles que va a imitar, participa gradualmente de la política infantil de la una estancia escolar como el kínder o la guardería. Su aprendizaje se vuelve más intrusivo y es evidente que comienza a percibir las diferencias entre los sexos, lo que da pauta a la genitalidad infantil. Freud denominó "latencia" esto es, la prolongada postergación de la maduración sexual física.

Erikson asegura que en esta etapa la orientación sexual del niño es fálica, en este periodo se desarrolla un interés específico en los genitales de ambos

sexos y una curiosidad de realizar actos sexuales. La gentilidad infantil está dirigida a los protectores ideales de la infancia y sufre, en consecuencia, intensas complicaciones.

Es el *modo intrusivo*, el que domina gran parte de la conducta en esta etapa, ya que caracteriza una variedad de actividades y fantasías, muy similares, desde un punto de vista configurativo. Asimismo el autor afirma que las niñas viven una experiencia, porque deben comprender que aunque su desarrollo locomotor, mental y social, aumenta igualmente que los niños, carecen de un pene. De otro modo; la niña tiende a desarrollar, junto con los modos básicos de *receptividad femenina e inclusión* materna, una actitud fastidiosa, exigente, o una ligera tendencia infantil a usurpar, aferrarse y depender excesivamente.

La etapa genital infantil, se compone de un inventario de modalidades sociales básicas en ambos sexos la de “conquistar”. Por tanto el término sugiere un ataque, y el gozo que proporciona la competencia, y de alcanzar una meta, el placer de la conquista misma. En el niño se expresa en modos fálicos-intrusivos, y en la niña, se convierte en fastidiar, provocar y “atrapar”, es decir haciéndose atractiva y despertando afecto. En ambos sexos se desarrolla la *iniciativa*, para la selección de metas y la perseverancia para alcanzarlas.

Es así como el niño encuentra su enemigo arquetípico en la necesidad de postergar y desplazar su núcleo sexual, ya que este es biológicamente incompleto y culturalmente combatido por tabúes del incesto. Los deseos edípicos llevan a vagas fantasías y la consecuencia es un profundo sentimiento de culpa, de tal tipo que el individuo ha cometido un crimen.

Esta culpa secreta desplaza el peso de la iniciativa y el poder de la curiosidad hacia ideales deseables y metas inmediatas. Erikson presupone haber encontrado la solución al tercer conflicto nuclear, es decir; el conflicto entre la *iniciativa* y la *culpa*.

Pregenitalidad y genitalidad

El psicoanálisis integra las etapas pregenitales, hasta un grado de perfección, y asegura tres reconciliaciones:

- 1) La reconciliación del orgasmo genital y las necesidades sexuales extragenitales.
- 2) La reconciliación del amor y la sexualidad.
- 3) La reconciliación de los patrones sexuales.

Erikson explica que es un hecho que los neuróticos están trabados en sus ciclos sexuales, porque su intimidad se ve perturbada al inicio o al final del acto sexual, así estas muestras de pregenitalidad son muy evidente, pero pocas veces conscientes. No obstante, el autor se cuestiona si es que existe una pregenitalidad sólo para la genitalidad, en cierto modo la esencia misma de la pregenitalidad, aparenta absorber los intereses libidinales en el temprano encuentro del organismo en maduración con un estilo particular de cuidado infantil y en una transformación de sus formas congénitas de acercamiento (agresión) en las modalidades sociales de la cultura.

Haciendo una comparación con el instinto “animal” de los mamíferos, Erikson propone que existe una “división del instinto”, como una regulación mutua

entre la búsqueda instintiva del contacto por parte de los animales jóvenes y la provisión instintiva del contacto en el progenitor que completa el funcionamiento adaptativo de los primeros.

Por tanto se puede suponer que la infancia y la crianza humana es una muestra de excesiva reciprocidad instintiva, los impulsos con los que nace el niño no son instintos, ni son de naturaleza totalmente instintiva los impulsos de la madre. El hombre como animal, también atraviesa un proceso como si fuera de “domesticación”, los instintos innatos del hombre son migajas de impulsos, que gracias a la sociedad y la cultura, estos se organizarán durante la infancia a través de la educación e instrucción infantil. Lo que lo convierte en un organismo miembro de una sociedad, un individuo.

A diferencia de los animales, el humano desarrolla un sentido de limitación, el hombre solo sobrevive cuando la educación infantil tradicional, le otorga un sentido de conciencia para adaptarse y adecuarse a las vicisitudes de su época histórica. Durante la infancia el niño aprende estos modos de acercamiento físico y con ellos, las modalidades de la vida social y que existe en un espacio y tiempo, inmerso en una cultura. Por ende toda función parcial aprendida se basa en alguna integración de todos los modos orgánicos entre sí y con una imagen de un mundo correspondiente.

Las relaciones sexuales genitales y todas las clases de relaciones se desarrollan según una proporción adecuada (o inadecuada) de los modos orgánicos de la pregenitalidad y que toda forma de relación, se caracteriza por una

mutualidad relativa de los modos de acercamiento o por formas unilaterales de agresión.

Los modos genitales y las modalidades espaciales

Los modos genitales, pueden estar relacionados en los niños a través del juego infantil, ya que muchas veces lo que juegan o con lo que juegan está relacionado con su vida personal, social y cultural. Las modalidades comunes de ambos sexos, expresan algo del sentimiento de pertenencia de ser mujer o varón.

Es así como en un simple juego, que las niñas organicen escenarios similares a diferencia de los niños, es decir; el cómo acomodan los juguetes o las piezas, y que utilización o funcionalidad adquieren dentro de éste. En un estudio que realizó Erikson con niños y niñas a los que pedía, jugar y contar una historia con varias piezas y juegos, llegó a la conclusión de que la *variable alto-bajo* es una *variable masculina*, mientras que *abierto y cerrado* son *variables femeninas*.

Finalmente la evidencia de modos orgánicos en estas construcciones como un recordatorio del hecho de que la experiencia está anclada en el plan básico del cuerpo. Erikson no niega ni lleva la contraria de la teoría de Freud, sino más bien la amplía mediante a una obstinación del medio social en el desarrollo de la personalidad.

En conclusión, la teoría psicosocial de Erik Erikson reúne elementos y aspectos del desarrollo de la personalidad como resultado de las características individuales y la influencia del medio ambiente social y cultural. Independientemente de que el desarrollo humano sea un proceso interno,

orgánico, biológico y psicológico, no puede separarse de las condiciones geográficas, sociales y culturales.

Cada estadio psicosocial encierra una crisis y un conflicto centrado en un contenido social, cultural, histórico y antropológico específico. La crisis es considerada entonces, o al menos así lo interpreto; como una oportunidad para el desarrollo del individuo. Si se resuelve positivamente cada una de las crisis entre las fuerzas sintónicas y distónicas emerge una potencialidad (fuerzas básicas), que pasan a hacer parte de la vida de la persona.

Y de igual modo, si no se resuelven puede surgir una patología, es decir; cada estadio tiene su propio período de aparición, desarrollo y resolución; las cuales definen la personalidad del individuo, las experiencias adquiridas estarán presentes cuando el estadio y las fuerzas siguientes aparezcan lo que puede hasta cierto punto auxiliar en la resolución de las crisis posteriores. Sin embargo, no hay que olvidar que son las sociedades y las culturas del mundo las que definen y difieren en lo que constituye las conductas aceptables o inaceptables; cada una de estas generan distintas y muy variadas frustraciones, crisis y conflictos, lo que a su vez dará rasgos similares y específicos de la personalidad de los individuos de los pueblos y culturas.

Desde mi punto de vista, todo esto crea pautas sociales dentro de una mentalidad colectiva de lo bueno y lo malo, se originan tabúes, mitos, leyendas, ritos, creencias, costumbres. Lo que es normal y bien visto en la forma de vida de un pueblo, puede ser aberrante y anormal para otro.

Capítulo 4. Terapia de juego no directiva, características y aplicación básica.

Es común referirse a la terapia como una ayuda a situaciones de la vida cotidiana, en la que un terapeuta orienta, escucha, guía y analiza todo lo que se cuenta en cada una de las sesiones. Son incontables los casos en donde los educadores o maestros que sugieren a los padres con “niños problema”, que acudan al psicólogo, o a terapia para poder ayudarlo las conductas que presentan, ayuda que sobrepasa al propio educador o educadora. Lo cual no es incorrecto, pues se necesita ser un especialista para ayudar a los padres y al niño que deciden tomar terapia de algún tipo; sin embargo mi postura es que para canalizar a los alumnos con un terapeuta se debe tener conocimientos que avalen dicho diagnóstico. Y no sólo sea un medio para “deshacerse” del problema.

Una vez que se establece que el niño o niña necesita un apoyo profesional, poco se sabe que existen las llamadas “terapias de juego” en donde los niños expresan más de lo que pueden decir con palabras, incluso a quienes más confianza le tengan. A continuación expongo algunas definiciones de la terapia de juego infantil, para generalizar el contexto de interés.

La autora Axline Virginia define así la terapia de juego: “Se basa en el hecho de que el juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño. Es una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas por medio del juego, de la misma manera que un individuo puede verbalizar sus dificultades en ciertos tipos de terapia con adultos.”⁵⁶

⁵⁶ Axline Virginia, *Terapia de juego*, México, Ed. Diana, 1975, p. 18.

La terapia del juego se emplea entonces para el tratamiento de los trastornos psicológicos, como técnica para entender los mecanismos del juego infantil de manera natural. A través del juego, los niños y niñas expresan sus ansiedades y resuelve sus conflictos.

Los niños usan al juego como un medio de comunicación, y la terapia de juego no directiva busca razonar y comprender los mecanismos del juego mismo, para su aplicación y dar un tratamiento de problemas psicológicos, de conducta, aprendizaje, entre otros. Erikson define al juego como “una función del yo, en busca de un ajuste entre los procesos sociales y corporales, con la personalidad del niño.”⁵⁷

Erikson menciona en su obra “Infancia y sociedad” que las actuales terapias de juego están sustentadas y fundamentadas en la observación ya sea porque hay casos en donde los niños y niñas se vuelven inseguros o padecen de un temor hacia los padres, la escuela, la comunidad donde viven etc.

El terapeuta debe utilizar al juego como un instrumento básico de curación, Erikson menciona que el *acting out* (Dentro del psicoanálisis, el acting out se presenta como un término utilizado para designar acciones que presentan la mayor parte de las veces un carácter impulsivo relativamente aislable, y que adoptan a menudo una forma de auto-heteroagresión, es decir, cuando un sujeto no puede acordarse de un elemento reprimido, a veces actúa sin saber qué es, lo que

⁵⁷ Erikson, *op. cit.*, p. 190.

posteriormente vuelve en forma de acción)⁵⁸; a través del juego es la medida autocurativa más natural que ofrece la infancia.

El juego en los niños es tan importante como el desahogo verbal que tienden a hacer los adultos de un problema, un trauma o una situación que los perturbe, ya que se ven obligados a describir los hechos dolorosos una y otra vez, pareciera que al hablar tienen un alivio al contar sus penas. Tanto en niños como en adultos se hace presente a menudo el fenómeno de la transferencia, la cual señala el punto en que las medidas fracasan y denotan cuándo una emoción es tan intensa que en la actividad lúdica se hace presente en una descarga inmediata en el juego, y en relación con el observador, por lo tanto el fracaso se interpreta en una desorganización en el juego; es decir la incapacidad repentina, súbita, difusa y de lenta expansión para jugar.

La observación del juego asegura el autor, siempre será una herramienta diagnóstica incidental. A través del juego el Yo, temeroso, puede lograr recuperar su poder sintetizador al entrar y salir de la situación lúdica. Erikson explica que la tendencia autocurativa en el juego espontáneo, la terapia y el diagnóstico a través de este; deben hacer un uso sistemático de tales procesos autocurativos pues la finalidad es que el niño se ayude a sí mismo y a su vez ayudan a terapeuta a ayudar a aconsejar a los padres, una cadena en donde los integrantes desean el bienestar del niño y si este proceso fracasa, se pueden emplear métodos más drásticos, como el psicoanálisis infantil.

⁵⁸ Para conocer más sobre el *acting out* en el psicoanálisis, se recomienda revisar el siguiente artículo de la revista de José Martín Agreda García, "El *acting out*" en Revista de Psicoanálisis, Psicoterapia y Salud Mental Vol. 3 nº7, 2010.

Los terapeutas expertos, con posesión de numerosos casos, experiencia y datos clínicos; son capaces de determinar en pocos contactos lúdicos, cuáles de estos datos son los más importantes para el niño o la niña y el porqué.

En conclusión el autor menciona que en todo encuentro terapéutico con un niño, los padres deben establecer lo que el paciente adulto debe alcanzar por sí mismo, es decir; una adaptación a las imágenes y a las fuerzas que dominan el desarrollo cultural de su época, a partir de allí conseguir un sentimiento de identidad.

4.1. Aspectos básicos de la terapia de juego no directiva.

Dentro de las terapias de juego más usadas hoy en día existen dos tipos:

- terapia de juego directivas
- terapias de juego no directivas

En la primera el especialista o terapeuta se encarga de guiar el proceso de la terapia, sólo él marcará las pautas para interpretar lo que desea sea revelado o interpretado en la sesión de terapia de juego. Por el contrario la terapia de juego no directiva, deja que el niño o niña se desenvuelva completamente siendo el que guie su propio juego, es el responsable de ser o hacer lo que quiera en la sesión.

“La terapia no-directiva da "permisividad" al individuo de ser él mismo, acepta completamente su Yo sin evaluación ni presión para que cambie; reconoce y clarifica las actitudes emocionales expresadas reflejando lo que el cliente expresa.”⁵⁹

⁵⁹ Axline, *op. cit.*, p. 24.

Es decir; en la terapia de juego no directiva, el niño o niña se da la oportunidad de ser todo lo que no es en la vida real, puede hacer y deshacer las veces que desee, inventar cosas, nuevas palabras, puede no ser lo que siente que es, y que puede que no le agrade, o por el contrario sentirse que puede hacer y ser más de lo que en realidad es.

Las reglas, condiciones y límites a los que tiene y debe estar sujeto, como parte de una familia y de una sociedad, pueden dejarse de lado en el momento que empieza la terapia de juego no directiva, justamente porque se le brindará la confianza necesaria para que no sienta estas presiones sociales, familiares e inclusive personales; es libre, es el mismo, nada lo puede detener o frenar. Es autónomo en el mundo de su propio juego.

A través de este tipo de terapia el niño se liberará de ansiedades, tensiones, frustraciones, miedos, temores, etc. Se desarrollará satisfactoriamente en la terapia de juego no directiva para tener un crecimiento pleno y a su vez madurará y se autorealizará, sanará los sentimientos no favorables o agradables para convertirlos en retos superados una vez que juega. “La terapia de juego no-directiva, tal como se ha dicho anteriormente, puede describirse como la oportunidad que se ofrece al niño para experimentar crecimiento, bajo las condiciones más favorables.”⁶⁰

De esta manera el niño o niña, no tendrá que compartir sus juguetes si no lo desea, no tendrá que construir una torre muy alta compitiendo con la de otro niño, no será regañado por jugar de cierto modo, ni mucho menos criticado, no tendrá

⁶⁰ *Idem.*

que esconderse de sus padres para jugar libremente ni será castigado por jugar algo que no le permiten, e incluso es independiente para disponer del tiempo para jugar, sin las presiones tan molestas de los padres o tutores de “apresurarlos” a terminar de jugar para poder hacer la tarea, irse a dormir, ir de visita con la abuela, o un sinnfín de situaciones en donde se presiona al niño a jugar rápido impidiendo este sano proceso de sanación, maduración y realización personal.

En la terapia de juego no directiva el terapeuta toma el papel de compañero de juego, debe ganarse su confianza para que el niño se exprese con total libertad, un amigo al que puede contarle todo lo que en realidad y siente a través del juego.

El terapeuta es sensible a lo que el niño siente y expresa a través de sus juegos y verbalizaciones y, al reflejarle de una cierta manera estas actitudes expresadas emocionalmente, le ayuda a comprenderse mejor a sí mismo. Respeta al niño y cree en su habilidad para bastarse por sí solo y convertirse en un individuo más maduro e independiente si se le da la oportunidad de hacerlo. Además de ayudarlo a adquirir una mejor comprensión por medio de reflejarle sus emociones, el terapeuta le hace sentir que lo comprende y que lo acepta en todo momento, independientemente de lo que diga o haga. De esta manera el terapeuta lo estimula a ahondar, cada vez con mayor profundidad, en su mundo interno haciendo que surja su verdadero Yo.⁶¹

Lo que va a prevalecer en el juego infantil, ya sea en una sesión de terapia de juego o en la casa, o en el aula de clases debe ser el respeto, al niño y a su juego. Pues en el momento que juega es vulnerable, se abre ante los demás y ante sí mismo para madurar, crecer, para soñar, para ser quien quiere ser; lo último que el niño o niña desearía es no ser respetado, minimizado o ridiculizado.

⁶¹ *Ibidem*, p. 26.

Esto es algo muy importante pues sobrepasa una sesión de terapia, el respeto hacia el juego infantil es una regla obligatoria para cualquier persona que desee observar o ser partícipe de un juego infantil. Como he mencionado anteriormente el lugar, los juguetes y objetos que el niño o niña utilicen para su propio juego son indispensables pues son su medio de expresión y sobre todo en el juego infantil simbólico.

Por medio de los juguetes puede construir, o destruir, armar escenarios, escenificar situaciones de su vida y de su mundo, puede darle otras connotaciones y usos a las cosas, por ejemplo: un triciclo es un carro veloz para un niño, para otro es una carreta y para otro más una motocicleta. “Los juguetes ayudan a este proceso porque definitivamente constituyen el medio de expresión del niño y son materiales que generalmente son considerados como propios del niño. Su juego expresa lo que él quisiera hacer y puede ordenar su mundo a su entera satisfacción.”⁶²

4.2 El juego infantil simbólico, más allá de su trasfondo psicológico.

Como he mencionado anteriormente el juego infantil en especial el juego simbólico; manifiesta fantasías de los niños propias de la edad, e imaginan un sinnúmero de situaciones en donde los protagonistas son ellos mismos, pero ¿acaso el juego infantil nos dice más acerca de la vida de cada niño? ¿existe un lenguaje oculto en cada juego? y ¿por qué los niños y niñas juegan de cierto modo?

El juego simbólico será una proyección del mundo real de los niños, pero también un acercamiento a cómo vive, cómo ve la vida y que estado de ánimo puede

⁶² *Ibidem*, p. 31.

estar teniendo. Quiero enfatizar que si bien la pedagogía va acompañada de la psicología, no me siento con la responsabilidad de entrar a detalle en cuestiones de psicoterapia, psicoanálisis, o la misma terapia de juego. Es decir; como pedagoga explico la relación de estas con este tema de investigación a grandes rasgos y en términos generales. Ya que tengo un gran respeto y entiendo el compromiso así como la delicadeza de las cuestiones psicológicas del juego infantil, su interpretación, su evolución, un posible tratamiento, o un diagnóstico clínico.

El juego puede ser ordenado o no, incluso caótico y desde obsesivo hasta maniaco. Las secuencias serán, por lo tanto indicativas en uno u otro sentido; unas veces manifestando libre expresión de la fantasía, otras de su inhibición. Los objetos utilizados mostrarán cómo se las arregla el niño frente su agresión o destructividad y los intentos de reparación o su fracaso. El juego de roles con personajes buenos y malos, o la sola existencia de los primeros o los últimos, expresan con suficiente claridad conflictos internos así como también el impacto de la realidad y el modo de vivenciarla.⁶³

Según Erickson, Freud estima al juego como un camino para la comprensión de los esfuerzos del Yo infantil para lograr una síntesis del mundo real. Es así como en determinadas situaciones infantiles ilustran la capacidad del Yo para encontrar recreación y auto curación en la actividad lúdica. El juego infantil involucra al organismo, al yo, la sociedad, el trabajo y el crecimiento.

El juego es un proceso que intenta combinar los procesos corporales y sociales con el sí mismo. Por tanto el propósito del juego consiste en poseer un dominio yoico entre la realidad y la fantasía. Erikson se cuestiona acerca de lo que es juego, de lo que no lo es. Porque cuando el hombre juega debe hacerlo de una

⁶³ Alberto J. campo/ Cristina Ribera, *El juego, los niños y el diagnóstico, "La hora de juego"*, Barcelona, México, Paidós, 1989, p. 12.

manera no comprometida y ligera, debe hacerlo sin estar impulsado por intereses urgentes o por pasiones, debe estar entretenido y libre de temores (tener pena, miedos o esperanzas de cosas serias).

No debe pensar en cosas como la economía, y la realidad social. Solo debe hacer algo por “mera diversión”. Así el juego es un fenómeno fronterizo en relación de actividades humanas, que elude toda definición como tal.

Para una persona adulta que está inmersa en la vida laboral, el juego será siempre una recreación, debido a que se alejará temporalmente de las formas de limitación definida que constituyen su realidad social. “El niño que juega, entonces plantea un problema: quien no trabaje no jugará. Por lo tanto para ser tolerante frente al juego, el adulto debe inventar teorías que demuestren que el juego en la infancia es realmente un trabajo, o bien que no cuenta para nada”.⁶⁴ A lo largo de la historia se ha tratado de encontrar explicaciones las extravagancias del juego infantil, ya que los científicos las consideran representativas al hecho de que la infancia no tiene mucha importancia.

El psicoanálisis en sus orígenes consideraba la teoría “catártica”, para el juego infantil; en donde el juego tiene una función en el crecimiento y en el ser del niño, lo cual le permiten soltar o librar emociones reservadas y con el juego, encontrar un alivio imaginario, para tales frustraciones que viene arrastrando.

Dentro del juego infantil, Freud denominó “fenómeno de la compulsión a la repetición”, lo que significa una necesidad de repetir experiencias penosas o

⁶⁴ Erikson, *op. cit.*, p. 193.

embarazosas a través de palabras o actos, asimismo Freud afirmó que el individuo prepara inconscientemente variaciones de una situación o tema que aún no ha aprendido a superar y tolerar, sin embargo trata de dominar una situación que fue excesivamente complicada enfrentarla repetidamente y bajo su propia voluntad, ¿el juego infantil siempre significa algo personal y siniestro? Lo que para un niño o niña, que juega, ¿Significa el juego lo mismo para los niños, en distintas épocas y situaciones de su cultura y sociedad?

4.3 El valor terapéutico del juego infantil, según Erikson.

Dentro de la teoría de Erickson, se analizan casos de niños con patologías y neurosis que comprenden la realidad en una forma análoga, en donde el Yo infantil se ve reflejado a través del juego. Según Erikson; Freud explica el método psicoanalítico que en la fantasía, el juego y los sueños se puede tener conciencia y que en las acciones personales irracionales este logra aparecer.

El observador clínico o terapeuta debe estar muy atento el momento de pedirle a un paciente adulto que verbalice un tema o situación agradable, también debe poner especial atención a los temas que el paciente elude.

Tales temas pueden aparecer alternadamente como semirecuerdos oníricamente disfrazados, amargamente repudiados, desvergonzadamente proyectados en los demás, torpemente evitados o convertidos en intentos de broma o seguidos por momentos de silencio. En otras palabras al psicoanalista le interesan los disfraces y las omisiones, y las cantidades y calidades cambiantes de toma de conciencia, tal como se expresan en la verbalización aparentemente voluntaria.⁶⁵

De igual manera las diversas culturas tienen un inconsciente que emerge en los recuerdos históricos, conductas colectivas, en su mitología, leyendas,

⁶⁵ *Ibidem*, p. 172.

creencias, tabúes, rituales, etc. Para el psicoanálisis la presión de los deseos excesivos de una persona, grupo, sociedad o cultura se le conoce como (el ello), por el contrario la fuerza opresora de la conciencia es (el superyó), Erikson afirma que existen teorías para comprender por qué domina una fuerza más a la otra en individuos y pueblos, no obstante el termino del (yo) tiene sus orígenes en el psicoanálisis, cuando Freud aseguro que el ello era el estado que dominaba la mente humana, sin embargo entre el ello y el superyó, existe un equilibrio que es el Yo, evitando la dominación extrema de los otros dos, el Yo se mantiene atento a la realidad, espacial e histórica.

Es importante destacar que para protegerse, el Yo utiliza los llamados “mecanismos de defensa”, que son organizaciones inconscientes que permiten al individuo postergar la satisfacción entre los impulsos del ello y las compulsiones del superyó. Por lo tanto el Yo es una “institución interna” encargado de proteger un orden dentro de cada individuo del que depende todo el orden exterior.

Erikson señala que, niños y niñas que han sufrido alguna situación que derive de un trauma tienden a dramatizar mediante el material lúdico, lo que su cultura les provee y que pueden manejar con base a su edad. Por esta razón lo que se puede manejar depende en gran medida de la capacidad de coordinación del niño para llegar a un cierto grado de maduración, en consiguiente lo que tiene un significado común para ciertos niños de una comunidad, puede tener otro significado especial para otros niños de otra comunidad o sociedad.

Pero hay que tener especial cuidado, ya que para algunos niños y niñas puede haber un *significado único* en juegos que reflejan y proyectan la pérdida de

una persona o de un animal, por lo que ciertos juegos confieren al juego un simbolismo particular.

Erikson señala que los observadores clínicos deben ser muy minuciosos a la hora de evaluar el juego y tener conocimientos de los juegos de niños de cierta edad en específico, para analizar el juego y su significado único se debe observar detenidamente, el contenido y la forma del juego, así como también los gestos y palabras que se usan, no olvidando los afectos y el orden que se presenta en el juego.

Un ejemplo que Erikson analiza es el juego de construir torres para después derribarlas, las mamás suelen pensar que sus hijos están en una etapa de destrucción o una personalidad destructiva, sin embargo el verdadero significado de este juego es más especial ya que el niño al derribar una torre que le ha costado trabajo construir; disfruta de un placer casi maniaco al ver como se derrumba en segunda y súbitamente su esfuerzo al construir, cabe mencionar que no disfrutaría de la misma forma si otra persona derriba dicha torre, el niño es quien debe hacerlo; por lo que

Erikson deduce que este inocente juego es consecuencia de la experiencia no muy distante de las súbitas caídas que el niño tiene al aprender a sostenerse de pie, como conclusión a este análisis del juego, Erikson sostiene que es comprensible que el hecho de observar como alguien derriba la torre construida, el niño lo asocie con él mismo y no con el destructor. El cuerpo del niño es el centro del juego, a esto se le conoce como *juego autocósmico*; es decir son aquellas

exploraciones por repeticiones ya sea por percepciones sensoriales, vocales, visuales, etc.

Al principio el niño intentará descubrir que tan fuerte es el sonido de su llanto para lograr llamar la atención de su madre, posteriormente examinará la geografía de la madre, su rostro y su voz. Es así que la madre expone al niño a un primer interjuego, que servirá de guía del “Yo en el mundo” del niño.

Existen dos términos que el autor hace referencia dentro del juego infantil:

1. La *microesfera*: Es el mundo a pequeña escala del niño, en él se encuentran los juguetes que puede manipular, es una zona de confort, por llamarlo de alguna manera en donde el niño puede volver a él, cuando su Yo demanda reparaciones. En la microesfera, el niño se introduce en temas que le generan y despiertan ansiedad lo que lo lleva a una desorganización en el juego, que en ocasiones impide al niño poder jugar libremente y se manifiesta a menudo a la hora de dormir, el niño puede manifestar insomnio y temores nocturnos. Para evitar tales afectaciones, el primer contacto del niño con el mundo debe ser satisfactorio y exitoso, guiado de la mejor manera, el niño debe tener placer de dominar los juguetes y no temerles, ya que este dominio está asociado con la capacidad de dominar dichos temores y traumas.

2. La *macroesfera*: Cuando el niño entra al kínder o guarderías, se introduce en una macroesfera, esta vez el niño comparte el mundo con otros. Por medio del aprendizaje descubrirá qué contenido lúdico potencial puede concederse sólo en un mundo de fantasía y en el juego autocósmico que

contenido se representa con los juguetes y las cosas, finalmente analizara que contenido puede compartir con los otros e imponerse a estos.

Por ende, cuando cada esfera es dominada adquiere su propio sentido de realidad, cuando el niño o niña juegan solos, el juego sigue representando una salida para reparar emociones rotas que surgen gracias a estar inmersos en una sociedad. En el juego solitario, el niño prepara todo lo necesario para que todos los aspectos de su yo, esos que han sido maltratados se repongan en una “terapia de juego”, condición fundamental en la vida infantil, y necesaria para diagnósticos clínicos.

A tales afirmaciones el autor vuelve a cuestionarse entonces, la definición del juego infantil, no representa lo semejante al juego adulto, porque no se considera recreación. El adulto al jugar pasa a otra realidad, el niño al jugar intenta dominar nuevas etapas en su vida, así; Erikson propone una teoría en donde el juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia a través de la creación de situaciones cotidianas o semejantes a su vida para lograr dominar la realidad.

Cuando se analiza e intenta ayudar a un niño o niña en un laboratorio o consultorio clínico, cuando el niño recrea un escenario para jugar o mediante un dibujo, los niños y niñas expresan y reviven el pasado, alivian afectos, compensan sus fracasos y refuerzan sus esperanzas para situaciones futuras.

Erikson, afirma que en las sesiones de juego la mayoría de los niños al estar en sesión realizan los mismos procesos antes de empezar con sus construcciones lúdicas.

Tras un breve periodo de orientación en el que el niño puede entablar conversación con la observadora, manipular algunos juguetes exploratoriamente, o examinar las posibilidades de los juguetes que se le facilitan, el niño se abstrae en la selección de juguetes, en la colocación de bloques y en el agrupamiento de muñecas, lo cual pronto parece seguir algún tema imperativo y algún sentido firme del estilo hasta que de pronto el niño declara que la construcción está terminada.⁶⁶

Como se puede entender en la cita anterior, independientemente de que seamos o no psicólogos clínicos, terapeutas u observadores, debemos dejar en total libertad a un niño o niña que inicia su juego, debemos dejarlo que utilice los juguetes que considere necesarios, se debe dejar que el niño seleccione y descarte juguetes libremente, por el contrario debemos evitar seleccionar por él o darle los juguetes que consideremos pueden serle más funcionales o divertidos.

Lo mismo cuando esté construyendo un castillo, una casa, un puente, una torre, una escuela o una calle, pues justamente a la par desarrolla y construye su Yo. Todo lo que acontece en el juego simbólico de terapia, o en el día a día; me refiero a todas las escenas que arman los niños, los muñecos y animales que usan, las edificaciones que construyen, las historias que surgen de estos escenarios, entre otros aspectos no podrán ser significativos ni entendidos si no se conocen detalles de la vida íntima de niño o niña en cuestión, así como también los datos básicos de su personalidad.

Erikson afirma que los niños proyectan temas personales relevantes sobre el microcosmos en una mesa de juego. También afirma que los “*temas*” que se presentan en la actividad lúdica, serán repetitivos, lo cual reconoce como “perelaboración” de una experiencia *traumática*, pero que sin lugar a dudas

⁶⁶ Maria W. Piers. *Juego y desarrollo*, en Erik H. Erikson, *Juego y Actualidad*, Barcelona, Crítica, 1982, p. 114.

también reflejan una renovación, ya que puede asegurarse que estos temas están gobernados por una necesidad de comunicarse, y de tener gozo al autoexpresarse.

El juego infantil, que se presenta en el hogar, es una imitación del ambiente psicosocial en que se desarrolla, y en donde la cultura determina, los valores, que cuando sea mayor serán aceptados o rechazados dependiendo sea el caso.

Capítulo 5. Función social y campo laboral de los pedagogos, frente a juego infantil

Me he propuesto analizar el papel y las funciones de los y las pedagogas, con respecto al juego infantil, debido al vínculo que existe de la pedagogía con la infancia, su importancia es tal que generalmente la sociedad asocia al pedagogo o pedagoga con los niños, con la infancia, con la educación preescolar y básica.

Si bien el campo laboral de los y las pedagogas y su función social no está destinada a ayudar específicamente, y/o a trabajar con niños y niñas, se debe tener las bases, los conocimientos, las herramientas y las aptitudes necesarias para tener un papel activo frente a la infancia o en este caso una función social, psicológica y cultural frente al juego infantil.

El juego infantil ofrece un sinfín de campo laboral para los pedagogos como por ejemplo: diseño de material didáctico para terapia de juego no directiva, diseño de material didáctico para mejorar el aprendizaje, diseño de cursos y talleres sobre el juego infantil, participación en libros o revistas que hablen del juego infantil, usar técnicas lúdicas en museos, investigación de nuevos enfoques del juego infantil, etc. Existe una gama de infinitas posibilidades laborales respecto al juego infantil. Ahora bien, ¿qué función social debe de tener un pedagogo frente al juego infantil?

El rol del pedagogo no sólo se destina a una actividad cuyo ámbito de trabajo se sitúa tanto en el marco escolar como fuera de él, asimilando,

comprendiendo e integrando acciones sociales que en cierto sentido tiene que ver con la conformación humana, en este caso específicamente con el juego infantil.

Desde esta perspectiva y relacionándola con los problemas propios de la sociedad actual, el pedagogo debe situarse en aquellas actividades en las que se evidencian contextos como lo son apoyos sociales, es decir; hacer referencia a la urgente necesidad de la interacción con otros profesionales involucrados en la acción social (educadores sociales, psicopedagogos, psicólogos, etc.) con el fin de señalar los objetivos a seguir y las directrices para dirigir el proceso de una mejora y una sanación del Yo en el niño, aportando cada uno de ellos información sobre los aspectos específicos de la realidad que el niño representa.

5.1 Aplicación básica de la terapia de juego no directiva en la educación preescolar.

En el preescolar, así como en el primer año de primaria, los niños y niñas están aún en la etapa juego simbólico y por lo tanto el juego se hace presente a diario. En el preescolar los niños y niñas se incorporan a una nueva institución social, la cual entre sus objetivos destaca la socialización, comienzan a conocer y a reconocer al otro, en este caso a sus compañeros y compañeras; de igual manera reconoce al maestro o maestra como autoridad, tal y como debe hacerlo con los padres.

Empezará a aprender los números ordinales, las vocales, los colores, los animales, a formar su nombre, etc., por otra parte se les enseñan juegos en donde

todo el grupo participa, cantan canciones, tienen la oportunidad de hacer figuras con plastilina o arcilla, e incluso tienen un tiempo asignado únicamente para jugar.

Es aquí; en donde la educadora y educador tienen que estar muy alertas, pues en estos momentos es cuando los niños revelan lo que realmente son, como viven, o como les gustaría vivir y hacer cosas que normalmente no hacen.

“Los educadores progresivos han reconocido el valor de liberar los sentimientos del niño en determinada forma tangible pintando, trabajando la arcilla, realizando una composición, por medio de la música, el ritmo, el drama, o el juego libre; todas estas medidas son utilizadas como forma de escape para los sentimientos del niño”.⁶⁷

El educador debe tener en cuenta que cada niño es diferente y único, debe aceptarlos a todos por igual sin hacer alguna clase de distinción por la condición social, física, económica, cultural, color de piel, religión, etc. Pues si el educador discrimina y hace menos a un niño en particular puede esperar lo mismo de todos sus compañeros. Por esta razón, debe tener un alto sentido de la percepción y la observación, cuando los alumnos jueguen será el momento ideal para conocerlos y saber más acerca de la personalidad de cada niño y niña.

Debo enfatizar en los horarios del juego pues por lo general se asigna un tiempo determinado para el juego infantil: el recreo, la salida de la escuela, juntas de maestros, o cuando ya acabaron sus deberes y trabajos escolares, lo cual no es incorrecto que los alumnos sigan reglas, más bien si surge un juego en el cual

⁶⁷ Axline, *op. cit.*, p. 147.

se pueda observar la conducta del niño jugando, no se deberá limitar esta oportunidad tanto para el niño como para el maestro. “Para muchos pedagogos, el juego libre en la clase parece estar en contradicción con el aprendizaje programado y por consiguiente, se les permite a los sumo en los recreos. En contraste con esta opinión algunos psicólogos sociales y pedagogos creen que debería cultivarse en juego libre en la escuela”⁶⁸.

Un educador tiene la obligación de identificar a los niños que son tímidos, los que no hablan o les cuesta trabajo hacerlo, los que son muy agresivos, o que tienden a pelear muy frecuentemente, los que lloran porque sus padres se alejan de él, los que son solitarios, y los que son sociables, los que tienen miedo de ir al baño o se rehúsan a aprender a controlar sus esfínteres, los que parecen estar la mayor parte del tiempo enojados, los que buscan el abrazo de la maestra y no parecen despegarse de ella, los que se ven obligados a dejar cada día el salón pues se sienten muy a gusto en este, inclusive deben detectar posibles problemas de aprendizaje como la dislexia, la disgráfia, hiperactividad, en algunos casos el autismo o una inteligencia superdotada.

Es verdad que el maestro tampoco sustituye al terapeuta de ningún modo pero sí puede descubrir a través del juego infantil comportamientos o síntomas de que algo puede no estar del todo bien y poder ayudarlo con los profesionales, en este caso los terapeutas.

En general, la terapia de juego proporciona al psicólogo y maestro una técnica para comprender y ayudar a esos niños inadaptados que con frecuencia son denominados niños problema, incluyendo

⁶⁸ Ursula Corbun-Staeger, *Juego y Aprendizaje. Teoría y praxis para Enseñanza Básica y Pre- escolar*, Madrid, Ediciones de la Torre, 1980, p.76.

aquellos con problemas de comportamiento, de estudio, de habla, y aun de problemas somáticos, si son reconocidos por un médico. Los problemas de comportamiento abarcan todas las clases de conducta que puedan constituir un problema de adaptación; incluyen a los niños reprimidos, apartados, inhibidos, recorriendo toda la gama; asimismo comprenden, también, a los muy agresivos y desinhibidos.⁶⁹

El maestro puede dar una opinión a los padres o a las autoridades educativas, cuando percibe algo anormal y diferente en un niño, tiene derecho a dudar sobre un comportamiento inusual, puede notar algo diferente en el juego si es un buen observador. La mayoría de las veces cuando un alumno se rehúsa a aprender o tiene conductas reprochables, la alternativa que dan los maestros es canalizarlos con el psicólogo, sólo para deshacerse del “problema” y que no den más dolores de cabeza. Pero ¿no sería útil tener insights del niño y que sirvan como argumentos a la hora de sugerir a los padres una terapia de juego? Además; ¿no es más liviana la sugerencia de que un niño debido a su conducta, reciba terapia de juego en lugar de solo mandarlo “al psicólogo”?

Las sesiones de terapia de juego han probado ser de ayuda para solucionar los problemas de estudio al permitir al niño explorar sus sentimientos y actitudes, liberar sus emociones reprimidas y, a través de todo el proceso de la terapia, adquirir el desarrollo psicológico y madurez necesaria para realizar sus labores escolares a satisfacción.⁷⁰

Una vez más mi intención no es de ninguna manera, que los educadores interpreten y analicen el juego infantil, o deduzcan que el niño padece un trastorno o un déficit por una sola vez que se observó el juego, pues se tiene sospechas por la conducta del menor. La intención es que los educadores estén conscientes de que son responsables de los alumnos y más aún, a la hora en que sus alumnos

⁶⁹ Axline, *op. cit.*, p. 67.

⁷⁰ *Ibidem.*

juegan y de estar alertas en todo momento. “Si la escuela dispone de un programa terapéutico, incluyendo tanto asesoría para los adultos como consejo y terapia de juego para los niños, entonces la escuela está equipada para tratar a esos individuos que solicitan ayuda.”⁷¹

La idea que deseo transmitir es que el educador tiene la libertad de comunicar a los padres, la autoridades educativas, o psicólogo de la escuela algo como el siguiente ejemplo “He observado a tal alumno jugar de cierta forma, usar ciertas palabras, y comportarse de tal manera, desconozco cuál es la razón y no puedo hacer deducciones, sin embargo es mi deber comunicarlo para que un experto lo valore y en caso de ser necesario obtenga ayuda profesional”.

Con un caso como este que se presente en la vida real, este trabajo de investigación habrá cumplido su objetivo, pues mi deseo es que los educadores tengan presente la importancia del juego infantil y la estrecha relación con su personalidad, comportamiento e impacto psicosocial. Además de la gran diferencia que pueden hacer con sólo ser más observadores ante el juego infantil.

En varias ocasiones se ha aplicado la terapia de juego en escuelas donde solamente el niño ha recibido el tratamiento de la misma y los resultados en su actitud y comportamiento fueron bastante halagadores, no solamente en su mejoría respecto a sus relaciones en la escuela, sino también en sus relaciones en el hogar. Esto agrega un factor pertinente al tratamiento del niño problema e indica a su vez que existe una fuerza curativa muy potente en el interior del niño.⁷²

Por otro lado la actitud de la educadora debe ser amable, respetuosa, accesible y comprensible, debe ganarse la confianza de sus alumnos y dar esa

⁷¹ *Ibidem*, p. 145.

⁷² *Ibidem*, p. 77.

autonomía de ser ellos mismos. Pero a su vez debe de ser firme en sus decisiones para evitar que los alumnos no respeten la autoridad y las reglas dentro de un salón de clases.

5.2 Aplicación básica de la terapia de juego no directiva para padres.

Siguiendo los principios de la terapia de juego no directiva me he propuesto abordar particularmente las situaciones en donde las madres, padres, o tutores tienen niños a su cargo. En el hogar, evidentemente la dinámica no es, ni será nunca una terapia de juego no directiva como tal, sin embargo si es posible adecuar algunos aspectos en casa, para el sano y satisfactorio desarrollo de los niños y las niñas.

En el hogar el niño o niña debe tener total libertad de jugar, lo hará solo o con sus hermanos y hermanas si es que tiene, jugará con sus primos o vecinos; e inclusive invitará a sus padres a jugar con él, y, si esto sucede los padres deben comprometerse con el juego de sus hijos, pues tendrán que aceptar el hecho de que son “invitados” en el mundo simbólico del menor y por lo tanto acatar las reglas que los y las niñas impongan.

Desde mi punto de vista es un regalo invaluable el hecho de que un niño le pida a su padre o madre que juegue con él pues no hay duda de la estrecha relación que estos se tienen y la confianza mutua que existe; esta vez no hay nada que ocultar y por lo general juegan situaciones satisfactorias de la vida cotidiana, recrean e imitan lo que les es agradable, con esto el niño quiere y desea que sus padres conozco su intimidad en el juego. Por otro lado pudiera ser que el juego exprese algo que los niños no se atreven a decir directamente a sus padres, les

da pena, o los incomoda. Usará entonces al juego como el medio para comunicar lo que en palabras no es digno de hablar, ni los padres de escuchar.

También es verdad que el padre o la madre de ninguna manera pueden tener el rol de terapeuta pero si pueden ser observadores de todo lo que acontece en el juego infantil, participe o no en el juego. Si no se participa como tal, la observación debe ser muy sigilosa es decir; no debe ser muy obvia pues el niño puede darse cuenta de que está siendo observado y modificar la historia del juego o simplemente dejar de jugar.

Lo que se intenta es prestar la atención necesaria al niño y al juego, pero no asustarlo con una observación detallada, un vistazo discreto de vez en cuando será más que suficiente pues generalmente los niños están tan concentrados en sus juegos que pocas veces prestan atención a su alrededor, ni una televisión encendida, ni la sintonía de una frecuencia de radio son distractores suficientes para que el niño se distraiga.

Recordemos: en el juego infantil vemos que juego y seriedad no necesitan estar en mutua oposición. El juego no es sencillamente lo que carece de seriedad. Por el contrario, el juego infantil contiene aún *toda* la seriedad de la vida, la seriedad del trabajo, la seriedad de la misión y de la responsabilidad naciente, la seriedad de la emoción profunda, de la promesa que alborea y de la satisfacción creciente.⁷³

De ahí que el juego infantil esté impregnado de concentración y tenga la entera atención de quien juega, en ocasiones sucede que al hablarles los niños no prestan atención, sino después de llamarlos varias veces, así de especial y serio es el juego infantil simbólico. Con respecto a los materiales y juguetes deberán estar al alcance los niños y permitir que usen los que desee, por su parte los

⁷³ Paul Moor, *El juego en la educación*, Barcelona, Herder, 1977, p. 43.

padres deben evitar el dar los juguetes y materiales que ellos consideren apropiados o necesarios. Puntualizo en este aspecto porque en el hogar, los niños generalmente juegan con todo menos con sus juguetes, lo cual no lo considero incorrecto al contrario.

Un ejemplo: si una niña pide jugar con torpes, cucharas y utensilios de cocina porque quiere jugar a hacer helados; los padres están obligados a negociar que utensilios puede usar; evitando el uso del fuego por decir algo y evitar utensilios peligrosos como cuchillos, tijeras, u objetos punzocortantes. De igual manera sucede si los niños piden jugar con agua, con tierra, arena, plastilina, etc., los padres tienen que ser accesibles a estas peticiones; siempre y cuando no se exponga la salud de los niños; así el sentido común y escuchar a la conciencia serán de suma importancia para evitar accidentes y situaciones que se pudieran lamentar.

Tratándose en específico de los niños y niñas en edades de 4 y 5 años, los juguetes que compren los padres ya en su mayoría deben ser para niños de 3 años en adelante pues las piezas no deben representar un peligro para ellos, pero si los padres deben estar al pendiente en todo momento de las piezas de los juguetes por muy pequeñas que sean. Si existe la posibilidad de contar con recursos externos al juego infantil son bienvenidos; como por ejemplo: ⁷⁴

Karla de 5 años tiene prohibido acercarse a la estufa cada que su mamá prepara galletas para toda la familia, días después le dice a su mamá que quiere jugar a hacer galletas de chocolate y está muy emocionada con la idea, por lo cual

⁷⁴ * El nombre es inventado.

su mamá compra crema batida, galletas y chipas de colores para hacer más real el juego. Con este ejemplo quiero expresar que los padres pueden hacer que estos y otros juegos sean más satisfactorios y hacer que parezcan más reales.

Pero estoy consciente de que los recursos externos no deben ser una limitante para un sano desarrollo psicosocial y un agradable juego. Esto es solo un plus, algo que se puede hacer de vez en cuando, no pretendo con esto obligar a ningún padre a comprar ingredientes que no son necesarios. Ni mucho menos que si no se cuentan estos recursos sus hijos no desarrollaran plenamente su Yo, y crecerán con resentimiento hacia sus padres. Mi objetivo es dar ideas a la hora de juego, por ser simbólico el juego; los niños y niñas habitualmente no piden estos recursos adicionales pues su imaginación siempre sobra para suponer que un líquido como el agua, es crema batida y la arena las granillo de colores.

Si por el contrario los padres observan conductas poco entendibles en el juego infantil mi consejo es que pueden buscar ayuda profesional, solo para salir de las posibles dudas que surjan, y además pueden pedir una opinión a algún terapeuta o psicólogo. En muchos casos los niños juegan y utilizan la masturbación como algo liberador, y como he mencionado antes; los juegos sexuales son naturales y propios del autoconocimiento y la exploración del niño, sin embargo estas conductas dentro del juego solo consiguen preocupar y alarmar a los padres por no saber cómo actuar y reaccionar ante tales situaciones.

No quiero dejar de lado la realidad de familias donde gobierna la violencia, los malos tratos, los insultos, los golpes, desinterés por ellos, situaciones tristes como una enfermedad de un miembro de la familia, una pérdida de un ser querido

o una mascota, o la ansiedad de un nuevo hermano o hermana, un cambio de escuela o de casa etc.

Situaciones que difícilmente se van ver reflejadas en el hogar a la hora de juego, es muy probable que el niño busque esta curación de la que tanto he mencionado en un lugar que no sea el hogar familiar, un lugar donde pueda jugar sólo o con otros niños, este lugar es sin duda el aula de clases.

¿Cómo los padres pueden percatarse de que algo les preocupa a sus hijos si no observan el juego infantil? Si los padres no prestan la suficiente atención o tienen que trabajar ¿quiénes deben descubrir conductas “anormales” en los niños? Es aquí donde los y las educadores tienen la responsabilidad y el compromiso de poder ayudar a los niños si cuentan con las herramientas necesarias.

Pues siempre habrá explicación de sus juegos, aunque al principio no lo parezca, y no se entienda la razón de las conductas del niño en el juego , lo más sorprendente es cuando se analizan las terapias de juego y el terapeuta investiga sobre la vida familiar del niño, un buen terapeuta es el que observa a detalle e investiga para dar con el ítem que caracteriza cada juego infantil, que es jugado por el niño o niña en cuestión, la relación de los hechos con su juego será realmente asombrosa. “La expresión y liberación de sentimientos son canalizados a través de las cosas con las que juegan .”⁷⁵

⁷⁵ Axline, *op. cit.*, p. 204.

5.3 Propuesta de un taller didáctico-vivencial dirigido a educadores y padres.

Dentro de este trabajo de investigación, elaboré una propuesta de un taller dirigido principalmente a educadores de preescolar, educadores de primer año de primaria, madres, padres de familia y al público en general que esté interesado en el tema. El taller es de carácter didáctico-vivencial con el fin de que los participantes se sensibilicen con el tema de la importancia del juego infantil y su impacto para el desarrollo psicosocial. Dichas actividades contribuyen a un mejor entendimiento de los temas del taller, además la intención es hacerlo agradable, sin perder de vista la parte teórica del taller. Con este taller los educadores y los padres tendrán los conocimientos básicos para tener un papel activo frente al juego infantil de sus alumnos y de sus hijos. Este taller tiene la posibilidad de implementarse en escuelas, guarderías, centros recreativos, centros educativos, etc.

Es decir; un salón de clases amplio será de gran utilidad para el desarrollo de las actividades planeadas. Por lo que autoridades educativas, educadores y padres pueden reunirse en la escuela o guardería sin mayor problema. La difusión será de manera directa, ya sea que en juntas en las que se invite a los padres a participar; y los profesores tendrán la oportunidad de integrarse. Los carteles, trípticos, y la propaganda servirán para invitar a más participantes a este taller.

Se recomienda que los padres y maestros usen vestimenta cómoda el día que se imparta el taller para poder realizar las actividades sin alguna complicación; de igual manera la vestimenta debe ser lo más sencilla posible, pues se utilizaran materiales que pueden dañar o manchar la ropa.

Este taller lo puede impartir pedagogos expertos en el tema y psicólogos, pues su aportación y la visión que cada profesionista puede aportar al taller serán de gran apoyo. La duración del taller será de 9 horas, divididas en tres sesiones de 3 horas por día. La intención es que el primer día se impartan los conocimientos teóricos básicos y el segundo día sea únicamente vivencial para una mayor comprensión. Los materiales que se usarán en el taller, serán proporcionados por la escuela y por el pedagogo en cuestión. Además se utilizará un cañón para proyectar las ideas principales y secundarias de los temas a abordar. A continuación la siguiente carta descriptiva, señala la metodología en cada sesión.

Finalmente se evaluará con un examen de conocimientos, la cual anexo más adelante. Cabe mencionar que dichas cartas descriptivas tienen sintetizado todo el desarrollo de las sesiones y de las actividades justo para no caer en redundancias, es importante leer a detalle estas actividades para identificarlas y saber lo que se está mencionando en las cartas. De igual manera; el propósito de las cartas es que el instructor tenga una guía de la sesión para facilitar el proceso de instrucción, pues este dominará todas las actividades del taller.

Nombre del taller: La importancia del juego infantil simbólico, aplicación básica de la terapia de juego no directiva y su desarrollo psicosocial.

Objetivo principal:

-Identificar el concepto de juego infantil simbólico, como un medio de expresión natural de los niños, que tiene como finalidad la sanación y maduración del Yo. También comprenderán en qué consiste la aplicación básica de la terapia de juego no directiva y su importancia en el desarrollo psicosocial de los niños y niñas.

Objetivos particulares:

- Asociar al juego infantil de sus alumnos e hijos, con los conceptos básicos de la teoría de Erik Erikson.

-Experimentar situaciones vivenciales en donde el juego infantil y la terapia de juego no directiva, sirvan de ensayos para tomar la responsabilidad y seriedad ante un juego infantil simbólico real.

-Analizar y concientizar sobre el desarrollo psicosocial de los niños y niñas, así como del valor de la maduración del Yo, a través del juego simbólico. Para tener un papel activo frente al juego infantil

Duración: 9 horas. Tres sesiones de 3 horas cada una.

Temas:

- ¿Qué es el juego infantil?
- Características del juego infantil simbólico
- Desarrollo, maduración y sanación del Yo.

- Definición del concepto psicosocial y teoría de Erik Erikson.
- ¿Qué es la terapia de juego no directiva?

Consejos y aplicación básica de la terapia de juego no directiva para educadores y padres.

Lugar: Un salón amplio de clases o de reuniones. Bien iluminado y ventilado. Con acceso a conexiones eléctricas, para conectar el cañón, lap top, bocinas etc. Así como acceso a internet.

5.4 Desarrollo de las actividades planeadas para cada sesión del curso.

Número de sesión: 1- Actividad 1.

Nombre del taller: La importancia del juego infantil, aplicación básica de la terapia de juego no directiva y el desarrollo psicosocial del niño.

Nombre de la actividad: ¿Cuándo era niño jugaba a?

Duración: 30 minutos

Objetivo de la actividad: Intentar interpretar las anécdotas de los padres y los maestros en su infancia, respecto al juego simbólico.

Número de participantes: Ilimitado

Lugar: Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupos.

Material: Hojas impresas, plumas y lápices.

Desarrollo de la actividad: Se proporcionará una hoja con preguntas para que los padres y maestros respondan de manera de individual. Después comentarán con el grupo sus respuestas para finalmente de manera grupal se intente interpretar aspectos del juego infantil simbólico con su realidad. Las hojas tendrán las siguientes preguntas:

- ¿Me acuerdo a qué jugaba cuando tenía 5 años?
- ¿A que jugaba cuando era niño?
- ¿Cuál era mi juego favorito?
- ¿Qué imaginaba a la hora de jugar?
- ¿Prefería jugar solo o con mis hermanos, primos o amigos?
- ¿Que utilizaba para jugar?
- ¿Jugaba a lo que quería ser de grande? ¿Cuál era ese juego?
- Analizando a lo que jugaba hace años. ¿Soy capaz de reconocer porque jugaba estos juegos?
- Intenta relacionar esos juegos con tu personalidad, profesión, estilo de vida y conducta. ¿Hay rasgos de esos juegos que perduran hoy en día?
- En caso de ser así, ¿Te sorprende o asombra la importancia de tus juegos infantiles en tu vida adulta?

Número de sesión: 2- Actividad 1.

Nombre del taller: La importancia del juego infantil, aplicación básica de la terapia de juego no directiva y el desarrollo psicosocial del niño.

Nombre de la actividad: “Mi vejez, a través del juego simbólico”

Duración: 1 hora

Objetivo de la actividad: Los padres y educadores experimentarán el juego infantil simbólico mediante su Yo, para describir como les gustaría que fuera su vejez, de acuerdo a su entorno psicosocial.

Número de participantes: Ilimitado.

Lugar: Un salón bien iluminado y de preferencia donde haya suficientes juguetes de todo tipo.

Material: Se les pedirá a los padres y educadores con un día de anticipación que lleven 2 juguetes de sus hijos, no importa el tipo, el tamaño, o el material. Juguetes de todo tipo, Barbies, muñecas, nenucos, accesorios de la comida, coches, bloques para construir, casitas de muñecas, Ken, Max Steel, animales, pelotas, cuerdas, cajitas, etc. Todo lo que pueda estar en un salón de juegos.

Desarrollo de la actividad: Los padres y educadores tendrán de 5 a 10 minutos para representar con juguetes de su libre elección cómo les gustaría vivir su vejez, podrán hacer un cuento o historia con los juguetes, pueden usar diálogos, canciones, poemas, etc.

La idea es que representen a ellos mismos, a su familia, dependiendo de su entorno social, cultural y educativo. Los juguetes servirán para escenificar a la

familia, del padre o educador. Los participantes podrán inventar lo que deseen, pues la intención es que sean representaciones divertidas y cómicas, sin dejar de lado que se está representando a su Yo, de manera consciente. El resto del grupo será espectador, y al finalizar cada representación se aplaudirá para hacer más valiosa la actividad.

Número de sesión: 2 Actividad 2

Nombre del taller: La importancia del juego infantil, aplicación básica de la terapia de juego no directiva y el desarrollo psicosocial del niño.

Nombre de la actividad: Carta a mis hijos, Carta a mis alumnos.

Duración: 30 minutos

Objetivo de la actividad: Concientizar a los padres y educadores acerca de su papel y de su función como espectadores del juego infantil en la vida de sus hijos o de sus alumnos, el compromiso será plasmado en sus propias palabras. Para darle más valor a las acciones que estén en la carta.

Número de participantes: Ilimitado.

Lugar: Un salón amplio y bien iluminado

Material: Hojas blancas impresas, plumas, y lápices.

Desarrollo de la actividad: Los padres y escribirán una carta a sus hijos, y los maestros a sus alumnos, en donde el primer renglón de la carta dirá: “Yo me comprometo contigo hijo para que tu juego, “Yo me comprometo contigo alumno para que tu juego”:” Este comienzo dará pie a describir a lo que están dispuestos a hacer frente al juego infantil de sus hijos o de sus alumnos, teniendo en cuenta los conocimientos y la importancia que este tiene en la vida de los niños. Escribirán, los compromisos que están dispuestos a realizar después del curso. Esta carta no la leerán de manera inmediata. Pues el cierre del curso tendrá como última actividad el leer al grupo la carta.

Número de sesión: 3 Actividad 1

Nombre del taller: La importancia del juego infantil, aplicación básica de la terapia de juego no directiva y el desarrollo psicosocial del niño.

Nombre de la actividad: “La observación, mi herramienta clave”

Duración: 1 hora

Objetivo de la actividad: Analizar el juego infantil, a través de la observación como herramienta primordial en la terapia de juego no directiva

Número de participantes: Ilimitado

Lugar: Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan trabajar en subgrupos.

Material: Mantales de plástico, plastilina, paquetes de plastilina en barra de colores, paquetes de plastilina de un solo color.

Desarrollo de la actividad: Se formarán equipos de 3 personas. Posteriormente se les dará un papel en donde viene descrita una situación agradable o desagradable de un niño. Los grupos grupo tratarán de escenificar con plastilina la situación que indica el papel, usando la creatividad y la imaginación para que una vez terminada su representación el resto del grupo adivine la situación que les corresponde.

Una vez terminada la representación un miembro del equipo simulará que juega con las figuras de plastilina, puede usar palabras, sonidos, diálogos, etc. Se premiará con un dulce al equipo que explique correctamente la situación representada, además contarán al grupo lo que observaron de ese juego infantil, lo cual los dedujo a la situación proporcionada. Cabe mencionar que las figuras no

deben ser perfectas, ni muy elaboradas por el contrario deberán ser figuras que un niño de 4 o 5 años pueda realizar. Finalmente los equipos explicarán brevemente la situación que se les otorgó y su experiencia en esta actividad.

Las actividades que deberán representar con plastilina son las siguientes:

- “El miedo que produce la ida al dentista, de una niña de 4 años después de ver que su padre regresó de este con un cubrebocas y no podía hablar bien, la amenazan constantemente con que si se porta mal la llevarán con el dentista, por lo cual se ha vuelto muy callada, y tímida, sin mencionar su extraña obsesión con el cepillado de dientes”
- La ansiedad que experimenta un niño de 5 años, al llegar al salón de clases, llora en el camino de su casa a la escuela, haciendo todo lo posible porque no lo dejen ahí. Su madre está preocupada pues no sabe el porqué de esta situación, desconoce que la educadora tiene la voz muy fuerte y grita para que guarden silencio, lo cual espanta al niño. La educadora no ha sabido ganarse la confianza ni el cariño del niño. A la salida el niño si no ve a su mamá mientras llegan por el resto de sus compañeros, llora inconsolablemente y todos los días le dice a su mama que promete portarse bien, pero que no lo lleve a la escuela.
- La alegría y emoción que siente una niña de 5 años, cuando juega con su hermanita de 4 años a que son hadas y mariposas. Todo surge gracias al festival de la primavera en donde su mamá las disfraza de mariposas, y las alas del disfraz son de lo más brillosas, llenas de diamantina y lentejuela. Su mamá guardaba bien los disfraces para que no se maltrataran, pero un día cambio de opinión dejando que las niñas jueguen las veces que deseen con el disfraz. El

sólo hecho de sacar el disfraz, de ponérselo, y de ver como luce en él, la llena de felicidad.

- “El sentimiento de poder y fuerza que invade a un niño de 5 años, que siente que es un personaje de acción de videojuegos. El hermano de 8 años juega con el x-box a peleas demasiado agresivas para ambos, donde los golpes, uso de poderes, y toda clase de habilidades, van lastimando hasta matar al contrincante. El video juego es muy explícito y muestra como los golpes producen sangrado.
- El niño se ha vuelto agresivo con sus compañeros y compañeras al querer “luchar con ellos” los golpea y es violento, lo que ha producido más de un problema a sus padres, pues ha hecho llorar a dos compañeritas y ha mordido a un compañerito. Sus padres desconocen el origen de esta conducta ofensiva.”
- La tristeza y preocupación que vive un niño de 6 años cuando los Reyes Magos no le dejaron ningún regalo debajo del árbol de Navidad. Todo sucedió cuando los padres de este al acercarse el día de Reyes le mencionaron que se había portado muy mal en el año y había peleado con hermano mayor de 7 años y medio. El niño no pareció tomarle importancia pues no dejaba de pensar que los Reyes eran muy buenos con él y no veían como se portaba.
- Al ver que solo a su hermano le trajeron regalos por haberse portado bien, lloro todo el día y no quiso ni comer. Al otro día sus padres le dejaron sus regalos, con una carta donde decía que debía portarse mejor y no provocar a su hermano, la intención de los padres era hacerle ver que las cosas pueden suceder y hacerse responsable de sus actos. Desde entonces se ha vuelto muy inseguro.

Nombre del taller: La importancia del juego infantil, aplicación básica de la terapia de juego no directiva y el desarrollo psicosocial del niño.

Número de sesión: 3 Actividad 2

Nombre de la actividad: Leer la carta y cierre de la sesión.

Duración: 20 minutos

Objetivo de la actividad: Concluir el curso con la lectura de la carta que los padres y educadores realizaron anteriormente. Y hacer el cierre del curso.

Número de participantes: Ilimitado.

Lugar: Un salón amplio y bien iluminado

Material: La hoja que realizaron de la actividad 4.

Desarrollo de la actividad: De manera voluntaria los padres y maestros leerán para todo el grupo la carta que escribieron a sus hijos o a sus alumnos, al finalizar su carta se les pedirá que brevemente expresen cual fue su experiencia del curso y como entienden ahora el juego infantil.

5.5 Cartas descriptivas de cada sesión.

TEMAS	OBJETIVO	ACTIVIDAD	INSTRUCCIONES	TIEMPO	MATERIALES
<p>- ¿Qué es el juego infantil</p> <p>- Características del juego infantil simbólico</p>	<p>Definir el concepto de juego infantil, así como identificar las características del juego infantil simbólico</p>	<p>Presentación.</p> <p>-Exposición de contenidos teóricos</p> <p>Exposición de contenidos teóricos</p>	<p>-Presentación instructor-participantes encuadre y aspectos básicos del curso, planteamiento de objetivos.</p>	<p>10 minutos.</p> <p>2 horas</p>	<p>Ninguno</p> <p>Lap top, cañón, bocinas, diapositivas previamente elaboradas por el instructor.</p>
	<p>Intentar interpretar las anécdotas de los padres y los maestros en su infancia, respecto al juego simbólico</p>	<p>-¿Cuándo era niño jugaba a....?</p>	<p>El instructor proporcionará hojas impresas con preguntas que los participantes deben contestar de manera individual para después comentar de manera grupal.</p> <p>-Se hará un breve cierre de sesión, y se podrán expresar dudas y comentarios por parte de los participantes.</p>	<p>30 minutos</p> <p>20 minutos</p>	<p>-Hojas impresas, plumas y lápices</p>
	<p>Cierre de sesión.</p>				

TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	INSTRUCCIONES	TIEMPO	MATERIALES
-Desarrollo, maduración y sanación del Yo.	Comprender el concepto del Yo, como un psicológico del ser humano, así como entender el proceso de maduración y sanación.	Presentación. -Exposición de contenidos teóricos Exposición de contenidos teóricos		1 hora 30 minutos.	Lap top, cañón, bocinas, diapositivas previamente elaboradas por el instructor.
-Definición del concepto de psicossocial y la teoría de Erik Erikson.	Reconocer el concepto de "psicosocial" y las características generales de la teoría de Erki Erikson. Los padres y educadores experimentarán el juego infantil simbólico mediante su Yo, para describir como les gustaría que fuera su vejez, de acuerdo a su entorno psicossocial. Concientizar a los padres y educadores acerca de su papel y de su función como espectadores del juego infantil en la vida de sus hijos o de sus alumnos, el compromiso será plasmado en sus propias palabras.	"Mi vejez, a través del juego simbólico" "Carta a mis hijos, Carta a mis alumnos". Cierre de sesión	Los padres y educadores tendrán de 5 a 10 minutos para representar con juguetes de su libre elección cómo les gustaría vivir su vejez, podrán hacer un cuento o historia con los juguetes, pueden usar diálogos, canciones, poemas, etc. Los padres y escribirán una carta a sus hijos, y los maestros a sus alumnos Se hará un breve cierre de sesión, y se podrán expresar dudas y comentarios por parte de los participantes.	1 hora 25 minutos 5 minutos.	Juguetes de todo tipo, Barbies, muñecas, nenucos, accesorios de la comidita, coches, bloques para construir, casitas de mulecas, Ken, Max Steel, animales, pelotas, cuerdas, cajitas, etc Hojas blancas impresas, plumas, y lápices

TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	INSTRUCCIONES	TIEMPO	MATERIALES
-¿Qué es la terapia de juego no directiva? - Consejos y aplicación básica de la terapia de juego no directiva para educadores y padres.	Analizar las características generales de la terapia de juego no directiva, para su aplicación	Presentación. -Exposición de contenidos teóricos Exposición de contenidos teóricos		1 hora	Lap top, cañón, bocinas, diapositivas previamente elaboradas por el instructor.
	Analizar el juego infantil, a través de la observación como herramienta primordial en la terapia de juego no directiva	“La observación, mi herramienta clave”	Se formarán equipos de 3 personas. Posteriormente se les dará un papel en donde viene descrita una situación agradable o desagradable de un niño.	1 hora	Manteles de plástico, plastilina en barra de colores, paquetes de plastilina de un solo color.
	Concluir el Taller con la lectura de la carta que los padres y educadores realizaron anteriormente.	Leer de manera grupal la carta realizada en la sesión 2.	De manera voluntaria los padres y maestros leerán para todo el grupo la carta que escribieron a sus hijos o a sus alumnos	20 minutos	La carta que se elaboraron previamente los participantes.
		Evaluación.	Aplicación de evaluación	30 minutos.	
		Cierre de taller.	Cierre de sesión, se podrán expresar dudas y comentarios finales por parte de los participantes	10 minutos	

Evaluación del taller

Con la información y el conocimiento que ahora posee, defina:

¿Qué es el juego infantil?

¿Qué se lleva de este taller para poner en práctica en su vida diaria?

¿Qué es la terapia de juego? Describa algunas características de la terapia de juego no directiva.

¿Qué perspectiva tiene ahora acerca del juego de sus hijos o alumnos?

¿Qué propone para que el juego infantil sea una actividad más placentera?

Conclusiones.

Hablar de juego infantil bajo un contexto unido psicológico, social, cultural y hasta biológico, no es tarea fácil; el juego infantil debe ser valorado como una actividad que tiene una importancia vital para los niños, y posteriormente para la vida adulta. La importancia radica en que pensadores clásicos, contemporáneos y actuales le dan un significado más allá de lo “habitual o normal” algo que realizan los infantes sin más detalle. Gracias a los estudios de Erik Erikson el juego infantil entonces sería la suma de factores biológicos, psicológicos, culturales y sociales de un proceso en el cual se desarrollan los estadios...

El impacto psicosocial que tiene el juego infantil depende en gran medida de la cultura, de la época social e histórica. El juego infantil es una acción que perdura para toda la vida en recuerdos, Freud planteó sus observaciones acerca de las huellas que dejan los diferentes eventos de la vida en las personas, en lo que él llamó neurosis traumática.

El juego infantil no debe ser una neurosis ni mucho menos un trauma que el adulto no desee recordar o expresar. Lamentablemente han existido estos casos derivados del Bullying, acoso sexual, violencia intrafamiliar, adicciones; explotación infantil laboral, etc., casos extremos en donde el proceso natural del juego y del desarrollo general del niño se ve obstruido.

El niño se ve forzado a no jugar dadas su situación y si una experiencia negativa causa un impacto traumático, el adulto poseerá disgusto con algo que debe ser agradable en la experiencia de vida.

En el juego infantil, el impacto psicosocial engloba las interacciones interpersonales, las actitudes del niño, la cognición y conocimiento social, la percepción e influencia social, la dinámica de interacción en grupos determinados, el autoconcepto del niño, la agresión, la conformidad, los estereotipos sociales, los prejuicios, la identidad individual ante el grupo social, habilidades sociales del individuo; es decir una gama infinita de pensamientos, sentimientos, y comportamientos. Usando la terminología de psicosocialmente, en síntesis, al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal y decisivo para construir el puente entre sí mismo, la sociedad y la cultura que lo rodea, entre su propio mundo interno y la realidad.

Por esto, en las diferentes etapas del juego infantil, encontramos el momento preciso para ayudar a los niños a adaptarse e integrarse, para prepararlos a obtener las habilidades necesarias para afrontar el proceso de aprendizaje a través de toda la vida. Los juegos infantiles entonces, expresan por sí solos un sinfín de aspectos, entre ellos está la fantasía, entusiasmo, deseo de poder, alegría, superación, animismo, curiosidad, ingenio, inteligencia, sorpresa, imitación, anhelo de superioridad, esfuerzo, proyecciones, imaginación, anhelo de convencia, y catarsis.

Sin embargo; también pueden expresar tristeza, soledad, frustración, miedos, temores, pesadillas, sentimientos de inferioridad, rabia contra alguno o varios adultos, agresión, violencia, hostilidad, baja autoestima, inhibición o, impotencia, rechazo, abuso, inseguridad, etc.

Considero importante enfatizar que para Erikson la conducta y el desarrollo moral dependen de las normas interiorizadas y de los procesos del “Yo” que le permiten actuar según esas normas, por lo tanto la conducta humana está guiada inicialmente por el principio del placer, explicando la naturaleza y el origen de la conducta partir del desarrollo del aparato psíquico del niño, es decir, del proceso de control de los impulsos (control de la agresividad y de la sexualidad a través de la simbolización, sublimación...), del desarrollo y fortalecimiento del “Yo” y sobre todo del desarrollo de la conciencia moral.

En el juego infantil el niño tiene el control de sus impulsos, relacionando con la conducta psicosocial. No hay que olvidar que los procesos del “Yo” en el desarrollo de la personalidad y de la moralidad, se relacionan con el juego infantil y que entonces el niño adquirirá valores, costumbre, hábitos, creencias, tabúes, normas y reglas las cuales va a dictar su cultura y sociedad.

Para concluir este trabajo de investigación quiero invitar al lector a reflexionar acerca de los juegos infantiles favoritos y los juguetes que tenían un valor especial en su vida. Esos juegos en donde no había más compañeros de juego que uno mismo. ¿Quién no recuerda lo emocionante que era jugar, sin ser conscientes de que el simple acto de jugar conlleva toda una serie de aspectos psicosociales?

Aquellos juegos donde se podía ser y hacer cualquier cosa, esos juegos imitando a los adultos que uno admiraba. Incluso aquellos juegos llamados por los niños “lo que quiero ser de grandes” Juegos como a la maestra, al doctor, los

bomberos, a la mama, a conducir un programa de televisión, ser una caricatura, etc.

Al analizar sobre la importancia y el impacto que tiene el juego infantil en el aspecto psicosocial, no puedo dejar de lado también el desarrollo del lenguaje oral, el aumento el vocabulario tanto de colores, formas, tamaños, animales y objetos; así como el desarrollo de la psicomotricidad fina, al encajar las piezas o bloques, construir torres, casas, escenarios, etc.

También no hay que olvidar que el juego infantil estimula y potencia la capacidad de percepción, atención, concentración y memoria, y procesos cognitivos básicos. Hay que dejar ser a los niños y que vivan con plenitud su infancia, pues esta etapa es a mi parecer la más afable y frágil de un ser humano. Un breve momento que nos es prestado como la vida misma. Ojalá todos los adultos al mirar atrás y recordar su infancia los recuerdos de sus juegos infantiles, lleguen a su memoria momentos sanos, divertidos, con un sentido de reto y superación, y ante todo, una infancia agradable. En mi experiencia esos recuerdos los guardo con cierta nostalgia a pero a la vez con mucha satisfacción, pues jugué a lo que quise, cuando quise, el tiempo que quise, con los recursos y juguetes que estaban a mis posibilidades.

Ojalá fuéramos capaces de percatarnos de nuestro último juego infantil, cuando ya la inocencia del juego se va, y empezamos a madurar. El hecho de crecer, de a la pubertad y ver como otros niños y niñas juegan y ya no sentirnos con esas ganas de participar, cuando ya lo vemos y sentimos como algo que ya no es acorde con nuestra edad y se empieza a sentir afinidad por otros juegos

como los deportes, intereses como la moda, sentirse identificado por un grupo social, etc.

Como pedagoga aconsejo al lector, si es que tiene a su responsabilidad niños y niñas, que recapacite acerca de juego y su importancia en el desarrollo de la infancia. Que dejen que los niños decidan sobre sus propios juegos, y les permitan realizarse, que los cuiden, que no se burlen de los juegos que inventan y crean. Por muy creativos o cómicos que puedan llegar a ser los niños, si nota que su juego es motivo de burla y de risa, se puede llegar a sentir avergonzado y humillado y difícilmente vuelva a jugar a los mismo, o jugará pero de diferente manera.

También quiero puntualizar en que si se conoce a algún niño o niña que este atravesando una situación desagradable o preocupante de cualquier índole y tenemos la oportunidad de presenciar su juego, debemos respetarlo, darle su espacio, su tiempo y no interrumpirlo.

Pues este decidirá el tiempo y la duración de su juego, ya que muchas veces logra superar estas situaciones y hechos no tan agradables para ellos, con esto no pretendo inferir en que todos los niños tienen traumas o neurosis muy críticas, un niño que es regañado por su mamá por intentar acercarse al fuego de la cocina, es muy probable que juegue a que sus juguetes se queman, atraviesen el fuego y no les duela nada, o a que lo salvan de ser quemado, etc.

Las explicaciones que se dan a los niños del porque no es bueno jugar con tal objeto o cosa, en su mayoría es para procurar su salud e integridad, quizá no

sean estas razones entendibles o justificables para el niño, pues no se le dará la oportunidad de comprobarlo, algo que pueda terminar en tragedia.

El niño saciará su curiosidad de eso que no tiene permitido hacer, jugando a recrear tal situación y bastará para que con base a la experiencia que el juego le brinda, quede superada esta frustración. Si se quiere convencer al niño de querer a verbalizar sobre sus estados de ánimo, se puede ayudar mucho dejándolo jugar, dejándolo superarse, sanarse, y curarse.

Aunque en casos muy extremos de situaciones muy fuertes e intensas al grado ser traumáticas, lo recomendable es acudir y solicitar ayuda profesional, como anteriormente ya lo mencioné, lo que a mi parecer es muy efectivo es la terapia de juego no directiva, la cual consta en ayudar al niño por medio del juego infantil y tendrá como herramienta clave la observación.

Finalmente juego es la primera forma de conocer de los niños, es su modo de investigar y buscar límites, de reproducir o imitar las conductas sociales y experimentar libremente con ellas. Jugar es para el niño, el medio ideal para desarrollar sus aptitudes y sus contactos con el mundo. El juego crea para el niño un mundo que le es propio, y eso es una etapa necesaria de su desarrollo.

Referencias bibliográficas.

AGREDA García, José Martín, *“El acting out”* en Revista de Psicoanálisis, Psicoterapia y Salud Mental, Vol. 3, n °7, 2010. pp 1-7.

ARISTÓTELES, Política. Introducción, traducción y notas de Carlos García Gual y Aurelio Pérez Jiménez, Madrid, Alianza, 1998, 362 p.

AXLINE, Virginia, Mae, Terapia de juego, México, Diana, 1975, 383 p.

CAMPO, Alberto J, El juego, los niños y el diagnóstico: la hora de juego, Barcelona, México, Paidós, 1989, 146 p.

CORBUN-Staeger, Ursula, Juego y Aprendizaje. Teoría y praxis para Enseñanza Básica y Pre- escolar, Madrid, Ediciones de la Torre, 1980, 163 p

DÍAZ Vega, José Luis, “El juego y el Juguete en el desarrollo del niño”, México, Editorial Trillas, 1997, 231 p.

DICAPRIO, Nicholas S, Teorías de la personalidad, (2^{da} ed.), México, McGraw-Hill, 1989, 559 p.

DIMITRIOS Yaglis, Montessori. La educación natural y el medio ambiente, México, Editorial Trillas, 1989, 118 p.

ELKONIN, Daniil, B, Psicología del juego, Madrid, Visor, 1985, 274 p.

ERIKSON, Erik H, Infancia y Sociedad,(12^oed), Traducción de la segunda ed. norteamericana por Noemi Rosenblatt, Buenos Aires, Lumen Horne, 1993, 382 p.

ERIKSON, Erik. In Infopédia [Em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2014. [Última fecha de consulta 2014-04-09].

ERIKSON, Erik, Juego y desarrollo / Erik H. Erikson... y otros. Edición a cargo de María W. Piers, Traducción de Jordi Beltrán. Barcelona, Crítica, 1982, 157 p.

GARVEY, Catherine, El juego infantil, Madrid, Morata, 1978, 199 p.

GUTIÉRREZ Delgado, Manuel, "*La bondad del juego, pero...*" en Escuela Abierta: Revista de Investigación Educativa, Año 6, Número 7, Año 2004, pp 153-182.

HUGHES, Fergus P, El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente, (3^{era} ed.) México, Editorial Trillas, 2006, 300 p.

HUIZINGA, Johan, Homo Ludens, Madrid, Alianza, 1972, 269 p.

LEBRERO, María Teresa. / María Paz Lebrero. Proyecto de educación infantil a través del juego, Madrid, 2006, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 223 p.

MAKARENKO, Anton Semenovich. Conferencias sobre educación infantil. México, Editores Mexicanos Unidos, 1980, 182 p.

MARTÍNEZ, Criado Gerardo, "El juego y el desarrollo infantil". (2^{da} ed.). Barcelona, Octaedro, 1999, 187 p.

MOOR, Paul. El juego en la educación, (2^{da} ed.) Barcelona, Herder, 1977, 160. p.

PIAGET, Jean, La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño: imagen y representación, Traducción de José Gutiérrez, México, Fondo de Cultura Económica (FCE), 1961, 401 p.

PIAGET, Jean, La inteligencia de la psicología, traducción castellana (revisada) de Juan Carlos Foix, Barcelona, Crítica, 1999, 197, p.

PIAGET, Jean, Seis estudios de psicología, Barcelona Ariel, México, Editorial Planeta Mexicana, 1988, 227 p.

PRIETO, García-Tuñón / María Asunción,

El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas, Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2005, 306 p.

PUIG, Irene / Sátiro Angélica. Jugar a pensar con niños y niñas de 4 a 5 años: guía educativa, Barcelona, Octaedro, 2011, 363 p.

ROBLES, Martínez Beatriz, Revista Mexicana de Pediatría, en "*La infancia y la niñez en el sentido de identidad. Comentarios en torno a las etapas de Erik Erikson*". Vol. 75, Núm. 1, Ene.-Feb, 2008, pp 29-34, Maestría en Psicología, UNAM

RODRÍGUEZ, Estrada Mauro/ Ketchum Martha, Creatividad en los juegos y juguetes, Pax México, 1995. 207 p.

TWOMBLY, E. / Fink. G, Edades & Etapas. Actividades de aprendizaje de 0 a 5 años, Madrid España, Narcea, 2008, 133 p.

Referencias electrónicas

<http://lema.rae.es/drae/?val=juego+> Real Academia Española. La edición actual —la 22.ª, Publicada en 2001. (Fecha de consulta 12/02/2014)

<http://www.ajugarconunicef.org/#centro> UNICEF

<http://suite101.net/article/historia-del-juguete-y-del-juego-durante-la-edad-moderna-a30245>.

http://www.ub.edu/psicologia_ambiental/uni2/2232.htm

[#">http://www.infopedia.pt/\\$erik-erikson;jsessionid=h39svdaoFu9NZpikhB1w7A #](http://www.infopedia.pt/$erik-erikson;jsessionid=h39svdaoFu9NZpikhB1w7A)

(Última fecha de actualización 20-Abril-2012). Última fecha de consulta (12-Junio-2014)

Disponível na www: <URL: [http://www.infopedia.pt/\\$erik-erikson](http://www.infopedia.pt/$erik-erikson)>

<http://epigenome.eu/es/1,1,0>

<http://psi.usal.es/rppsm/n72010/agredagarcia.pdf>

<http://www.impresionado.es/productos/libros/ficheros/demos/manualdeldocente.a5.pdf> (Última fecha de consulta 20-10-2014).