



**UNIVERSIDAD ALHER ARAGÓN
INCORPORADA A LA UNAM**

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

CLAVE DE INCORPORACIÓN 8952-25

**“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA REGULACIÓN
SOCIOEMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE ETAPA PREESCOLAR”**

T E S I S

PARA OBTENER TITULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGIA

P R E S E N T A

KARLA CRISTINA COLÍN RAMÍREZ

ASESOR

LIC. GRACIELA RICO CEDILLO

NEZAHUALCÓYOTL, MÉXICO, MAYO DE 2019.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

A MIS PADRES: Agradezco todo lo que me han dado Leandro Colín. y Lucia Ramírez., quienes me apoyaron y nunca perdieron la fe en mí, además de que me brindaron todo lo que estuvo a su alcance para yo poder cumplir esta meta, siempre serán mis motores de vida para salir adelante; mi madre, que siempre tuvo un abrazo para cobijarme y un beso de alivio para mí cuando las cosas se tornaban turbias y a mi padre que con mucho trabajo hizo posible que culminara esta etapa. Ahora sé que el trabajo es mío, para poder regresarles un poco de lo mucho que me dieron. “Me dieron las alas, me toca volar”.

A MIS HERMANOS: Por ser mis grandes ejemplos a seguir, de quienes aprendí que en esta vida para llegar a estar en el lugar que deseas y haciendo lo que deseas, debe haber sacrificios de por medio. Cada uno de ellos me hizo impulsarme a crecer, aunque estuvieran cerca o lejos fueron parte de este proceso; A mi hermana mayor Alba Consuelo Colín., por todo el apoyo, siempre estuvo para mí para escuchar mis anécdotas y aprendizajes, a mi hermano Víctor Hugo Colín. por enseñarme el significado de valentía, ambos me enseñaron que el tiempo es relativo si deseas obtener lo que quieres, con un gesto o una mirada sé que los tengo y eso me llena la vida.

A CHARLY: Mi ángel y mi principal motor, quien me enseñó que en esta vida hay que tener carácter y compromiso cuando la palabra está de por medio; me hubiera encantado celebrar el triunfo juntos, pero aquí estamos, cumpliendo promesas!

¡VIDA SOLO HAY UNA... LOS SUEÑOS Y PROMESAS SE HICIERON PARA CUMPLIRSE!

¡GRACIAS POR TANTO!

INDICE

Pág.

RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	12
OBJETIVO GENERAL.....	12
CAPITULO I. DESARROLLO DE LA NIÑEZ.....	13
1.1 Desarrollo Físico.....	13
1.2 Crecimiento.....	14
1.2.1 Factores que determinan el crecimiento.....	15
1.3 El cerebro y sus funciones.....	16
1.3.1 Estructuras del cerebro.....	17
1.3.2 Hemisferios y lóbulos del cerebro.....	19
1.3.3 Neuronas y células gliales.....	21
1.3.4 Mielinización y Plasticidad.....	22
1.4 Desarrollo Motor.....	24
1.4.1 Habilidades motoras gruesas.....	24
1.4.2 Habilidades motoras finas.....	26
1.5 Nutrición.....	27
1.5.1 Necesidades energéticas.....	27
1.6 Desarrollo Cognitivo.....	28
1.6.1 El cerebro y el desarrollo cognitivo.....	29
1.6.2 Estadio preoperacional.....	29
1.6.3 Características del pensamiento preoperacional.....	31
1.6.4 Zona de desarrollo próximo.....	32
1.6.5 Lenguaje.....	33
1.6.6. Memoria.....	36
1.6.7 Atención.....	38
1.6.8 Desarrollo de la Imaginación y creatividad.....	40
1.6.9 Capacidades sensoriales.....	41

1.7 Desarrollo psicosocial.....	42
CAPITULO II. EL JUEGO.....	43
2.1 Antecedentes del juego.....	43
2.2 Naturaleza y origen del juego.....	44
2.3 Definición de juego.....	45
2.5 Teorías de juego.....	48
2.5.1 La teoría del pre-ejercicio.....	49
2.5.2 El espacio satisfactorio del juego	50
2.5.3 La moral placentera del juego.....	51
2.5.4 La naturaleza social del juego	51
CAPITULO III. DESARROLLO EMOCIONAL.....	53
3.1 Las emociones.....	54
3.2 Importancia de las emociones.....	54
3.3 Emociones Primarias.....	56
3.4 Funciones principales de las emociones.....	57
3.5 Identificación de emociones.....	58
3.6 Educación Emocional.....	60
3.7 Las emociones y la infancia.....	61
3.8 El vínculo emocional.....	63
3.9 Crecimiento y desarrollo emocional.....	64
3.10 El autoconcepto.....	67
3.11 Autoestima.....	68
CAPITULO IV. DESARROLLO SOCIAL.....	69
4.1 Socialización.....	69
4.2 La familia.....	71
4.3 Los hermanos.....	74
4.4 La escuela.....	75
4.5 La amistad.....	77
4.6 Relaciones con pares.....	78
4.7 Identificación de sexo.....	80
4.8 Buenas relaciones interpersonales.....	82
4.9 Desarrollo moral.....	82

4.10 Racionamiento moral.....	84
4.10.1 Comportamiento moral.....	85
4.10.2 Sentimientos morales.....	85
4.11 Orientación al contrato social.....	86
4.12 Orientación a los principios universales.....	86
4.13 Medios de comunicación.....	87
CAPITULO V. EL JUEGO Y LA INFANCIA.....	89
5.1 Juego y derechos.....	89
5.2 Juego y trabajo.....	90
5.3 Juego y estimulación temprana.....	91
5.4 Áreas de desarrollo.....	92
5.5 Juego y sexo.....	93
5.5.1 Influencia cultural.....	94
5.5.2 Influencia paterna.....	95
5.5.3 Medios de comunicación.....	96
5.5.4 Compañero de juego.....	97
5.6 Juego y lenguaje.....	98
5.7 Juego y la creatividad.....	100
5.8 Juego y educación.....	101
5.9 El juego en el salón de clases.....	102
5.9.1 Juego y educación física.....	103
5.10 Juego y deporte.....	104
5.11 Condición física.....	104
5.12 Autoestima.....	105
5.13 Relación con otros.....	106
5.14 Juego y desarrollo emocional.....	107
5.14.1. Juego y terapia.....	108
5.15 Juego simbólico.....	110
CAPITULO VI. TIPOS DE JUEGOS.....	112
6.1 Juegos de ejercitación.....	112
6.2 Juegos sensitivos.....	113
6.3 Juegos de exploración.....	113

6.4 Juegos de destrucción.....	113
6.5 Juegos de interés.....	114
6.6 Juegos de fantasía.....	114
6.7 Juegos desordenados.....	116
6.8 Juegos de creación.....	116
6.9 Juegos de reglas.....	117
6.10 Juegos de azar.....	118
6.11 Juegos de estrategia.....	118
6.12 Juegos de competencias.....	118
6.13 Juegos de adrenalina.....	119
6.14 Los juegos de afirmación.....	120
6.15 Los juegos de confianza.....	121
6.16 Los juegos de resolución de problemas.....	122
6.17 El juego de integración.....	123
MÉTODOLOGIA.....	124
CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN... ..	127
REFERENCIAS.....	129

RESUMEN

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, también se considera que los niños se desarrollan de una forma recreativa acompañada de actividades estructuradas no solo de libre expresión, sino de desarrollo social, emocional e intelectual. Todas las actividades se pueden empatar con el juego, desde leer, hasta tocar el piano. A medida que el niño crece, debe compartir sus juegos con otras actividades, propias de su edad, pero éstas deben sacrificar sus necesidades de juego, así mismo jugando el niño desarrolla su cuerpo, su vida social y lo que es más importante, el aspecto emocional y su imaginación.

PALABRAS CLAVE: Infancia, juego, desarrollo, social, emocional.

ABSTRACT

The game is an activity as old as man himself, although his concept, and how to practice it varies according to the culture of the people. The human being does it in an innate way, product of a pleasant experience as a result of a particular commitment, it is a valuable stimulus by means of which the individual becomes more skillful, insightful, light, skillful, strong and above all cheerful, also considers that children learn to grow in a recreational way accompanied by structured activities not only of free expression but of social, emotional and intellectual development. All activities can be matched with the game, from reading, to playing the piano. As the child grows, he must share his games with other activities, appropriate to his age, but they must sacrifice their gaming needs, playing the child develops your body, your social life and most importantly, the emotional aspect and your imagination.

KEYWORDS: Childhood, play, development, social, emotional.

INTRODUCCIÓN

El juego desde los primeros años de vida aparece de manera espontánea y voluntaria, el cual en la interacción que genera, va acompañado de diversos aspectos que son importantes observar y analizar como los sentimientos y emociones que se expresan, la creatividad e imaginación individual, la solución de conflictos que se pueden presentar, la implementación de las reglas y el respeto a la individualidad y opinión de los pares o semejantes con los que se da la interacción. Es por ello, que con esta investigación se pretende analizar la gran importancia que ejerce el juego durante la infancia, para promover y estimular el desarrollo óptimo útil en los diversos aspectos del desarrollo como lo cognitivo, lo motriz, lo social y lo emocional, dado que, al ser seres biopsicosociales se tienen repercusiones en el desarrollo y bienestar posterior del niño a lo largo de su vida.

Por consiguiente, en las primeras etapas de desarrollo y durante la infancia el juego puede ser una herramienta con la cual el niño resolverá armónicamente sus propios problemas y conflictos que se le vayan presentando. Muchos padres de familia y aún los mismos profesores creen que el juego es una actividad sin importancia, llegando a pensar que éste se debe prohibir a los niños, pues les roba tiempo para estudiar u otras actividades extracurriculares que se consideran de más valor; y no debería ser visto desde ese punto de vista, es por eso que lo más importante radica en brindarles a los niños la oportunidad de jugar de manera saludable y proporcionarles todo lo fundamental para su desarrollo.

El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo y comunicativo va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. Por lo tanto, el niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño.

Ahora bien, desde un punto de vista psicológico, es pertinente analizar porque el juego tiene un alto valor cognitivo, tiene un valor emocional, tiene un valor social y finalmente también un valor psicoterapéutico, por una parte sirve para el diagnóstico, al manifestar conflictos y actividades del niño, de igual manera se utiliza para que el niño pueda comprender sus problemas y aprenda a encontrar soluciones; a través del juego el niño descubrirá y conocerá el placer de hacer cosas y estar con otros, ya que, es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones; sin olvidar que el juego es uno de los primeros medios de comunicación del niño, una de sus formas de expresión más natural y está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

El juego tiene como función educativa ayudar al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El interés para realizar esta investigación surge a partir del interés que se genera cuando los niños al encontrarse jugando tienden a cambiar su conducta, si bien se sabe, el juego esta modulado por diversas actividades, reglas, condiciones entre otras características. Es por ello que esta investigación busca analizar cómo se regulan las emociones durante el juego y como la sociedad influye, se ha observado también que algunos niños tienen poca tolerancia a la frustración, acompañados de berrinches, una actitud negativa y poca empatía con los demás niños. Además, un punto que es pertinente analizar es el desarrollo social, ya que, la educación e inculcación de los valores que se da en la familia, esto se ve reflejado en la convivencia con otros niños como se había mencionado anteriormente.

El motivo del porque se elige la etapa preescolar como foco de investigación, es porque, en esta etapa los niños están en un proceso de constante cambio, adaptación y aprendizaje, ya que, empiezan una vida escolar y su interacción social se amplía.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo; además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad; es por ello se plantean las siguientes preguntas.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:

1. ¿Cuál es la importancia del juego en la regulación Socioemocional de los niños en atapa preescolar?
2. ¿Identificar cuáles son los elementos primordiales en la regulación emocional del niño en la etapa preescolar?
3. ¿Analizar la regulación Socioemocional en los niños de la etapa preescolar?

OBJETIVO GENERAL

Describir y analizar la importancia del juego en la regulación socioemocional de los niños en etapa preescolar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conocer la importancia que tiene el juego en los niños durante la etapa preescolar
2. Analizar cuáles son los elementos que influyen en el desarrollo y regulación emocional del niño en la etapa preescolar?
3. Describir el desarrollo de la regulación socioemocional en los niños de la etapa preescolar.

CAPITULO I. DESARROLLO DE LA NIÑEZ

1.1 Desarrollo Físico

Al hablar del desarrollo en primera instancia durante los primeros años de vida, el bebé se convierte en un miembro competente de la sociedad, durante estos años iniciales ocurren muchas clases importantes de desarrollo. El desarrollo fisiológico que está definido como los cambios progresivos del individuo que le permiten la adaptación al entorno y garantizan su conservación hasta la edad de preescolar.

Morris, (1997) menciona que en el desarrollo se utiliza el término maduración para referirse a los procesos biológicos que dan lugar a una secuencia ordenada de cambios. La maduración da cuenta de muchos de los cambios en el desarrollo físico, cambios en los que las influencias ambientales, casi no tienen que ver, y otros cambios que son producto de la interacción entre maduración y experiencia. Por lo que el desarrollo infantil está caracterizado por la maduración de los órganos, lo que trae consigo el aumento de la estructura corporal, dicho crecimiento tiene una velocidad diferente entre sexos en determinada etapa de su desarrollo. El crecimiento del cerebro, así como sus funciones son parte indispensable para la adquisición de diferentes capacidades y habilidades en el individuo con el fin de que se adapte a su medio y el niño sea un miembro competente de su sociedad; como bien se sabe, el crecimiento está caracterizado por etapas sucesivas y progresivas en un individuo desde su nacimiento hasta la edad adulta y el crecimiento del cuerpo trae consigo nuevas formas de ver el mundo.

El Diccionario de Psicología y Pedagogía,(2002) hace referencia que durante el desarrollo hay dos temas elementales en el desarrollo son: el crecimiento y maduración. Ambos conceptos se relacionan entre sí y son indispensables para que el niño pueda realizar una acción, otorgándole la estructura corporal ideal para moverse con independencia.

1.2 Crecimiento

El crecimiento es un proceso que transforma a un niño y lo convierte en adulto, esto se logra mediante el aumento progresivo y continuo de su tamaño corporal, la maduración de sus órganos y el desarrollo armonioso de sus miembros. Este proceso de crecimiento comienza antes de que el niño nazca, en el momento de su concepción, cuando el ovulo fecundado todavía es una célula minúscula, que se va a dividir y multiplicar para construir un ser humano, y continua durante los primeros años, con un aumento de sus órganos y miembros hasta alcanzar su tamaño final. (Papalia, 2005).

Hay una diferencia notoria entre el crecimiento y el desarrollo físico, ya que el primero se refiere esencialmente a un aumento en las dimensiones del cuerpo, por ejemplo, el peso y la talla de un niño; el desarrollo anatómico suele ser un término más amplio, el cual también incluye crecimiento, pero se refiere de igual forma a un cambio en la composición y el funcionamiento de las células, en la dimensión de los miembros, en la maduración de los órganos y en la adquisición de nuevas funciones lo que ayuda al individuo a adaptarse a su medio de forma satisfactoria.

Cada niño tiene su propio ritmo de crecimiento, el cual no es constante. Existen épocas de su vida, como son el periodo prenatal, la lactancia (de 0 a 2 años), el preescolar (de 3 a 6 años), la infancia (de 7 a 12) y la adolescencia (de 13 a 18 años); durante las cuales su crecimiento es más acelerado en comparación a otras etapas de su desarrollo. Según Atkin, (1987) refiere que las niñas tienen un crecimiento físico más lento, pero a la vez, suelen ser más resistentes a las condiciones adversas, por lo que puede haber también velocidades distintas dentro de un mismo sexo.

1.2.1 Factores que determinan el crecimiento

Atkin, (1987) propone tres factores principales que ayudan a que los niños tengan un crecimiento favorable. Los factores genéticos, el estado de nutrición y el medio ambiente:

- En primer lugar se encuentran los factores genéticos: Estos son los primeros en intervenir en la vida del niño, desde el momento de su concepción, estos factores ya está determinado y definido el sexo del niño, algunas de sus características y su potencial de crecimiento, es aquello que es heredado por los genes de los padres.
- El segundo factor en actuar es la nutrición, “el procedimiento por el cual es organismo consume y utiliza las sustancias o nutrimentos que necesita para vivir, crecer y reparar sus pérdidas, es la nutrición”. La alimentación que recibe el niño desde el embarazo y los primeros años de vida son fundamental para su crecimiento; la lactancia prolongada y la ingesta de alimentos sólidos a partir del quinto mes de edad, son hábitos que ayudan al crecimiento del niño, es por esto que lo sano es tener una buena alimentación, un estado de salud favorable ya que con esto se potencializa su crecimiento.
- El tercer factor es el medio ambiente también influye en el crecimiento del niño, estos pueden ser desde la edad de la madre, las condiciones de vida durante el embarazo, el estado socioeconómico, el nivel educativo, integrantes de la familia, entre otros.

Todas estas condiciones son indispensables para saber si se están cubriendo las necesidades básicas del niño, como alimentación, abrigo, amor, techo, todas esas condiciones que son esenciales para que el niño crezca bien. El conocer estos factores y cómo actúan sobre el crecimiento de los niños puede ayudar a reducir sus riesgos.

Igualmente a identificar a aquellos niños que pudieran sufrir algún retraso o se vean amenazados por estas condiciones de vida. Por lo tanto, el crecimiento trae consigo la maduración de determinados órganos o sistemas internos del cuerpo humano, lo que provoca su funcionamiento; Ahora bien, es importante conocer su desarrollo es el sistema nervioso central, ya que este es el motor que impulsa todas las conductas, pensamientos y sentimientos de los seres humanos, en el siguiente punto se habla del cerebro y sus funciones y cómo influyen el desarrollo del niño.

1.3 El cerebro y sus funciones

Para hablar del cerebro y sus funciones en la vida humana, es necesario hablar del sistema nervioso, para poder entender de donde viene y saber la función de este sistema en los seres humanos.

El sistema nervioso se podría decir que es el que dirige el organismo, pues le da dirección al funcionamiento de todos los órganos y coordina sus funciones estableciendo entre ellos una perfecta armonía. El Diccionario Enciclopédico Universal, (2002), lo define como el conjunto de estructuras con funciones especiales, por medio de las cuales el organismo responde adecuadamente a los estímulos que recibe, así sean del exterior como del interior, esto depende la posibilidad de adaptación y supervivencia que tenga el organismo al medio ambiente.

De acuerdo con El Diccionario Enciclopédico Universal, (2002) refiere que el sistema nervioso tiene tres funciones principales: Primero, recibe e interpreta la información que proviene del exterior o del interior del cuerpo. Segundo, almacena la información recibida e interpretada. Tercero, elabora respuestas en base a la misma.

El sistema nervioso se divide en: sistema nervioso central Sistema Nervioso Central (SNC) el cual es la parte que se localiza dentro del cráneo y la columna vertebral, se compone del encéfalo (cerebro) y de la médula espinal; es una auténtica computadora del cuerpo ya que se encarga de procesar la información y de emitir mensajes. El sistema nervioso periférico (SNP), es la parte que se sitúa fuera del cráneo y de la

columna vertebral, está constituido por el conjunto de nervios que transmiten los estímulos captados por los receptores al cerebro, así como el mensaje que éste envía como respuesta; está formado por 12 pares de nervios craneales y 31 nervios denominados espinales. (Pinel, 2007).

Es así que, el sistema nervioso está presente en todo el organismo y es el tejido especializado en la comunicación, tanto con el medio externo como con el medio interno.

Por lo que, Tapia (1996) hace referencia que los seres humanos “estamos continuamente situados entre dos medios: por una parte, el medio externo, constituido por todo lo que nos rodea y el cual conocemos a través de los sentidos, que llevan la información al cerebro y, por otra parte, el medio interno formado por nuestros líquidos, fundamentalmente de la sangre, y nuestros órganos. Ambos medios se comunican de tal manera que su “operación es totalmente independiente de la voluntad”.

1.3.1 Estructuras del cerebro

El cerebro es una estructura primordial, ya que el crecimiento de éste, antes del nacimiento y durante los años de la infancia es fundamental para el futuro desarrollo físico, cognitivo, emocional y social del niño, pues hoy en día gracias a la tecnología, se logra observar y conocer con mayor claridad cómo ocurre este crecimiento, en donde se ha aprendido que la maduración del cerebro lleva mucho más tiempo de lo que antes se pensaba, pues no había estándares que aseguraran su nivel de maduración o que afectaciones había si este fuera el caso, como ahora gracias a la tecnología.

El cerebro en el momento del nacimiento, pesa únicamente el 25% de su peso de adulto, alcanza cerca del 90% de su peso a los tres años de edad del niño. A los 6 años casi tiene su tamaño adulto, pero su crecimiento y el desarrollo funcional de partes específicas del cerebro continua hasta que el niño se convierte en adulto. (Papalia, 2005).

El crecimiento del cerebro se da poco a poco, y esto es conforme a la edad y etapa en la que el niño se encuentre; en excepción a los brotes de crecimiento del cerebro, que son periodos de rápido crecimiento y desarrollo y que coinciden con cambios en el comportamiento cognoscitivo; esto debido a que diferentes partes del cerebro crecen más rápidos en momentos distintos.

Papalia, (2005) refiere que alrededor de las dos semanas de concepción, se inicia el desarrollo de forma gradual del cerebro, de un largo tubo hueco a una masa esférica de células. En el momento del nacimiento, el brote de crecimiento de la médula espinal y del tallo cerebral, esta es la parte del cerebro responsable de funciones básicas como la respiración, el latido cardíaco, la temperatura corporal y el ciclo sueño-vigilia; casi ha terminado, mientras que el cerebelo, que es la parte del cerebro que mantiene el equilibrio y la coordinación motora, crece a su mayor velocidad durante el primer año de vida del niño.

Ahora bien, durante los primeros doce meses de vida, el cráneo está formado por un conjunto de huesos planos, todavía no soldados entre sí, que dejan abiertas entre ellos la fontanela, que en el recién nacido mide unos 3,5 cm, y se cierra entre los 12 y los 18 meses; el perímetro cefálico aumenta, en este mismo periodo, a razón de 1,5 cm por mes aproximadamente, siendo mayor durante los dos primeros años que el perímetro torácico; su desarrollo es incomparablemente inferior, aumentando en total no más de 4 o 5 cm entre el segundo y el quinto año de edad, cuando el niño ya se encuentra en el preescolar.

El cerebro está dividido en tres estructuras principales, según Pinel (2007): la raíz cerebral, el área límbica y la corteza cerebral, las cuales se detallan a continuación.

- La raíz cerebral regula funciones básicas de sobrevivencia como la respiración, los latidos del corazón y el metabolismo.
- El área límbica controla las emociones y ayuda a almacenar información en la memoria. Esta área contiene los componentes que regulan los sentimientos, como la ansiedad y el estrés, y que influyen en el funcionamiento total del

cerebro. Algunas de las zonas son: el hipotálamo, la amígdala, el tálamo y el hipocampo.

- La corteza cerebral está dividida en dos hemisferios: izquierdo y derecho. Estos hemisferios están conectados por un conjunto de fibras nerviosas llamadas cuerpo calloso, que los comunica en sus diferentes zonas o regiones.

1.3.2 Hemisferios y lóbulos del cerebro

Según Papalia, (2005) el cerebro, se divide en dos partes, una derecha y una izquierda, o mejor conocidas como hemisferios, cada uno de ellos tiene funciones especializadas a la cual se le conoce con el nombre de lateralización. El hemisferio izquierdo se relaciona principalmente con el habla y la escritura, así como el movimiento de la mano derecha; el hemisferio derecho, se relaciona con el contacto y movimiento de la mano izquierda, la construcción espacial, el reconocimiento de rostros y la imaginación no verbal. La conexión entre los hemisferios se lleva a cabo mediante un enorme conjunto de fibras nerviosas llamado cuerpo calloso, el cual les permite compartir información de un hemisferio a otro y viceversa, coordinando sus funciones; el cuerpo calloso crece de forma significativa durante la niñez y alcanza su tamaño de adulto alrededor de los 10 años de vida del niño aproximadamente.

En cada hemisferio hay cuatro lóbulos o secciones: occipital, temporal, parietal y frontal, de los cuales se hará un breve descripción y su ubicación y ubicación de estos a continuación.

- El lóbulo occipital, ubicado en la parte posterior más alejada de los hemisferios cerebrales, recibe y procesa información visual. Es precisamente en este lóbulo, en el que se experimentan las formas, el color y el movimiento del ambiente. Las lesiones en este lóbulo pueden producir ceguera, aun cuando los ojos y sus conexiones nerviosas con el cerebro estén en perfecto estado.

- El lóbulo temporal, localizado frente al lóbulo occipital, aproximadamente detrás de cada sien, desempeña un papel importante en tareas visuales complejas, como el reconocimiento del rostro de las personas. Es el “centro primario del olfato” del cerebro. También recibe y procesa información de los oídos, contribuye al balance y el equilibrio, y regula emociones y motivaciones como la ansiedad, el placer y la ira. Además, se cree que la capacidad para entender y comprender el lenguaje se concentra principalmente en la parte posterior, aunque investigaciones reciente indican, que parte de la comprensión del lenguaje, también se lleva a cabo en el lóbulo parietal y en el frontal.
- El lóbulo parietal, se asienta en la parte superior de los lóbulos temporal y occipital y ocupa la mitad posterior superior de cada hemisferio; este lóbulo recibe información sensorial de todas las partes del cuerpo: de los receptores sensoriales de la piel, los músculos y las articulaciones. Los mensajes de estos receptores sensoriales se registran en las llamadas áreas de proyección sensorial. Al parecer, el lóbulo parietal contribuye a habilidades espaciales, como la habilidad para leer un mapa, o como indicar a alguien cómo llegar a un lugar.
- El lóbulo frontal, ubicado justo atrás de la frente, representa cerca de la mitad del volumen del cerebro humano. Los mensajes de respuesta del cerebro inician su viaje de regreso en las áreas de proyección motoras del lóbulo frontal, y de allí van hacia diversos músculos y glándulas del cuerpo. Se desarrolla gradualmente durante el primer año, y gobierna funciones de alto nivel como el habla y el razonamiento.

Es importante mencionar las regiones de la corteza cerebral (la superficie externa del cerebro), que gobiernan la visión y la audición, maduran a los 6 meses de edad, pero las áreas del lóbulo frontal, responsables de la formación de asociaciones mentales, de recordar y de la producción deliberada de las respuestas motoras, permanece inmadura durante varios años. (Papalia, 2005)

1.3.3 Neuronas y células gliales

Lipsitt, (1981) refiere que el cerebro posee neuronas, que son las células nerviosas, cuya función es transmitir la información cerebral y conectar el cerebro con el cuerpo y viceversa, procesan las funciones cerebrales como el lenguaje, el razonamiento, la lectura y escritura, y toda la tarea del aprendizaje, ya que el cerebro es capaz de inventar, crear, escribir, calcular y en general, proporciona los atributos que los hace ser seres humanos.

Así mismo, Pinel (2007) refiere que el cerebro está compuesto por neuronas, que mandan y reciben información; y células gliales, las cuales sostienen y protegen a las neuronas. A partir del segundo mes de gestación, comienzan a producirse un estimado de 250,000 neuronas inmaduras cada minuto. En el nacimiento, la mayoría de las más de 100, mil millones de neuronas de un cerebro maduro se encuentran ya formadas, aunque aún no están completamente desarrolladas; esto es que el número de neuronas se incrementa con mayor rapidez entre la semana 25 de gestación y los primeros meses posteriores al nacimiento.

Las neuronas son sencillos cuerpos celulares con un núcleo o centro compuesto de ácido desoxirribonucleico (ADN), que contiene la programación genética de las células. Conforme el cerebro crece, estas células rudimentarias migran a diversas partes de éste. Allí les brotan axones y dendritas (angostas extensiones ramificadas). Los axones envían señales a otras neuronas y las dendritas reciben mensajes provenientes de ellos por medio de la sinapsis, los vínculos de comunicación del sistema nervioso. Las sinapsis son espacios pequeños, cuyos puentes son los químicos llamados neurotransmisores. Se dice que una neurona puede tener desde 5,000 hasta 100 000 conexiones sinápticas (Papalia, 2005 y Pinel 2007).

Tapia, (1996), explica en gran parte el aumento del cerebro y permite el surgimiento de nuevas habilidades perceptuales, cognoscitivas y motoras durante los últimos dos meses y medio de gestación y los primeros seis meses a dos años de vida del bebé, es la multiplicación de las dendritas y de las conexiones sinápticas la mayoría de las neuronas de la corteza, que son responsables del funcionamiento complejo de alto

nivel. Sin embargo, es hasta después del nacimiento que las células comienzan a formar conexiones que permiten que tengan lugar la comunicación; en un principio, el cerebro produce más neuronas y sinapsis de las que necesita y las que no se utilizan o que no funcionan son eliminadas; este proceso de muerte celular se inicia durante el periodo prenatal y continúa después del nacimiento, lo que ayuda a crear un sistema nervioso eficiente. Alrededor de los dos años de edad el número de sinapsis llega a su máximo y su eliminación continúa hasta ya avanzada la adolescencia. Mientras unas neuronas mueren otras se van formando durante toda la vida.

Así mismo este autor menciona lo siguiente:

“Las neuronas, mediante los circuitos que establecen, constituyen la parte fundamental del cerebro: el cerebro es un conjunto de neuronas extraordinariamente organizadas en sus arreglos tridimensionales y en sus conexiones. Es con las neuronas que pensamos, sentimos, nos movemos, captamos todo lo que está a nuestro alrededor en forma de luz, imágenes, sonidos, ruido, frío. Es con las neuronas que creamos, sufrimos, imaginamos, amamos y gozamos. Las neuronas son, por todo lo anterior, las células de la mente”.

1.3.4 Mielinización y Plasticidad

Lipsitt, (1981) hace referencia a que el incremento de la eficiencia de la comunicación pertenece a las células gliales, éstas cubren las rutas neurales con una sustancia grasa llamada mielina; la mielina permite que las señales viajen más rápido y con mayor suavidad, permitiendo el logro de un funcionamiento maduro, de esto consiste en proceso de mielinización.

Conforme a lo revisado se conoce que este proceso se inicia aproximadamente a la mitad de la gestación en algunas partes del cerebro y continúa hasta la adultez; las rutas que están relacionadas con el sentido del tacto (primer sentido en desarrollarse) están mielinizadas en el momento del nacimiento; la mielinización de las rutas visuales,

que maduran más lentamente, se inicia en el nacimiento y continúa hasta los primeros meses de vida del bebé. Se cree que las rutas vinculadas con la audición empiezan a ser mielinizadas como al quinto mes de gestación, pero el proceso no está completo, sino hasta los cuatro años. Por lo que las partes de la corteza que controlan la atención y la memoria no están completamente mielinizadas, ya que estos se desarrollan lentamente. La mielinización de una zona de revelo de información del hipocampo, una estructura localizada dentro del lóbulo temporal que tiene un papel importante en la memoria.

La mielinización de las rutas sensoriales y motoras, primero en la médula espinal del feto y luego, después del nacimiento, en la corteza cerebral, quizás explique la aparición de los reflejos tempranos en los bebés. Pinel, (2007) Define el concepto de plasticidad de la siguiente manera:

Es la capacidad que tiene el cerebro para remodelar las conexiones entre sus neuronas. Esta es la base de los procesos de memoria y de aprendizaje, pero a veces también interviene para compensar los efectos de lesiones cerebrales estableciendo nuevas redes. Estas modificaciones locales de la estructura del cerebro dependen del entorno y le permiten adaptarse. El término técnico para esta maleabilidad o modificabilidad del cerebro es el de plasticidad.

Es así como la plasticidad consiste en establecer en el cerebro vías privilegiadas para hacer circular las informaciones importantes y para ello, se necesita reclutar neuronas, aumentar el número de conexiones, liberar más neurotransmisores, etc. Las primeras conexiones sinápticas, algunas de las cuales dependen de la estimulación sensorial, refinan y estabilizan las conexiones del cerebro, diseñado genéticamente; este modelado de las conexiones interneuronales es particularmente activo en los niños.

Esto permite, la maduración del sistema visual en los bebés. Pero para ciertas aptitudes, también interviene a lo largo de la vida: aprender a conducir, a distinguir dos sonidos muy similares. Así, las primeras experiencias pueden tener efectos duraderos en la capacidad del sistema nervioso central para aprender y almacenar información que es importante durante el desarrollo del niño. (Papalia, 2005)

1.4 Desarrollo Motor

Morris, (1997), define el desarrollo motor como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas.

El desarrollo motor no se produce de forma aislada, más bien se verá influido por las características biológicas que el niño posea , tales como la herencia y la maduración, por el ambiente en que se desarrolle, las oportunidades para el movimiento que se encuentran en su entorno y su propio desarrollo motor.

Gesell (1985) por otra parte menciona que el hecho de que el niño pueda realizar actividades como correr, volver a levantarse y volver a correr tan rápido como pueda; o el hecho de poder construir torres con bloques, hacer garabatos, el cortar papel con tijeras; durante los años de infancia, se desarrollan este tipo de habilidades para realizar dichas actividades. Durante la edad preescolar es normal que realicen este tipo de actividades como: Bailar, caminar, nadar, correr, balancear, montar, pretender en el juego, tirar y alcanzar Pelotas, carreras de obstáculos, nadir, deslizar, trepar, saltar laso, jugar a la golosa, jugar a la carreta, salta barras.

1.4.1 Habilidades motoras gruesas

Papalia,(2005). Define las habilidades motoras gruesas como aquellas que involucran los músculos largos del cuerpo que se combinan de manera coordinada en actividades como caminar, correr, gatear, patear, los brazos y los pies. Estas habilidades dependen de la fuerza y resistencia de los músculos. Las habilidades motoras gruesas comienzan a desarrollarse en la primera infancia. Primero se desarrollan en la parte alta del cuerpo y después en la parte baja, siendo así que las habilidades motoras gruesas se desarrollan primero que las habilidades finas; a medida que los niños realizan

movimientos con las piernas con mayor confianza, se mueven con determinación por su entorno de manera más automática.

- A los tres años, los niños disfrutan con movimientos simples, como saltar, brincar y correr de arriba abajo, solo por el puro placer de realizar estas actividades. Ellos se enorgullecen al mostrar cómo pueden correr y hacer distintos movimientos y saltos. Con estas actividades los niños no ganaran una medalla en las olimpiadas, pero para ellos y a esta edad estas actividades son una fuente considerable de orgullo y consecución de logros. Además que controla bien su cuerpo y se consolidan habilidades motoras adquiridas, al mismo tiempo aparecen otras habilidades; en esta edad la carrera se perfecciona es decir sube y baja escaleras sin ayuda, puede ponerse de putillas y andar sobre ellas. Sabe sentarse con los pies cruzados sobre los tobillos, sabe comer y beber solo y su habilidad manual se desarrolla rápido.
- A los cuatro años, los niños todavía disfrutan de las mismas actividades infantiles, pero se vuelven más exploradores ya ventureros; juegan en los columpios de algún parque desplegando su destreza atlética, una de las actividades notorias que suelen ser notorias es el subir y bajar escalones; es decir que ya hay una mayor coordinación. De manera que corre de puntillas, puede saltar sobre un pie y se mueve sin parar y saltar, Sube y baja escaleras con un solo pie por escalón. Sus ademanes tienen mayor refinamiento y precisión además de que se sostiene en un solo pie por varios segundos.
- A los cinco años, el sentido del equilibrio y del ritmo están muy perfeccionados; sabe saltar en un solo pie y sus habilidades manuales están ya mucho más desarrolladas; utiliza las tijeras con mayor precisión, su coordinación manual es mucho más exacta y se marca la lateralidad; es decir, elige con qué mano prefiere agarrar el lápiz, peine o cuchara para realizar su vida cotidiana.

- A los seis años, aumenta su interés por explorar y experimentar; por lo que no es raro que un niño a esta edad realice piruetas en el aire, subiéndose a casi cualquier sitio. Otra de las actividades que destacan durante esta edad es que comienzan a correr más rápido y les gusta hacer competencias con otros niños y sus padres. Esta edad se caracteriza por ser una edad activa; el niño está en actividad constante, sea de pie o sentado, parece hallarse equilibrado constantemente su propio cuerpo en el espacio. Está en todas partes; trepando árboles, arrastrándose debajo, encima y alrededor de sus estructuras de grandes bloques o de otros niños. No tiene dominio de sus impulsos motores ni percibe muchas cosas de las que en realidad puede manejar; es excesivamente enfático y puede llegar a demorar en intentar cosas demasiado difíciles para él.

1.4.2 Habilidades motoras finas

Las habilidades motoras finas son la capacidad de hacer movimientos usando los músculos pequeños de nuestras manos, muñecas y dedos. Los niños dependen de estas destrezas para realizar tareas importantes en la escuela y en su vida diaria; se utilizan las habilidades motoras finas para hacer movimientos pequeños, estos movimientos son tan naturales para la mayoría de las personas que por lo general no pensamos en ellos. Sin embargo, las habilidades motoras finas son complejas desde un punto de vista de acuerdo con el desarrollo y edad de los niños, las cuales se explican a continuación:

A los 3 años los niños todavía no han culminado las habilidades de la primera infancia de coger y manejar cosas. Aunque ya tienen la habilidad de tomar objetos muy pequeños con su dedo índice y su dedo pulgar durante un tiempo, todavía sus movimientos son algo entorpecedores. Los niños de esta edad pueden también colocar bloques para formar una torre, a cada uno le toma su tiempo y concentración, pero a menudo no forman una línea recta, es más común que jueguen con rompecabezas o suelen ser algo bruscos con las piezas.

A los 4 años, la coordinación motora fina de los niños mejora sustancialmente y se vuelve mucho más precisa. Algunas veces tienen dificultades para construir una torre con bloques, debido a su deseo de colocar cada bloque perfectamente y pueden tirar los que ya estén apilados.

A los 5 y 6 años su coordinación motora fina mejora mucho más, ya que las manos, los brazos y el cuerpo se mueven juntos bajo la dirección de los ojos; las torres ya no son tan importantes como medio de entretenimientos, su interés por armar cosas con mayor dificultad aumenta.

1.5 Nutrición

Papalia,(2005) es durante la infancia cuando se fijan los hábitos alimentarios, y si estos no se establecen correctamente, serán muy difíciles de cambiar, por lo que estableciendo rutinas alimentarias adecuadas y un estilo de vida saludable se reducen las posibilidades de que el niño pueda sufrir ciertas patologías en su edad adulta. Además, pueden evitarse así los trastornos nutricionales, la anemia, el sobrepeso o la obesidad, es importante mencionar que la niñez es la etapa de la vida donde más cambios se producen, tanto físicos como intelectuales, y en ello radica la importancia de la alimentación infantil.

Por lo que, es recomendable que la dieta de los más pequeños sea rica en cereales, frutas y verduras, y escasa en grasas saturadas y sal; aunque en menor cantidad, también se debe consumir huevos, lácteos y pescado y limitar la ingesta de carnes rojas y derivados, e incorporar el agua como bebida esencial en las comidas diarias, son otros de los consejos para que los niños sigan una dieta sana y equilibrada.

1.5.1 Necesidades energéticas

Los hábitos alimentarios como se mencionaba anteriormente son aspectos importantes durante la niñez; lo que los niños comen afecta al crecimiento de su esqueleto, su forma corporal y lo susceptible que puede ser para contraer enfermedades a corta

edad. Los requerimientos energéticos para cada niño están determinados por el índice basal del metabolismo, que es la cantidad mínima de energía que una persona utiliza en un estado de reposo. De media que, un niño necesita 1, 700 calorías al día, pero las necesidades energéticas de cada niño de la misma edad, sexo y estaturas varían. Uno de los problemas más comunes en la niñez es la anemia, por deficiencia de hierro, que tiene como resultado una fatiga crónica. Este es un problema que se produce por la falta de ingesta de cantidades adecuadas de carnes de calidad y verduras. (Narvarte, 2001)

Por lo tanto, el objetivo de cuidar la alimentación del niño durante toda la infancia va mucho más allá de procurarle los nutrientes que necesita en cada momento; las consecuencias de una correcta alimentación se prolongarán durante las etapas posteriores de su vida, y los hábitos adquiridos en esta etapa temprana se van a mantener con pocas posibilidades de cambio. Es importante concienciar al niño de la importancia de cuidar su alimentación diaria y enseñarle a atenderla de forma adecuada es una buena estrategia para la prevención de muchas de las enfermedades, ya que la vida del niño debe centrarse en las actividades y no en la comida.

1.6 Desarrollo Cognitivo

Principalmente, al hablar de desarrollo cognitivo, es importante mencionar que Jean Piaget fue uno de los investigadores más importantes en este ámbito, ya que con su modelo define la forma en que los seres humanos confieren un sentido a su mundo al obtener y organizar la información. Pensaba que la forma en que los niños conocen su mundo tiene implicaciones profundas para toda teoría del conocimiento.

Piaget (2006), creía que el núcleo del comportamiento inteligente es la habilidad de una persona para adaptarse al medio ambiente, a medida que los niños aprenden de sus experiencias, desarrollan estructuras cognitivas más complejas, por lo que Piaget hizo la distinción de estructuras, funciones y el contenido de la mente del niño; estas estructuras comprenden capacidades intelectuales, ideas o hábitos del bebé, que

cambian con el transcurso del tiempo, es por esto que se tomaran varios aspectos contribuyentes las etapas y el estadio en el que se encuentran los niños de edad preescolar.

1.6.1 El cerebro y el desarrollo cognitivo

Uno de los aspectos más importantes del desarrollo físico durante la niñez temprana es el desarrollo continuado del cerebro y el sistema nervioso; aunque el cerebro continua su crecimiento en esta etapa no crece tan rápidamente como durante la primera infancia, esto debido a los cambios que se producen en el cerebro durante esta etapa, lo que le permite a los niños planear sus acciones, atender a los estímulos de forma más efectiva y realizar avances considerables en el desarrollo del lenguaje.

De acuerdo con Gesell, (1985), hace referencia a que el aumento en la duración del cerebro, combina con las oportunidades para experimentar un mundo más amplio, contribuye al surgimiento de las habilidades cognitivas del niño; el cerebro está organizado en muchos circuitos neuronales, que son las redes neuronales que hacen posible que muchas neuronas tengan funciones específicas; es por esto que un circuito neuronal tiene una función importante que es la memoria de trabajo y la atención, que más adelante se abordaran dichos temas.

1.6.2 Estadio preoperacional

Piaget, (2006) menciona que durante el desarrollo sensorio-motor de Piaget, el niño mejora su habilidad para organizar y coordinar sensaciones y percepciones con movimientos y acciones; el estadio preoperacional se extiende hasta los siete años; es en este momento cuando se forman los conceptos estables, aparece el pensamiento racional, comienza a aparecer fuertemente el egocentrismo y después disminuye y se construyen las creencias mágicas. Esta etapa recibe este nombre preoperacional para hacer hincapié sobre el hecho de que el niño en este estadio todavía no piensa de

forma operacional. De este modo que las operaciones son un conjunto de acciones que permiten que el niño realice antes mentalmente lo que hacen físicamente, las sumas y las restas mentales de números son ejemplos de operaciones.

Así mismo, este autor hace referencia a que, el pensamiento es el principio de la habilidad para reconstruir el nivel de pensamiento que ha sido establecido en el comportamiento; también supone una transición en la utilización de símbolos primitivos a otros más sofisticados; el pensamiento preoperacional puede dividirse en los siguientes subestadios:

De función simbólica, es el primer subestadio del pensamiento preoperacional, que se produce aproximadamente entre los dos y cuatro años.

De pensamiento intuitivo, este ocurre de los cuatro años a los siete, durante este subestadio los niños comienzan a usar un tipo de razonamiento primitivo y quieren saber las respuestas a toda clase de preguntas. Piaget llama a este subestadio "intuitivo" porque, por una parte, el niño parece muy seguro de sus conocimientos y de su comprensión, aunque no sea consciente de cómo sabe lo que sabe; es decir conocer las cosas, pero sin usar el pensamiento racional.

Una característica importantes del pensamiento preoperacional es la concentración, la atención se enfoca o se centra, en una característica excluyendo a todas las demás. La centración, se presenta con más claridad en los niños que carecen del concepto conservación, que es la idea de alterar la apariencia de un objeto no cambia sus propiedad cuantitativas.

En este subestadio, el niño adquiere la habilidad de representar mentalmente un objeto que no está presente. La habilidad para realizar este pensamiento simbólico se llama función simbólica y que ocupa gran parte en el mundo mental de niño. Los niños utilizan los garabatos para representar gente, cosas, coches, nubes y muchos otros aspectos del mundo que los rodea. (Piaget, 2007)

El Diccionario de Psicología y Pedagogía, (2002), da otros ejemplos de simbolismo en la niñez temprana son el lenguaje y los juegos simbólicos; pues en este estadio

predominan la habilidad para pensar de forma simbólica y representar el mundo mentalmente; aunque los niños realizan diferentes procesos durante este subestadio, su pensamiento todavía presenta varias limitaciones importantes, dos de ellas son el egocentrismo y el animismo que se explicaran brevemente a continuación.

- **Egocentrismo:** Es una característica destacada del pensamiento preoperacional, es la dificultad para distinguir entre una perspectiva propia y a de otros.
- **Animismo:** Es otra limitación del pensamiento preoperacional, esta es la creencia de que los objetos animados tienen la cualidad de estar vivos y de que son capaces de actuar. Un niño pequeño podría mostrar animismo al decir frases como “El árbol empujó la hoja y por eso se cayó” o “la banquera me cae mal porque hizo que me callera”. Por lo tanto, un niño que utiliza el animismo no distingue las ocasiones apropiadas para utilizar la perspectiva humana y la no-humana.

1.6.3 Características del pensamiento preoperacional.

Para definir estas características Piaget, (2007) propuso una serie de características que los niños tienen cuando están en la etapa preoperacional, que sirven como base para posteriores habilidades a desarrollar en los niños y son las siguientes:

-**Centración:** La tendencia a centrarse en algunos de los aspectos de la situación, dejando de lado otros aspectos y provocando así una deformación del razonamiento, constituye una de las características más importantes del pensamiento preoperatorio. El niño en ésta etapa tiene dificultad para considerar dos dimensiones diferentes a la vez. Centrar limita el pensamiento de los niños de corta edad sobre las relaciones físicas y sociales (Woolfolk, 1999).

-**Irreversibilidad:** Un pensamiento es reversible si es capaz de proseguir un cierto camino en un sentido, y hacerlo luego en sentido inverso para conectarse nuevamente con el punto de partida. Los niños no logran entender que algunas operaciones o

acciones pueden revertirse, restableciendo con ello la situación original. (Woolfolk, 1999).

-Estatismo: El pensamiento preoperatorio tiende a fijarse en los estados más que en las transformaciones. Esta imposibilidad de considerar los cambios fue desarrollada por Piaget en el estudio de imágenes mentales, el cual demostró la dificultad que tienen los niños de 4 a 6 años para representar las transformaciones. Los niños no logran entender el significado de la transformación de un estado a otro (Woolfolk, 1999 y Piaget e Inhelder, 2002).

1.6.4 Zona de desarrollo próximo

Es el término que utilizó Vygotsky para el rango de tareas que resultan muy difíciles para que los niños realicen solos, pero que pueden aprender con la guía y asistencia de los adultos o de otros niños más cuantificados. Así el límite más bajo de la zona de desarrollo próximo, es el nivel de resolución de problemas que el niño logra trabajando de manera independiente. El énfasis que puso Vygotsky en ZDP, fue en su creencia en la importancia de la influencia social, especialmente la instrucción sobre el desarrollo cognitivo de los niños.

La zona de desarrollo próximo involucra tanto destrezas cognitivas en proceso de maduración en el niño, como su nivel de desempeño con la ayuda de una persona más capacitada, por lo cual se van a hacer referencia dos conceptos de la teoría de Vygotsky (1979), que son los siguientes:

- Andamiaje, Su papel en el desarrollo cognitivo ligado estrechamente a la idea de ZDP, se encuentra este concepto que significa el cambio del nivel de apoyo; durante una sesión instruccional, una persona más capacitada ajusta la cantidad de ayuda para encajar en el nivel de desarrollo del niño. Cuando la tarea es nueva, la persona más capacitada da instrucciones directas, mientras que la competencia del niño aumenta, se le da menos asistencia.

- Lenguaje y pensamiento, el niño usa el lenguaje no sólo para la comunicación social, sino también como ayuda para resolver tareas. Vygotsky, (1962) afirma que los niños utilizan el lenguaje para planear, guiar y observar su comportamiento como autorregulador. El uso del lenguaje para la autorregulación se llama habla interna o habla privada; lo cual para Piaget la comunicación privada es egocéntrica e inmadura, pero en cambio para Vygotsky es una herramienta importante del pensamiento durante la niñez temprana.

1.6.5 Lenguaje

Munsinger,(1978) refiere que el crecimiento del lenguaje ilustra la interacción de todos los aspectos del desarrollo, a medida que maduran las estructuras físicas necesarias para producir sonidos y se activan las conexiones neuronales suficientes para asociar sonido con significado, la interacción introduce a los bebés a la naturaleza comunicativa del habla; y esto sucede gracias a que el mundo de los adultos está estructurado y regulado, el pequeño sentirá la necesidad de perfeccionar su forma de comunicación para obtener resultados más satisfactorios en sus demandas de placer, ya que por medio del lenguaje se expresan las preocupaciones, necesidades e intereses. Es primordial, por lo tanto, que se adquieran cuanto antes suficientes capacidades lingüísticas y comunicativas en el sistema lingüístico de la propia lengua o lenguas del entorno; la adquisición de esas capacidades es paralela al uso de algunas funciones del lenguaje.

Mientras que Pujals, (2002) hace referencia a las funciones y refleja la complejidad del modelo interno del lenguaje que posee el infante. A continuación, se describen y comentan estas funciones que aparecen muy interrelacionadas entre sí:

- Función instrumental. El lenguaje es un medio para realizar cosas, es acción (chillar, llorar, patallar, pedir, preguntar). Sirve para cumplir la función del “yo quiero”, o sea, satisfacer las necesidades básicas.

- Función reguladora. Está muy ligada a la función instrumental, al uso social del lenguaje. El lenguaje es un instrumento de control, un elemento del que se sirve el adulto para regular la conducta infantil y transmitir normas mediante recomendaciones, órdenes, aprobaciones y desaprobaciones. El uso en contextos muy ritualizados fomentará la educación de hábitos, tarea fundamental en la etapa infantil.
- Función interaccional / Función personal. El uso lingüístico individual “el yo” y la interacción social con “los demás” marcan la relación profunda que el infante sostiene en sus inicios con el adulto, generalmente padre y madre, cuya relación se irá ampliando y extendiendo a otros contextos. Mediante el lenguaje, el niño expresa a su vez conciencia de su propia individualidad en un proceso continuo en que irá adquiriendo conocimientos de sí mismo.
- Función heurística. El lenguaje es un medio para aprender sobre las cosas. Permite conocer la realidad, el entorno y buscar explicaciones a los hechos. Por ejemplo; a los 4 y 5 años ya se controla el “metalenguaje” utilizado para formular preguntas y comprender respuestas.
- Función imaginativa. El lenguaje no sólo imita el entorno, sino que lo recrea de un modo distinto mediante la capacidad de imaginar, de crear un universo imaginativo. Aquí es interesante el papel que juega la educación literaria como canciones, poemas, adivinanzas, cuentos; como factor desencadenante del lenguaje creativo.
- Función representativa. Esta es a partir de los 5 años de edad. Se usa cuando el niño es capaz de utilizar un lenguaje explícito para referirse a objetos o a otras personas del mundo real que lo rodea, cuando es consciente de que puede transmitir un mensaje completo mediante palabras que representan una realidad concreta.

Después de haber revisado estas funciones que influyen durante el proceso, se conoce a grandes rasgos que la adquisición del lenguaje es una de las capacidades que el niño desarrolla conforme va creciendo, teniendo diferentes funciones según lo que se pretenda con ello. Sin embargo, lo principal del lenguaje es generar actividad cognitiva y fungir como una herramienta importante para la comunicación.

Siendo el lenguaje el principal medio de comunicación entre los humanos, es de suma importancia conocer cómo este se desarrolla. De acuerdo con Munsinger, (1978) menciona lo siguiente respecto a la edad y desarrollo del lenguaje del niño hasta la edad preescolar.

A los tres años de edad, el niño dice su nombre completo y su sexo. Ya es capaz de utilizar plurales, así también, describir cosas o dibujos. Usa las palabras que ha adquirido para designar preceptos, conceptos, ideas, relaciones, etc. Se haya menos absorbido por la acción que a los dos años, lo que le permite seguir la acción a la palabra y la palabra a la acción en su monologo.

El niño de cuatro años de edad le fascina entablar charla solo para llamar la atención. Le gustan los juegos de palabras, especialmente si tiene un auditorio. Los “por qué” y los “cómo” aparecen frecuentemente, aunque las explicaciones no le interesan gran cosa, le interesa más observar la forma en que las respuestas se ajustan a sus propios sentimientos. No constituye estructuras lógicas coherentes, sino que combina hechos, ideas y frases sólo para reforzar su dominio de palabras y oraciones. Nombra colores, al menos uno correctamente. Comprende cinco órdenes preposicionales (en, sobre, bajo, atrás de, enfrente de y a un lado).

Entre los cinco y los seis años, el lenguaje va a quedar prácticamente estructurado. El niño utiliza correctamente las partículas gramaticales, empieza a formar oraciones completas y bien construidas, incluso frases subordinadas y condicionales, y posee un vocabulario de más de 2.000 palabras que es capaz de aplicar con bastante soltura y precisión.

Por lo que, un tema que no se debe descartar es el lenguaje no verbal, ya que los infantes recurren mucho a ello, desde antes de la adquisición del lenguaje verbal. La

comunicación no verbal comprende el movimiento de los ojos, la postura, la expresión facial y casi toda otra señal posible del cuerpo humano; ya que el propósito de la comunicación no verbal consiste en reforzar aquello que el niño está diciendo o en señalar un mensaje que no puede transmitirse verbalmente; este tipo de comunicación se adquiere de la misma manera que la verbal, de forma imitativa, los niños recurren a imitar las conductas de las personas de su alrededor. Algunos ejemplos del lenguaje no verbal se relacionan ante todo con las emociones, tales como, dominio, enojo, miedo, territorio y sexualidad, el gesto del niño empieza a ser observado a partir de los ocho y nueve meses de edad; debido a su importancia el cuerpo del niño merece una mayor atención. (Gesell, 1985).

El lenguaje es importante en el ser humano, porque es un medio que permite formar grupos sociales, desarrollar soluciones de problemas, transmitir conocimientos y, lo que es más importante de todo, le permite al individuo utilizar un instrumento poderoso que puede informar y dirigir el pensamiento humano (Munsinger, 1978).

1.6.6. Memoria

Es la función del cerebro que permite al ser humano adquirir, almacenar y recuperar información sobre distintos tipos de conocimientos, habilidades y experiencias pasadas; pues lo que se aprende es retenido o almacenado en el cerebro y se constituye lo que se denomina memoria; esta función cognitiva permite conservar la información que procesamos para poder recuperarla cuando se requiera y es siempre inferida del comportamiento. Por lo que, no hay aprendizaje sin memoria ni memoria sin aprendizaje, aunque este último sea de naturaleza elemental; por lo que aprendizaje y memoria son dos procesos estrechamente ligados y coinciden mucho entre sí. (Munsinger, 1978)

Piaget, (2002) hace referencia a que hay dos tipos de memoria en general y las más importantes; la de reconocimiento, que es la que sólo actúa en presencia del objeto ya encontrado y que consiste en reconocerlo y; la memoria de evocación la cual consiste

en evocar un objeto (o situación) cuando este no está presente, por medio de un recuerdo o imagen. La memoria de reconocimiento es muy precoz y está necesariamente ligada a esquemas de acción o de hábito, se podría decir, que esta memoria es característica de los lactantes. En cambio, la memoria de evocación aparece después del lenguaje y las imágenes mentales en el niño.

Existen también otros tipos de memoria que dependen del tiempo; estos son la memoria de corto plazo (MCP) o también llamada de trabajo y la memoria de largo plazo (MLP).

La memoria de corto plazo: Esta se empieza a desarrollar desde los pocos meses de vida del niño y se utilizará durante el resto de su vida; esta se caracteriza porque la información sólo dura un lapso de 15 a 20 segundos y después se desvanece o desaparece. Es aquí, donde puede haber un aprendizaje para que ésta información no se pierda, hay diferentes estrategia que ayudan a que el material de la memoria a corto plazo sea más duradero. Una de ellas es la repetición o repaso mecánico, la repetición permite la retención de la información, dicha información solo sirve para trabajar un cierto tiempo ya que no puede ser tan permanente (Morris, 1997).

En cuanto a la memoria a largo plazo: es como su nombre lo dice, la información que permanece y que corresponde a todo lo que se “sabe”, por un periodo ilimitado de tiempo; aquí el aprendizaje es fundamental, porque es el medio por el cual el niño aprende de sí mismo y de su alrededor, teniendo información de memoria como su nombre completo o de los familiares, su domicilio, nacionalidad, el recorrido de su casa a la escuela, etc. Esta memoria se va capacitando cada vez más, conforme el niño crece, la información se almacena y cuando es necesaria se evoca para recordarla. Su presencia en la vida del niño es alrededor de los dos años, cuando el lenguaje es su principal herramienta para comunicarse (Morgado, 2005).

1.6.7 Atención

Liublinskaia, (1971), menciona que la atención es un estado del individuo que se manifiesta por su concentración en algo, para que este proceso se dé, influye mucho la madurez del sistema nervioso central y la percepción en el humano. Lo que se percibe como la luz, el ruido, el roce de la ropa; así también, puede ser, hambre, sed, dolor, preocupaciones; influye en el individuo para discriminar entre un conjunto de excitadores, sólo el que percibe con claridad, y los demás pasan inadvertidos; se enfoca sólo en un estímulo e inhibe los que no son de su interés. Lo más importante en los niños consiste en el desarrollo de la estabilidad y de la voluntad de la atención; la estabilidad es la concentración sostenida en un contenido o en un objeto, la estabilidad es lo contrario de distracción o dispersión.

En los niños de dos y tres años es característica una estabilidad reducida de la atención. Esta oscila con especial frecuencia cuando el niño actúa a su libre albedrío. En esos casos, la atención no suele ser superior a tres o cuatro minutos. Cuando la actividad está organizada, la estabilidad es mayor y puede durar de siete a diez minutos

En los niños mayores, el dominante se puede mantener de veinticinco a treinta minutos, y aún más a veces. Atraídos por la construcción de un barco, o por una pintura, los niños de seis a siete años pueden mantener la concentración en el transcurso de toda una hora. Sin embargo, puede suceder que los escolares de primer grado carezcan de suficiente estabilidad de la atención, ya que se distraen fácilmente.

Los niños de edad escolar se concentran durante más tiempo que los niños de corta edad y se enfocan en la información que necesitan y desean; al mismo tiempo, descartan la información irrelevante. Los infantes de quinto grado están en mejores condiciones que los de primer grado de impedir que la información descartada reingrese a la memoria y compita por la atención con otra información. Se dice que esta capacidad va en aumento y sirve para controlar la intromisión de viejos pensamientos y asociaciones, y reorientar la atención hacia pensamientos actuales y pertinentes se debe a una maduración neurológica. Esta es una de las razones por las que el

funcionamiento de la memoria mejora durante los últimos años de la educación primaria (Papalia, 2005).

A fin de producir y mantener la atención de los niños, se debe conocer que es lo que le atrae con más facilidad y en qué medida pueden los niños controlar su atención.

Para esto, se distinguen tres tipos de atención, los cuales son definidos por Liublinskaia, (1971) y refiere lo siguiente:

Atención involuntaria (primaria). Este tipo de atención la producen los estímulos brillantes, inesperados e intensos. El fuerte ruido del trueno y la entrada de una persona extraña, hacen que hasta un adulto deje su ocupación y preste atención a este fenómeno. Se considera una manifestación natural del reflejo incondicionado de orientación. Es característico de los niños de poca edad y se manifiesta a partir del primer mes de vida, bajo la forma de fijación de la mirada en un objeto, cualquier cosa que se mueva y esté a la vista del niño.

Atención involuntaria (secundaria) o selectiva: Si el niño se interesa por algo su atención se siente atraída y la mantienen aquellos objetos o fenómenos que satisfacen este interés. No exige del niño la realización de un esfuerzo, sino que la suscita el propio objeto. Se debe a las tendencias del niño, a sus propios intereses puestos en el objeto.

Atención voluntaria (Terciaria): Lo más difícil es provocar y mantener la atención voluntaria en los niños. Esta se rige por su fuerza de la voluntad, por estar conscientes de la necesidad de prestar atención. Este tipo de atención se da con mayor dificultad en niños de poca edad. Porque exige un gran esfuerzo para abstraerse y desligarse de todos los estímulos que le atraen y se deben concentrar en un contenido que no les interesa, en la realización de actos que no son atractivos para ellos (Liublinskaia, 1971).

Por estos tres tipos de atención pasan los niños durante su desarrollo, según su madurez y su interés. Sin embargo, no hay que dejar a un lado que la atención se rige por el sistema nervioso central, y si en el cerebro hay un problema, la atención se puede ver afectada en los niños. De igual manera hay otros factores, como la fatiga, la depresión, el agotamiento, la angustia, la inestabilidad emocional; que comprometen el mantenimiento de la atención y necesitan un esfuerzo excesivo.

1.6.8 Desarrollo de la Imaginación y creatividad

La imaginación y la creatividad son dos procesos cognitivos superiores importantes en el desarrollo del individuo, los cuales se entrelazan para poder producir “algo” novedoso, nuevo, útil, original y valioso dependiendo la situación; Al niño cuando se representa mentalmente una imagen de algo conocido o no, el cual se transforma en algo tangible, se crea lo imaginado. (Morris, 1997).

La palabra imaginación en el diccionario de Psicología (2002), se define como: “actividad mental basada en la percepción, la memoria y el pensamiento, por medio del cual se reproducen imágenes (imaginación reproductiva) y, además, se crean asociaciones entre éstas (imaginación productiva). Los factores que determinan la imaginación pueden ser de índole interno, como el estado fisiológico del individuo y las experiencias pasadas entre otros y de índole externa como la cultura, costumbres y otros.

De acuerdo con Luiblinkaia, (1971) define la imaginación como la manifestación o creación de algo nuevo, tomando como base la representación o la imagen que se tiene de algo. La imaginación no solo se limita a reproducir imágenes reconocidas, sino también, crea imágenes desconocidas o singulares. Al crear “algo” le permite al individuo expresar un pensamiento o una idea determinada.

La imaginación del niño puede ser caracterizada por la fragilidad en sus nociones, su pobreza y la ausencia de una actitud crítica hacia lo que el niño crea; el niño de poca edad no se detiene a pensar en la idea que quiere expresar, sólo fantasea por

fantasear, el niño vive en el reino de la ilusión y de lo maravillo. Un pequeño de dos y tres años tiene poca experiencia, su círculo de nociones es muy limitado, cada imagen es pobre y no se ha llegado a comprender.

De acuerdo con Collin, (1974) La imaginación del niño de tres y cuatro años se mantiene bajo la forma de reproducción de lo que ve diariamente, conforme el niño va creciendo el círculo y sus representaciones, ya las asimila mejor y más profundamente. Es hasta los cinco a siete años cuando se distingue una mayor riqueza en la fantasía y las combinaciones que él mismo crea; el niño vive de la ficción y novedoso, aquí la idea nace con la acción y suele tomar forma solamente al final, después de la acción; todavía la formación de las combinaciones es incongruente e irreal.

1.6.9 Capacidades sensoriales

Morris, (1997). Propone que el desarrollo coordinado y solitario de los cinco sentidos, tiene gran influencia en la motricidad infantil. En cuanto a las habilidades sensoriales de los seres humanos existe una gran diferencia de tiempo entre el desarrollo sensorial y el desarrollo motor; de modo que, los sentidos se desarrollan antes que la motricidad voluntaria, tanto su perfeccionamiento como su evolución, son la garantía para un acceso óptimo a todos los aspectos de la motricidad. En el ser humano, los sentidos más desarrollados son: la vista, la audición, el olfato, el gusto y el tacto.

Sin embargo, el desarrollo sensorial constituye el canal por donde el niño recibe la información de su entorno, representadas en colores, formas, olores, sabores, sonidos y de su propio cuerpo como sensación de hambre, de frío, de posiciones del cuerpo en el espacio, entre otros; a partir de esta información, el niño podrá dar respuestas adaptadas a las condiciones del medio o del entorno, es decir, realizará acciones inteligentes. Las capacidades sensoriales son, por lo tanto, importantísimas puesto que se convierten en las primeras funciones que se desarrollarán en el niño y en la base del posterior desarrollo perceptivo y cognitivo, es decir, en la maduración intelectual.

Respecto a este tema Espinosa, (2005) menciona que el desarrollo sensorial es también la forma que tiene el niño de experimentar a través de los sentidos por lo que, además de posibilitar las funciones cognitivas y afectivas, tendrá un papel fundamental en la construcción de su personalidad y esquema vital y en la estructura de su pensamiento.

1.7 Desarrollo psicosocial

Morris,(1997), refiere que la infancia preescolar es una etapa importante en la adquisición de conocimientos, es precisamente en la edad temprana cuando se sientan las bases para la formación de, sentimientos y cualidades morales como son: la ayuda mutua, el compañerismo, colectivismo, se desarrollan las relaciones amistosas entre los niños, el respeto a los mayores e interiorización de los valores. Por lo que los niños de estas edades poseen la facultad de experimentar un sentimiento intenso en respuesta a la preocupación y la dulzura que les dispensan los adultos, es la edad de 3 a 6 años en que el niño necesita de la relación emocional con los adultos, si esto no ocurre pueden ser víctima de sentimientos de miedo, por esto es importante encontrar y establecer las dependencias morales entre el modo de vivir del niño, las particularidades de su personalidad y el carácter de las influencias educativas.

A pesar de que se ha explicado cual es desarrollo físico del niño e los 3 a os 6 años, así como todo lo que conlleva como aprendizajes en el área cognitiva, las habilidades que va adquiriendo de acuerdo a su edad y etapa de crecimiento en conjunto con la imaginación, la cual es elemental en el juego y la influencia social. (Collin, 1974).

CAPITULO II. EL JUEGO

Por consiguiente, es pertinente recordar que el primer contacto que tenemos con el juego es desde la infancia, ya que a través de este se podía dar un intercambio de estrategias y enseñanzas entre niños; la infancia es un periodo importante donde el juego es de vital importancia para que los niños desarrollen habilidades necesarias para la regulación socioemocional; es por esto que el juego es de vital importancia, porque desarrolla las habilidades necesarias para la adaptación y supervivencia de su especie en el mundo.

2.1 Antecedentes del juego

Es importante comenzar a definir el origen del juego, para comenzar a definir el juego es importante mencionar cómo surge desde que el hombre existe en el mundo; el juego junto con el juguete lo han acompañado a lo largo de toda la humanidad y para poder explicarlo mejor, se menciona muy brevemente la evolución de éste.

Según Díaz, (1997), Comenzando por la cultura egipcia, donde el juego ocupó un lugar importante, el cual se manifestaba por diversos objetos y prácticas lúdicas, que incluso lo heredarían los griegos y romanos.

Tanto Platón como Aristóteles coincidían en que los niños debían recibir herramientas de juguete, para entretenerse y preparar así sus mentes para las futuras actividades que como adultos tuvieran que desempeñar.

En Grecia, los juegos más importantes fueron los juegos olímpicos. En estos juegos se concentraban tratados de paz o de alianza, de igual manera se daban lugar a las negociaciones y al comercio. Sin embargo, su práctica se ha llevado a cabo durante muchos años, tal fue el impacto que tuvo, que en la actualidad se sigue practicando cada cuatro años.

En el siglo IV, los niños de Sicilia imitaban los juegos y deportes ya que estas prácticas tomaban fuerza bajo la idea de convertirse en héroes, donde se reconocieran sus triunfos.

Los romanos se inclinaron en las luchas de gladiadores y fieras; por lo que se reunían una gran cantidad de espectadores durante los festivales que se llevaban a cabo en el inmenso Coliseo y en el circo Máximo, para asistir a un día de juegos.

En México, el juego comenzó a practicarse desde épocas prehispánicas. De hecho, uno de los juegos favoritos por los Mayas y Toltecas, era el juego de pelota, llamado por los nahuas “tlachtli”. Estas culturas tenían sus instalaciones requeridas para dicha práctica, las pelotas eran hechas de raíces de árboles, hierbas, zumos y mezclas de cosas, que todo junto parece “cerapez” color negro, de peso ligero y que botaba mucho.

En esta pequeña recapitulación de la evolución del juego en diversos tiempos se muestra como las diversas culturas reconocían la importancia del juego durante la infancia, ya lo consideraban como el código de principios que regían el orden de sus estructuras.

2.2 Naturaleza y origen del juego

El juego es tan viejo como la humanidad y la cultura misma, tanto que, no sólo pertenece al mundo de los humanos; los animales también hacen práctica de esta actividad, y la utilizan como instrumento para moldear y desarrollar funciones propias de cada especie.

Así mismo Château, (1958) plantea que “Mientras mayor sea ese periodo de juego en la infancia, mayor dotada será la especie. El juego animal está en función de los instintos de esa especie, la mayoría de estos comportamientos son imprecisos y muy torpes al principio, pero con la marcha estos se van ejercitando y perfeccionando. Es por esto que el origen de los juegos tiene una clara relación con los acontecimientos y

tareas habituales; ya que en todas las sociedades, desde las primitivas con se había mencionado anteriormente en las que el juego tenía relación con la supervivencia del hombre (luchas, recolección, pesca y caza), hasta las actuales, el juego ha estado unido a ritos, fiestas, tabúes, cultos en distintas épocas del año, fenómenos atmosféricos entre otros y a partir de ahí, se dice que el ser humano establece el origen social del juego.

El juego al convertirse en social empieza a ser sinónimo de retos personales y sufrimientos asumidos según la situación representada. El mundo del juego y el mundo real están totalmente intercalados, ambos son continuos y constantes, uno va de la mano de la otro, principalmente en la infancia.

2.3 Definición de juego

De acuerdo con el diccionario de la Real Lengua Académica (1992), el vocablo juego proviene de latín “iocus”, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. La palabra juego en sí misma tiene diferentes conceptos y es empleada para expresar una amplia diversidad de circunstancias, calificativos e incluso actividades; a través de la historia se han expresado diferentes definiciones del juego, al paso del tiempo la reformulación del concepto ha obedecido al enriquecimiento consecuente de la revisión hecha a previos estudios, a continuación presento algunas de las definiciones:

El juego nace como una necesidad psico-bio-social según Glanzer, (2000), en el ser humano ya que lo acompaña durante toda su evolución; *Psico*. Porque por medio de él, se adquieren, desarrollan, aprenden y estructuran capacidades cognitivas, conductuales y afectivas que le ayudan a la formación de su personalidad y de su inteligencia. *Bío*. Porque el juego tiene un toque instintivo con predisposición hereditaria, y dependiente de la energía del individuo. *Social*. El juego interviene en la adquisición de normas y reglas con gran valor socializante y sirva para transmitir la cultura de generación en generación.

Por lo cual se puede concluir que el juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se puede ganar o se perder. También es considerado como una acción que nace espontáneamente con un fin satisfactorio emocional y social en cuanto a reconocimiento por mera satisfacción que éste otorga.

Es por ello que el juego es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano y es a la vez una actividad exploradora, de aventura y de experiencia, así como un medio de comunicación. El juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

2.4 Características del juego

Como se menciona el juego ayuda al desarrollo de diferentes habilidades y capacidades en el infante desde diferentes aspectos, por ello se mencionan las características de la actividad lúdica infantil, de acuerdo con Díaz, (1997):

1. Actividad voluntaria, libre y espontánea. El juego se caracteriza por ser una actividad que nace de manera libre y espontánea en los niños, ya que ellos mismos deciden si participar y cómo hacerlo. De igual manera, el niño debe tener voluntad para jugar, ésta puede estar sujeta a determinadas circunstancias, pero siempre es la voluntad la que determinará si se entra en el juego o no.
2. Orden, reglas y límites. Los juegos se desarrollan con orden, el cual se puede observar sólo en su etapa de preparación o elaboración, en los momentos previos del juego. Estableciendo reglas, las cuales son impuestas por los propios niños y un tanto flexibles. Lo que marca los límites a la hora de jugar e interpretar un personaje que implique actitudes o conductas no realizables ni permitidas por ellos mismos. Estos tres puntos hacen una marcada diferencia entre los juegos de los niños, lo que lo hace original y único. Un juego, aunque parecido a otro, nunca es igual.

3. Actividad ficticia y proyectiva. A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite. Esto es llevado a cabo por medio de la fantasía, la creatividad y de espacios imaginarios que los niños construyen. Por lo cual es una representación que oscila entre lo real y lo irreal y se expresa en un tiempo y espacio donde los niños se remontan imaginariamente a otra época u otro tiempo. Lo que sirve para reflejar su realidad y utilizándolo como un espacio liberador, donde los niños liberan tensiones, emociones y frustraciones de la vida diaria. Aquí el niño exterioriza diversas formas de actuar para llegar a resolver cualquier dificultad.

4. Participación activa. El niño cuando juega pone en actividad su mente y cuerpo. Donde las habilidades y destrezas que se adquieren sirven como facilitadores para desempeñar juegos posteriores con mayor dificultad. Siempre manteniendo una regularidad y consistencia en su ejecución. Lo que emprende un proceso evolutivo que inicia con el dominio del cuerpo para posteriormente manejar las relaciones sociales y de su medio. El niño se pone en práctica, ya que su deseo de conocer, entender y dominar su realidad es un impulso natural. Ya que los niños participan de manera activa en los juegos, estos pueden ser de tipo individual o en compañía de otros compañeros de esta forma desarrollando el ámbito social.

5. Actividad placentera e incierta: El fin principal de la actividad lúdica es el placer o satisfacción que este provoca. El juego es fin en sí mismo. Esto es, para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer. Por lo tanto, las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad, donde el resultado final del juego es una incertidumbre que cautiva a los niños.

Aberastury, (2005) El juego del niño es un acto deliberado en el que existe interacción con elementos tanto físicos, como imaginativos. A través de él, el niño expresa y adquiere vitalidad; Ya que, el juego es el recurso del niño para socializarse, aprender nuevos patrones de comportamiento, de imaginar y crear, enfrentarse a sus conflictos y desahogar sus tensiones. Por lo que el objetivo principal del juego es estimular las relaciones cognitivas, afectivas, verbales, psicomotoras y sociales; transmitir valores, emociones, actitudes, formas de pensar, formas de relación, necesarias para la integración en una determinada sociedad; por eso que el juego se considera una de las actividades más importante de la infancia, ya que es parte fundamental de su vida, porque ayuda a su desarrollo, recreando, probando y reafirmando todas sus habilidades y capacidades sociales

2.5 Teorías de juego

Se ha podido observar que existen múltiples teorías y explicaciones acerca de lo que el juego significa. Aunque algunas de ellas no tienen planteamientos erróneos, sin embargo, todas son insuficientes respecto a la interpretación del juego, porque se trata más bien de explicaciones causales que de descripciones funcionales, y aunque algunas intentan dar una descripción funcional, escogen algún aspecto aislado del juego y descuidan el resto de sus funciones. Se considera que el juego no puede ser explicado por una interpretación general, ya que el desarrollo del juego cumple distintas funciones; es por esto que algunas buscan justificar la funcionalidad del juego, explicando su porqué y el para qué del juego. Algunos autores refieren distintas funciones biológicas, que se emplean durante la actividad, algunos juegos requieren el desempeño físico, equilibrio, coordinación, o bien se emplea como un acto que genera placer ya sea social-cultural, moral, cognitivo. (Díaz, 1993)

Las teorías que a continuación se abordarán y analizarán, parten desde la perspectiva de cada autor, aunque, algunas comparten aspectos similares, cada uno defiende su postura y marcan diferencias importantes. Las teorías que se retoman en esta investigación son las más importantes en cuanto a la actividad lúdica infantil. Sin

embargo, hay que mencionar que existen gran cantidad de teorías enfocadas al estudio de dicho tema.

2.5.1 La teoría del pre-ejercicio

La teoría del pre-ejercicio propuesta por el filósofo alemán Karl Groos en (1902), tiende a comprender la naturaleza del juego por fines instintivos y biológicos de predisposición hereditaria. Ciertos instintos se desarrollan con el ejercicio y, por lo tanto, se perfeccionan para la edad adulta. Por lo que, Groos considera que el juego es como un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos útiles, que en el ser humano no aparecen plenamente desarrollados con el nacimiento, como sucede con la mayor parte de los animales, sino que es necesario educar a través de los juegos, además se favorece el desarrollo de los órganos vitales cuyo buen funcionamiento es fundamental para vivir. Por ende, el juego tiene como objetivo ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias del niño y prepararlo para su posterior vida.

El gran mérito de Groos fue explicar el juego, por medio de leyes de maduración psicofisiológica; este autor considero que el juego es un fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad, y fue el primero en cuestionarse por la variedad de juegos y el porqué de estos.

Según Groos, en las primeras etapas de la vida de los seres vivos, se realizan dos tipos de actividades: la primera, dirigida a cubrir las necesidades básicas y primarias que le suelen saciar sus cuidadores o progenitores y; la segunda, la adquisición de un grado de madurez de los órganos mediante la función y, de las habilidades mediante la práctica. Dichas actividades se ejercitan por medio del juego. (Millar,1972)

Por lo tanto, el pre-ejercicio tiene dos factores importantes, el primero de ellos es denominado el placer, el cual acompaña a la activación instintiva y; el segundo, la alegría de cualquier acción lograda, por lo tanto, el juego se concibe como una actividad dirigida a fines particulares, sin una meta establecida ni específica. Cuando

en estas actividades haya una conciencia de ficción, entonces, de ese pre-ejercicio nacerá el símbolo; dando lugar a que el juego se vuelve simbólico y donde la imitación y la imaginación son fundamentales para la adquisición de patrones reales de vida.

2.5.2 El espacio satisfactorio del juego

Winnicott en (1971), en su teoría de juego, denomina objetos transicionales, a todos aquellos objetos que la madre coloca al alcance del niño, como lo son: sonajeros, muñecos, entre otros y que a través de estos objetos. Cuando hay un espacio transicional, no integrado, informe y libre de exigencia, entre la madre y el bebé, cuyo autor denominó “área de descanso”; el niño, alejado de cualquier patología se ilusiona, crea, imagina y empieza a jugar; de este modo Winnicott plantea el origen del juego infantil.

Para Winnicott, (2006) lo propio del juego es el juego mismo, su interés está concentrado en la acción misma del jugar: “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida”, dice: “El juego es en esencia satisfactorio”. Este autor valoriza el juego por sí mismo como acto más que como expresión, como experiencia o como proceso más que por su resultado, así como la capacidad de juego requiere de una función materna que le proporcione un adecuado desarrollo emocional; además de que implica una vivencia de cuidados y confianza en el ambiente, ya que el niño que juega hace suya una parte de la realidad exterior. Durante el transcurso del desarrollo infantil, el niño va a pasar de objetos o fenómenos transicionales, que le van a tener aportes tanto al crecimiento, a su salud y al juego; y del juego a las relaciones de grupo, a la socialización (juego compartido), y de éste, a las actividades y experiencias culturales.

2.5.3 La moral placentera del juego

J. Château en 1958, plantea en su teoría, que para el niño toda actividad es juego, y qué por medio de este, adivina y anticipa las conductas superiores. Por lo que, no niega el placer que produce el juego, aunque afirma que el gozo obtenido por el niño es moral, ante todo. Este gozo está relacionado con el cumplimiento del plan de desarrollo y de las reglas de cada juego. Por otra parte, Gutiérrez, (2004), asegura que el juego es la única forma que tiene el niño de autoafirmarse. “Jugando se desarrolla la capacidad intelectual al descubrir algo nuevo”.

El juego ofrece al niño un sentimiento de libertad y de dominio que le ayuda a construir su personalidad y a fortalecer su yo. En el juego el niño realiza una actividad libre, espontánea y flexible en la que él asume el control. Así, por medio de la disciplina impuesta por las reglas, el orden y el vencimiento de las dificultades del propio juego, el niño siente la necesidad de perfeccionarse y el deseo de ser mayor, es decir, adquiere valores morales (Château, 1958).

Respecto a lo que Elkonin,(2003) refiere, el niño se entrega al juego con todo su ser, con todas sus capacidades y conocimientos, con toda su concentración y su energía; es decir, que durante el juego expresa sus ideas, deseos, sentimientos, miedos, afectos y fantasías, y obtiene satisfacciones que ninguna otra actividad le puede dar. El juego nutre la vida del niño, le es importante para aprender a manejar su cuerpo, a relacionarse y colaborar con otros, a conocer el mundo, a crear y construir, a imaginar y razonar. Y las diferentes clases de juego favorecen cada uno de los aspectos de su desarrollo, de este modo afirma que el juego sirve como prueba de éxito y superación de dificultades.

2.5.4 La naturaleza social del juego

Vygotsky y Elkonin 1966, ambos autores representan en su teoría un enfoque de la escuela soviética que huye de la explicación biológica del juego. Elkonin, perteneciente

a la escuela histórica cultural de Vygotsky, subraya que la unidad fundamental del juego radica en la naturaleza social de los papeles o roles representados por los niños mientras juegan. Se trata de una reconstrucción de las interacciones de los adultos que el niño entiende sólo por partes y que puede tener lugar gracias a la cooperación e interacción social con otros niños que asuman papeles complementarios al suyo. En esta interacción, el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que la facilitan, como la memoria, el aprendizaje, etc., lo que contribuye al desarrollo de las funciones psicológicas superiores (Martínez, 1999 y Gutiérrez, 2004).

Garaigordobil, (1996). Refiere que el juego es siempre ficción y su esencia corresponde principalmente a una situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, y que de dicha manera se definirá en sus actos y proceder, con el fin de tener un mayor perfeccionamiento y dominio de la realidad; el juego va cambiando conforme en niño crece, por lo que, según Vygotsky, constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

CAPITULO III. DESARROLLO EMOCIONAL

Las emociones forman parte de nuestro día a día y somos conscientes de ello, pero no es nada fácil describir y expresar lo que son. A lo largo de la historia ha sido un tema de constante debate, que durante muchos años se ha intentado abarcar, o en otras ocasiones, la gente no ha querido profundizar en su conocimiento ni en su gestión, al creer que no eran importantes. Por lo que se definirán algunos conceptos respecto a las emociones, ya que es de vital importancia para él niño, el establecimiento de su personalidad y de sus relaciones con los demás y el entorno.

Así también se tomaran en cuenta las aportaciones hechas por Sigmund Freud, el cual propone que el desarrollo del niño pasa por una serie de etapas, las cuales deben de superarse unas para poder avanzar a las siguientes; estas van a ayudar al niño a desarrollar tres aspectos importantes los cuales se abordaran en este capítulo y son los siguientes: la conciencia de sí mismo (autoconciencia), el concepto que se tiene de sí mismo (autoconcepto) y el valor que se otorgan (autoestima). Ya que estos aspectos van a influir en forman su carácter, el cual se desarrolla progresivamente y está influenciado por las emociones y sentimientos del individuo y cómo este se relaciona con su medio ambiente. (Carbonero,1993).

De acuerdo con, Diccionario Enciclopedico Universal, (2002) Afectividad es un concepto que engloba al estado de ánimo, a las emociones y a las evaluaciones afectivas. Por estados de ánimo de definen los modos de expresión los afectos; una emoción se asocia a la evaluación de una situación y causa específica, y se caracteriza por una menor duración y una mayor intensidad afectiva que los estados de ánimo. Todos los estados de ánimo como las emociones cumplen una función informativa: le indican al organismo como está y como se relaciona con el medio, cumpliendo el fin de orientar la reacción. Y finalmente, la evaluación afectiva es el juicio agradable o desagradable que se realiza sobre los objetos y es estable.

3.1 Las emociones

Las emociones son fenómenos compuestos por cuatro aspectos fundamentales: aspectos subjetivos, fisiológicos, funcionales y expresivos. El aspecto subjetivo aporta el estado afectivo, lo que representa una experiencia que tiene razón y significado personal, como lo son los sentimientos, por lo que la emoción se siente en toda su calidad e intensidad. El aspecto fisiológico, incluye la actividad de las estructuras cerebrales, del sistema nervioso autónomo y del sistema endocrino mientras participan en la emoción. El aspecto funcional plantea la cuestión de cómo se beneficia la persona de la emoción, tienen un propósito y están dirigidos hacia una meta, las emociones les permiten seleccionar las respuestas apropiadas a la situación. Y, por último, el aspecto expresivo de la emoción es su componente conductual y social, mediante las posturas, los gestos, las vocalizaciones y especialmente la conducta facial; las emociones son expresadas y comunicadas a los demás. En general, las emociones implican a la persona en su totalidad; sus sentimientos y pensamientos, su fisiología, sus intenciones y propósitos y su conducta (Reeve, 1994).

Puntualizando a Glanzer,(2000), refiere lo siguiente:

“La familia, y quienes rodean a los chicos, crean el entorno afectivo que les proporciona los cuidados necesarios, las pautas culturales y es el marco que sostiene su desarrollo. De ese modo, valiéndose de la imitación [...], el niño reproduce lo que está a su alcance y se apropia de las actitudes y el lenguaje de sus semejantes. Todo ese entorno será de suma importancia en la formación de su personalidad, su manera de ser, sus respuestas al mundo externo”.

3.2 Importancia de las emociones

Las emociones predisponen a los individuos a una respuesta organizada en calidad de valoración primaria, la cual es una respuesta que puede llegar a ser controlada como producto de una educación emocional, lo que significa poder ejercer control sobre la conducta que se manifiesta, pero no sobre la emoción en sí misma, puesto que las

emociones son involuntarias, en tanto las conductas son el producto de las decisiones tomadas por el individuo. (Bisquerra,2001)

Por lo tanto, Clauss, (1966) menciona que las emociones son eventos o fenómenos de carácter biológico y cognitivo. El impacto que estas pueden llegar a tener en el niño se pueden clasificar en positivas cuando van acompañadas de sentimientos placenteros y significan que la situación es beneficiosa, como lo son la felicidad y el amor; negativas cuando van acompañadas de sentimientos desagradables y se percibe la situación como una amenaza, entre las que se encuentran el miedo, la ansiedad, la ira, hostilidad, la tristeza, el asco, o neutras cuando no van acompañadas de ningún sentimiento, entre las que se encuentra la esperanza y la sorpresa.

De esta manera, el niño le otorga una significación a un evento, por medio de sus emociones, es decir, la emoción es un recurso por el cual, el individuo procura expresar el significado que le otorga a un estímulo aceptado, lo que implica que las emociones remiten a lo que significan, y en su caso incluyen el significado que se le da a la totalidad de las relaciones de la realidad humana, a las relaciones con las demás personas y con el mundo. De ahí que se pueda considerar que una emoción es precisamente una “toma de conciencia del ser humano”, que abarca sus diferentes dimensiones bio-psico-sociales, de lo anterior, la conducta racional y la conducta emocional no deben ser vistas como elementos opuestos dado que constituyen dos componentes de la personalidad. (Lipsitt,1981).

Por lo anterior, cada emoción tiene una finalidad y la percibimos en conductas determinadas y específicas, de manera tal que la misma supone una organización de la conducta, lo cual refleja una toma de conciencia que demanda la existencia de un componente inconsciente para que se pueda, precisamente, tomar conciencia (Casassus, 2006).

3.3 Emociones Primarias

Con lo antes dicho, respecto a las emociones; estas son una reacción de lo que nos pasa y las llamamos sentimientos. Son muchas las que existen son como: tristeza, alegría, enojo, miedo, nerviosismo, resentimiento, satisfacción, vergüenza, celos, envidia, amor, etcétera; son parte de nosotros.

Estas emociones influyen en todo lo que realiza el niño: en cómo se percibe, qué piensa de los demás, en la forma en que se comporta y actúa. Es importante es que logre entenderlas, pues de esa manera podrá decidir qué hacer con ellas. Las emociones también pueden afectar físicamente, por lo que es importante conocer la forma en que nuestro cuerpo reacciona ante distintos sentimientos. Ahora bien, considerando lo que Reeve, (1994) define como emociones primarias de la siguiente manera:

- Ira: Rabia, enojo, resentimiento, furia, exasperación, indignación, acritud, animosidad, irritabilidad, hostilidad, y en caso extremo, odio y violencia.
- Tristeza: Aflicción, pena, desconsuelo, pesimismo, melancolía, autocompasión, soledad, desaliento, desesperación, y en caso patológico, depresión grave.
- Miedo: Ansiedad, aprensión, temor, preocupación, consternación, inquietud, desasosiego, incertidumbre, nerviosismo, angustia, susto, terror y, en el caso de que sea psicopatológico, fobia y pánico.
- Alegría: Felicidad, gozo, tranquilidad, contento, beatitud, deleite, diversión, dignidad, placer sensual, estremecimiento, raptó, gratificación, satisfacción, euforia, capricho, éxtasis y, en caso extremo, manía.
- Amor: Aceptación, cordialidad, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración y enamoramiento.

- Sorpresa: Sobresalto, asombro, desconcierto y admiración.
- Aversión: Desprecio, desdén, displicencia, asco, antipatía, disgusto y repugnancia.
- Vergüenza: Culpa, perplejidad, desazón, remordimiento, humillación, pesar y aflicción.

3.4 Funciones principales de las emociones

En cuanto a estas, se clasifican además según la respuesta que brinda el sujeto como de alta o baja energía, por último, es importante destacar que es posible que se manifiesten distintas emociones a la vez.

Considerando lo dicho por Mora,(2008), menciona que son importantes porque cumplen, generalmente, 7 funciones esenciales.

1. Las emociones nos empujan a evitar estímulos negativos como el dolor, a conseguir estímulos positivos como el alimento o recompensantes como el amor. De esta forma se consigue la motivación suficiente para mantener la supervivencia.
2. Las emociones hacen que la respuesta del individuo ante los estímulos se adapte en función del tipo de emoción que le provoca. Es decir no se produce un único tipo de reacción ante un estímulo en concreto, porque se modifica según la emoción que provoca en aquel momento, y esto también ayuda a la supervivencia. Y es aquí cuando aparecen los sentimientos, que son la parte consciente y subjetiva de las emociones.

3. Las emociones sirven de activación a nivel general del sistema cerebral. Esto hace que el individuo reaccione a nivel general.
4. Las emociones mantienen el interés por descubrir cosas y situaciones nuevas. Estos nuevos descubrimientos hacen que el marco de seguridad para la supervivencia del individuo se amplíe.
5. Las emociones son un lenguaje rápido y efectivo. Las emociones se expresan a nivel corporal y esto hace que las otras personas enseguida entiendan lo que está sintiendo. Este tipo de expresión provoca que se creen lazos emocionales que ayudan a la supervivencia biológica y emocional.
6. Las emociones ayudan a almacenar y evocar de forma más afectiva recuerdos en la memoria.
7. Las emociones trabajan conjuntamente con la razón y hacen que la persona tome decisiones de forma consciente, pero utilizando la cognición y la emoción.

Dicho lo anterior, respecto a las 7 funciones de las emociones se puede observar que estas tienen mucha importancia en la vida de una persona y más si se trata del desarrollo de un niño.

3.5 Identificación de emociones

A continuación, se abordarán varios puntos que Munsinger, (1978) refiere con el fin de lograr buena identificación de las emociones, ya que esto le permitirá al niño un mejor manejo de estas como se mencionó anteriormente. Lo importante de saber reconocer las emociones para que no sean reprimidas y se manifiesten de otras formas que puedan repercutir de manera negativa, ya que, de lo contrario, con un buen manejo e identificación la reacción es de manera adecuada.

Con respecto a lo antes mencionado, lo primero que se debe realizar es identificar lo que sentimos y queremos; saber en qué momento nos enojamos, cuándo estamos contentos, qué nos hace sentirnos tristes. Es importante que señales que se puede experimentar más de un sentimiento a la vez, por lo que es conveniente saber diferenciarlos.

Es por esto que este autor enlista los siguiente puntos:

-Acéptalos como tuyos: puede ser que no nos atrevamos a expresar nuestros sentimientos, que finjamos que no existen. Cuántas veces hemos oído: “los niños no lloran” o “siempre debes estar alegre”, lo que puede causar confusión en la manera de expresar los sentimientos. Es conveniente que los reconozcamos y los aceptemos como parte de nosotros.

-Mostrar tus sentimientos: en ocasiones escondemos nuestros sentimientos por temor a ser ridiculizados, como por ejemplo, cuando decimos que no estamos enojados después de que un compañero se burló de nosotros. Tenemos que demostrarlos sin lastimar, de esta manera lograremos sentirnos bien y los demás comprenderán mejor nuestras reacciones.

-Exprésalos de forma positiva: la mejor manera de mostrar nuestros sentimientos es expresándolos verbalmente; no debemos dejar que los demás los adivinen, sino expresar, sin lastimar, lo que nos pasa o lo que queremos. Es recomendable hablar en primera persona (yo... a mí... me pasa que...) y expresar lo que queremos decir en forma breve y sin rodeos. Por ejemplo, no es lo mismo decir “ya me tienes hasta la coronilla” que “me molesta mucho que actúes de esa manera”. Cuando expresamos lo que sentimos es más probable que logremos un cambio en los demás.

-Expresar con tu cuerpo lo que dices con palabras: nuestras emociones y sentimientos siempre se manifiestan en nuestro cuerpo y, la mayoría de las veces, no los podemos controlar: nos ponemos rojos, empezamos a sudar, nos reímos, nos late fuerte el corazón, respiramos agitados o con dificultad, etcétera; sin embargo, estas reacciones nos sirven para reconocer nuestras emociones. A veces resulta difícil saber lo que una

persona está sintiendo cuando expresa con el cuerpo algo distinto de lo que dice. Tenemos que aprender a ser “congruentes” entre lo que expresamos con nuestro cuerpo y lo que decimos con palabras.

3.6 Educación Emocional

De acuerdo lo revisado Marina, (2005) hace mención al respecto y refiere que la educación emocional está basada en la Inteligencia Emocional (IE) de Daniel Goleman y se refiere a un grupo distinto de capacidades mentales en los que las personas son capaces de: Percibir, evaluar y expresar sus emociones, utilizar las emociones para facilitar el pensamiento, entender los antecedentes y consecuencias de las emociones y regular las emociones en uno mismo y en los demás.

Dicho anteriormente, todas estas capacidades pueden y deben aprenderlas los niños en su desarrollo, y deberían ser competencias emocionales obligatorias tanto en las familias como en las escuelas. Las competencias emocionales de los niños pequeños son necesarias para conocer sus propias emociones y las de los demás, para que sean capaces de regular sus emociones y expresarlas con asertividad y todo esto contribuye a una buena adaptación social y académica.

Por lo tanto, la educación emocional en los niños es la base de toda educación. Los niños deben aprender a manejar sus emociones y deben hacerlo desde que son muy pequeños. Por eso, tanto en casa como en la escuela se les debe proporcionar oportunidades para que sean capaces de identificar sus emociones así como expresarlas y regularlas. Todo esto les permitirá poder tener una buena base emocional para su vida diaria y que de este modo tenga un buen desarrollo psicoafectivo. (Arsenio, 1992)

3.7 Las emociones y la infancia

De acuerdo con Arsenio, (1992), refiere que a medida que la capacidad cognitiva del niño crece, cada vez más las emociones se van diferenciando entre sí, se manifiestan con mayor rapidez, intensidad y duración. Se amplía su relación social, aprenden a controlar las propias emociones de tal forma que, a veces, lo que expresan puede no reflejar necesariamente lo que sienten. Esto viene condicionado por las reglas de expresión emocionales de la propia cultura.

Por otra parte, la capacidad de regular las emociones es la primera habilidad que deben los niños adquirir para seguir las reglas de expresión emocional de su cultura. De modo que Denham, (1998), realiza el siguiente enlistado, que permite una visión más amplia de acuerdo a la edad del niño, de la siguiente manera:

A los tres años, los menores de edad son conscientes en la elección de las personas y las emociones que generan esa relación, por eso deciden con quien jugar, a quien abrazar, besar, etc. Y a los tres y medio son capaces de reconocer emociones en los personajes de un cuento. También usan un lenguaje emocional en el juego simulado.

Entre los tres y cuatro años los menores de edad asocian ciertos acontecimientos con determinadas emociones. Por ejemplo, el cumpleaños se asocia con la alegría, en cambio perder un juguete, con la tristeza. Descubren los nexos entre determinados acontecimientos y determinadas emociones y generalizan este conocimiento a otras situaciones. Al mismo tiempo, aprenden acerca de las causas y consecuencias de los sentimientos.

Entre tres y cinco años, para entender una situación con contenido emocional, los menores no hacen uso de un análisis objetivo hacía la situación, sino que establecen las explicaciones correspondientes a través de la emoción como tal; lo que ellos sentirían, pero no lo que realmente podrían sentir haciendo relación de diversos aspectos influyentes. El resultado para ellos, o es bueno o es malo (posición dicotómica); no establecen gradaciones, divergencias, posibilidades, o sea, no hay un manejo de diversas perspectivas.

De manera que, la emoción en relación con la situación, los menores alcanzan niveles de madurez e introspección que les permiten determinar qué tipo de reacciones han de tener con otras personas y las consecuencias de éstas.

En cuanto a la regulación emocional, Allen (1987) observó que los niños de cuatro a cinco años, cuando presencian discusiones entre padres, utilizan la distracción visual, desviando la atención hacia otros elementos de la situación. Con la edad, la capacidad de reconocer e interpretar las manifestaciones emocionales ajenas mejora.

Entre los cuatro y los cinco años, los niños saben inferir correctamente, por los movimientos corporales expresivos, si alguien está contento, enfado o triste. A los cuatro años ya son capaces de explicar las emociones propias y las de los demás en términos de deseo-resultados. Y saben dar explicaciones de por qué sus compañeros están enfadados, tristes, aunque tienden a centrarse más en los hechos externos como causa de las emociones, que en las necesidades como motivos internos.

A partir de los cinco años se produce un acelerado aprendizaje de la expresividad emocional. Se dan manifestaciones conductuales que implican estados emocionales: hacer bromas a los compañeros, molestar intencionadamente, etc.

Cuando los menores de edad tienen aproximadamente seis años, entienden que el resto de las personas pueden detectar sus emociones y son capaces de inhibir las mismas.

En esta etapa los menores comienzan a generar su autoconcepto debido al gran progreso en el conocimiento de las emociones ya que empiezan a interpretarlas. Posteriormente, se dan cuenta de que podrá experimentar varias emociones al mismo tiempo (Arsenio, 1992).

Regulación emocional: Los niños han de enfrentarse a numerosas situaciones a la hora de afianzar su autonomía, aunque muchas veces no saben expresar exactamente sus deseos y necesidades. La regulación emocional es una capacidad para manejar las emociones de forma apropiada, tener buenas estrategias de afrontamiento, autogenerar emociones positivas y desarrollar una expresión emocional apropiada. (Denham, 1998).

3.8 El vínculo emocional

El vínculo es la conexión cercana y amorosa entre la madre y el recién nacido, “es como el enamoramiento inicial con un bebé”. Se considera al desarrollo del vínculo como una fuerza ambivalente, a veces positiva y en otras, negativa; algunos sentimientos negativos son percibidos durante el embarazo, por medio de los sueños y el tipo de energía contenida en los sueños y fantasías acerca de sus bebés, son de mucho temor. (Lipsitt,1981)

Respecto al séptimo mes de embarazo hay cuatro estados de consciencia, los cuales son definidos por Bischof, (1977) de la siguiente manera:

- El primer estado es cuando el bebé está en un sueño profundo, en el cual, permanece quieto y prácticamente no sucede nada que la madre pueda detectar.
- El segundo estado es el sueño ligero, donde el bebé tiene más movimientos y de mayor control, como jalones e hipo, el bebé en este estado ya responde a estímulos externos.
- El tercer estado es cuando se dice que el bebé escala la pared uterina, esto es totalmente predecible por los padres y es aquí donde se observa una interacción entre la madre y el bebé.
- El cuarto estado, es el estado de alerta-quieto, en este estado el bebé está quieto, pero se mueve de forma controlada respondiendo así al exterior.

De este modo, la mamá sabe cuándo ocurren estos estados y se vincula con ellos, por lo mismo se puede llegar a afirmar que el proceso del vínculo se inicia desde antes del nacimiento del niño.

Posteriormente, John Bowlby (1951) refiere que con el nacimiento del bebé viene otro concepto importante en el estudio del desarrollo infantil; el apego, el cual es un vínculo emocional recíproco y perdurable entre el niño y su cuidador, en el que cada uno de ellos contribuye a la calidad de la relación y que el apego tiene un valor adaptativo para los bebés, ya que les asegura que sus necesidades estarán cubiertas. Por lo que

estudió detenidamente el tema del apego y le atribuyó mucha importancia al vínculo madre-bebé y así mismo advirtió del riesgo de separar a la madre del bebé sin un buen cuidador sustituto.

De acuerdo con las investigaciones realizadas por este autor, se puede observar en los niños 3 diferentes tipos de apego: el apego seguro, el rechazante y el apego ambivalente o resistente.

Los bebés con un *apego seguro*: lloran y protestan cuando la madre se va, y la reciben felices cuando regresa. La utilizan como una base segura, al tiempo que se alejan de ella y exploran.

Los bebés con un *apego rechazante* casi nunca lloran cuando la madre se va y la evitan cuando regresa, mostrándose enojados.

Los bebés con un *apego ambivalente*: se sienten ansiosos desde antes de que la madre se vaya y se muestra muy molesto cuando lo hace. Cuando regresa, demuestra su ambivalencia al buscar el contacto con ella; al mismo tiempo se resisten por medio de patadas o golpes.

Por lo que son difíciles de tranquilizar, puesto que estos tres tipos de apego se aparecen en los bebés alrededor de los primeros 12 meses de vida. Por lo tanto, el establecimiento del apego en los bebés va de la mano con lo propuesto por Spitz (1965) con forme el bebé se relaciones con el objeto por medio del vínculo madre-bebé; el apego se va desarrollando a la par.

3.9 Crecimiento y desarrollo emocional

El desarrollo emocional es un proceso ordenado; las emociones complejas surgen a partir de las más sencillas, el patrón característico de las reacciones emocionales de una persona empieza a desarrollarse durante la infancia, y constituyen un elemento

básico de la personalidad; en los bebés desde su nacimiento hasta el mes de edad, los llantos indican emociones negativas, de hambre, sueño y dolor.(Collin,1974).

De acuerdo con Bischof, (1977) menciona este desarrollo de la siguiente manera:

Durante el primer mes y hasta el sexto, el infante sonríe y ríe en respuesta a la gente y a lo que ve y oye inesperadamente, en tanto a la satisfacción, el interés y la angustia son precursores de emociones posteriores más diferenciadas.

Durante el segundo semestre del primer año de vida, surgen las emociones básicas como: la dicha, sorpresa, tristeza, disgusto y enojo.

A la edad de un año a un año y medio de edad, las emociones siguen diferenciándose; aparecen las referencias sociales y; aparece una etapa inicial de empatía, son de las respuestas “empáticas” son acciones que confortan al Yo.

A partir de los 18 a los 24 meses, surgen las emociones autoconscientes como: pena, envidia y simpatía. De igual manera emergen los precursores de la vergüenza y la culpa y es a esta edad donde empieza a surgir el negativismo.

De los dos a los dos años y medio, surgen las emociones autoevaluativas: orgullo, vergüenza y culpa. Las respuestas empáticas son menos egocéntricas y más apropiadas. Durante los dos y medio a los tres años, el niño manifiesta mayor capacidad para “leer” las emociones, los estados mentales y las intenciones de los demás.

A los tres años de edad el negativismo del niño alcanza su punto máximo, donde son muy comunes los berrinches; un año más tarde, el niño tiene poca consciencia explícita del orgullo o la vergüenza. De los 5 a los 6 años disminuye el negativismo, el niño comienza a reconocer el orgullo y la vergüenza en los demás y no en él y es hasta los 7 u 8 años cuando ya el niño se concientiza de estas emociones.

Ahora bien, respecto a la etapa preescolar y acorde a las edades antes mencionadas es la etapa de la socialización fuera del ámbito familiar, es decir, al niño le gusta estar en compañía de otros niños, comparte juegos y conversaciones con sus iguales, así como capta expresiones emocionales de otros, le gusta jugar solo y en compañía de otros niños. Por lo que el niño al comenzar a formar su personalidad puede ser dócil y rebelde; la amistad es una fuente de experiencias, emociones y sentimientos específicos; en relación con los amigos, estos constituyen una red social de apoyo afectivo para el niño, aportando seguridad y mejora en la empatía, además posee una conducta más sociable entre los 3 y 4 años de edad.

Es por esto, que dicha etapa es una fase muy importante a nivel emocional, el niño es consciente de que tiene un espacio propio lejos de su familia (la escuela) y que tiene unas normas y las tiene que cumplir que, muchas veces, se oponen a lo que al niño le gustaría hacer; en algunos casos la separación de los padres puede ser dramática y el niño, al dejarlo en la escuela, llora desconsoladamente o bien hace alguna rabieta y con el paso de los días de escuela, este fenómeno va suavizándose hasta desaparecer; por lo que se han de establecer pautas y normas en sencillas que informen al niño de lo que se puede y no se puede hacer. Sobre todo, un papel muy importantes el establecimiento de límites, los cuales deben incidir en marcar unas pautas de comportamiento compatibles con la escuela y que garanticen una convivencia socialmente adecuada. De manera que, se debe trabajar, el respeto, la no violencia y el afecto, por lo que los límites no deben ser laxos o diferentes cada día porque lo único que se conseguirá es confundir al niño y no aportarle ningún beneficio en su educación. (Krauss,1990)

Es por esto que Papalia, (2005) hace hincapié a que ambos progenitores deben poner los mismos límites: han de ir a la una e intentar no contradecirse delante del niño. Ningún familiar debe desautorizar al padre ni a la madre si se toma una decisión o se reprende al niño, igualmente, los padres no se deben desautorizar entre ellos. Los límites deben de ir acompañados del afecto, se ha de ser cariñoso con el niño y felicitar

todo lo que hace bien, que, seguro que son muchas cosas, lo cual implica más independencia y seguridad en sí mismo.

3.10 El autoconcepto

El autoconcepto es todo aquello que se conoce como acerca de sí mismo, es la imagen mental total de todos los rasgos, habilidades, capacidades y limitaciones que el niño tiene de su propia persona.

El concepto de sí mismo, según Woolfolk (1999), se caracteriza por:

Ser un sistema organizado, integrando nueva información acerca de sí mismo, un tanto estable; ya que dicho concepto se mantiene durante un tiempo, es un proceso dinámico, que siempre está en busca de la estabilidad, multifacético y jerárquico: teniendo diferentes conceptos según el rol a desempeñar, los cuales están organizados por niveles.

En general, el autoconcepto se caracteriza por todo aquello que hace, que un individuo sea diferente a otro. Este conocimiento es el resultado de un proceso activo de construcción a lo largo de toda la desarrollo de la persona.

De acuerdo con Papalia,(2005), refiere que el autoconcepto tiene mucha relación con el ámbito social, ya que esta comprensión de cómo los perciben los demás, hace su aparición alrededor de los dos años y medio. A partir de ahí, el autoconcepto se vuelve cada vez más claro y apremiante conforme el niño crece y desarrolla sus capacidades, y enfrenta las tareas de ser posterior desarrollo.

De esta forma, favorece el sentido de la propia identidad, constituyendo un marco de referencia para interpretar la realidad externa y las propias experiencias, lo que influye en el rendimiento, condiciona las expectativas y motivaciones, y lo más importante; contribuye a la salud y al equilibrio psíquico de la persona.

Franco, (2006) refiere que el desarrollo del concepto de sí mismo se va formando desde que el niño es muy pequeño, a través de las distintas experiencias que va teniendo con su entorno. Un adecuado desarrollo afectivo necesita del desarrollo de un autoconcepto positivo, por lo que el concepto que el niño tenga de sí mismo va a ser determinante en su forma de enfrentar a mundo y de relacionarse con las personas.

3.11 Autoestima

El autoestima es la evaluación que se hace el individuo acerca de sí mismo, es la valoración que los niños hacen de sus propias características, capacidades y limitaciones (Woolfolk, 1999).

De acuerdo a lo revisado, el desarrollo del autoestima comienza a manifestarse a temprana edad, cuando los niños se basan en valoraciones no realistas, completamente influenciadas por su desempeño en las actividades por parte de los adultos, que en ocasiones sobreestiman de manera exagerada a los niños. Los niños de etapa preescolar, de entre tres y seis años de edad, que piensan en términos de “todo o nada”, suelen expresarse acerca de sí mismos como: “soy bueno” o “soy malo”. Por lo que el concepto de autovalía va evolucionando durante la educación primaria, alrededor de los seis y nueve años, los niños ya manifiestan un mejor autoconocimiento, lo que les ayuda a determinar sus capacidades y el valor que le otorgan.

Cuando el grado de autoestima es elevado, el niño se siente motivado a desempeñarse bien. Sin embargo, si la autoestima depende del éxito, los niños pueden percibir el fracaso o la crítica como un declive a su valía y sentirse incapaces de desempeñarse mejor. Es inevitable hablar por separado de estos conceptos, ya que su desarrollo está íntimamente ligado uno con el otro. El desarrollo óptimo de estos conceptos en los niños le ayuda a formar el carácter y la personalidad para su vida adulta. (Franco, 2006).

CAPITULO IV. DESARROLLO SOCIAL

El desarrollo social es aquel proceso mediante el cual el niño aprende a adaptarse a la sociedad, introyectando normas, reglas y valores provenientes de las relaciones con los demás y el entorno; uno de los aspectos centrales del desarrollo humano es el proceso por el cual el niño aprende a relacionarse con otras personas. (Bischof,1977).

Tal como refiere Morris, (1997) en la etapa temprana de la vida, las relaciones más importantes de los niños son con sus padres y otras personas que se encargan de su cuidado; cuando los niños llegan a los tres años, por lo común sus relaciones importantes se amplían, incluyendo hermanos, compañeros de juego y otros niños y adultos fuera del círculo familiar, y el mundo social de los niños se vuelve más grande al inicio de la escuela.

De los tres a los seis años, los grupos de iguales o de pares, constituye un foco de interés cada vez mayor para el niño, aunque su inmadurez general no le permite entrar en contacto duradero, por lo mismo se consideran compañeros de juego. Falta para ello un desarrollo cognitivo y una habilidad motora que se están consolidando en paralelo; no es hasta a partir de los siete años, cuando los niños comienzan a formar grupos, donde hay cooperación, competitividad, amistad y una formación de identidad determinada por dichos grupos. El desarrollo del razonamiento moral es indispensable para que el niño pueda adaptarse adecuadamente a su sociedad. De esta manera, el niño se hace consiente de lo que se debe o no hacer o mejor dicho, lo que es aceptado o no en su medio ambiente.

4.1 Socialización

UNICEF, (1971).La socialización es un proceso socio-cultural permanente. Se entiende por este proceso que mediante la socialización el individuo aprende los diferentes papeles, hábitos, pautas y comportamientos necesarios para hacerle frente a las responsabilidades de la vida colectiva.

Este proceso, sin embargo, es crítico y fundamental durante los primeros años de vida, dado el carácter esencialmente formativo y orientador de la socialización durante esta fase. Es el periodo en el cual el individuo internaliza las normas morales, cívicas y de la vida en sociedad, necesarias para su desenvolviendo posterior como sujeto social.

Este proceso deberá entonces armonizar el desarrollo bio-físico-social del niño con las condiciones sociales y culturales del medio dentro del cual se desenvuelve.

Para Chapela, (2002) existen dos tipos de socialización:

- **Socialización primaria:** Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez, y por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida (0 a 3 años aproximadamente), y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva, y depende de la capacidad de aprendizaje del niño. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del “otro” se ha establecido en la consciencia del niño. A esta altura, ya se le considera al niño como un miembro efectivo en la sociedad y está en una posición establecida y definida con respecto al mundo que lo rodea.
- **Socialización secundaria:** Es el proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de instituciones, ya que es partir de que el niño asiste a la escuela. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Las relaciones se establecen por jerarquía.

Existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel importante según las características de la sociedad, de la etapa en la vida del sujeto y de su posición dentro de la estructura social, por lo que en la medida en que la sociedad se va haciendo más compleja y diferenciada; el proceso de socialización también se hace más complejo y se ve en la necesidad a su vez de homogeneizar a los miembros de la sociedad, con el fin de que exista tanto la indispensable cohesión entre todos ellos, como la adaptación de los individuos a los diferentes grupos y contextos socioculturales en que tienen que

desempeñarse asumiendo distintos roles o papeles tales como padre, empresario, profesor, etc. (Krauss,1990)

Ahora bien, hay que mencionar que uno de los principales agentes de socialización en la vida de los individuos, en la historia de la humanidad, ha sido la familia; es por esto que se

4.2 La familia

La familia se define como un grupo humano integrado por miembros relacionados por vínculos de sangre y afectos, y en el que se hace posible la maduración de la persona a través de encuentros, contactos e interacciones comunicativas que producen una estabilidad personal, así como una cohesión interna y unas posibilidades de progreso según las necesidades de cada uno de sus miembros (Ruíz, 1999).

Esta pequeña organización social llamada familia se puede describir, esencialmente, como una unidad de personalidades que interactúan y forman un sistema de emociones y necesidades engrazadas entre sí, de profunda naturaleza (Estrada, 1997).

En vista de que una de las finalidades que se espera de la familia es socializar al niño y fomentar el desarrollo de su identidad, se le debe proporcionarle un ambiente que le permita desarrollar habilidades y así conseguir sus objetivos; con una estimulación previa, que le permita facilitar que sea capaz de conseguir objetivos socialmente valorados y proporcionándole un modelo válido de conducta social.

Andréu, (2003) refiere que la familia reúne diversas características y estas tienen una importancia estratégica en el proceso de socialización, las cuales sintetiza de la siguiente manera:

La familia es la primera agencia que recibe al niño y en ella se inicia el proceso; las otras agencias de socialización actuarán con posterioridad, pero sobre un terreno ya marcado por la familia. La influencia de la familia es también el elemento más persistente, durante la primera infancia de socialización es prácticamente excluida. En

años posteriores los estrechos vínculos familiares pueden sustituir aún si se producen procesos de movilidad geográfica.

La familia también es el grupo más íntimo que actúa en la socialización, es un grupo que proporciona un sentido de identificación mutua como “nosotros”, y este sentimiento de nosotros elimina barreras para la transmisión de actitudes y sentimiento.

La familia está vinculada con la satisfacción de todas las necesidades del niño tanto materiales como espirituales; la dependencia del niño para la satisfacción de sus necesidades es total al nacer y va disminuyendo después. Pero ninguna otra agencia proporciona un conjunto tan completo de satisfacciones de necesidades del niño.

La familia de hecho, proporciona tanto relaciones autoritarias (entre padres e hijos, como igualitarias de los hermanos entre sí) dentro de los cuales puede producirse la socialización.

La comunidad general identifica a los miembros de la familia entre sí. La primera identificación del niño es con su familia y determina muchas otras formas de pertenencia. El niño es ubicado por primera vez por la familia incorporándolo en la estructura social. La identificación con la familia persiste a lo largo de toda la vida, sin embargo, ésta puede ser modificada con el surgimiento de una fidelidad superior, como cuando el individuo se casa y funda su propia familia.

Chapela, L. (2002), refiere que teniendo en cuenta que, el proceso de socialización en muchos aspectos fundamentales, ha quedado completado; ya que la familia es el primer agente del niño, que durante un lapso más o menos prolongado tiene prácticamente el monopolio de la socialización y, además, especialmente durante la infancia, muchas veces selecciona o filtra de manera directa o indirecta a las otras agencias, escogiendo la escuela a la que va el niño, procurando seleccionar los amigos con los cuales se relaciona, entre otros; en este sentido, la familia es un nexo muy importante entre el individuo y la sociedad.

Por otra parte, Estrada (1997), define que la familia acompaña al niño durante todo su desarrollo, el periodo donde es más importante es en los primeros años de vida (0 a 3 años), ya que es la familia la que le proporciona el cubrimiento de sus necesidades

básicas, así como la inserción al mundo exterior. En la etapa preescolar (3 a 6 años), la familia sirve de base para mantener un equilibrio entre ese mundo exterior y el niño, ya sea limitando o aceptando conductas propicias e influenciando las decisiones de los infantes en cuanto a sus amistades, gustos y comportamientos.

La familia es la principal transmisora de valores importantes para el niño, valores como unión, solidaridad, honestidad, amor, respeto y tradición son los principales valores familiares que la caracterizan; el impacto que este sistema tiene en el desarrollo del niño es fundamental para un crecimiento sano. Por lo que Estrada (1997), en su libro “El ciclo vital de la familia”, pone de manifiesto las etapas por las cuales atraviesa la familia y las funciones a desempeñar para un desarrollo óptimo. Estrada visualiza claramente como se forma la familia desde su nacimiento, desarrollo y muerte, es seis fases que propone, las cuales se explican de manera breve a continuación:

1. Desprendimiento: esta se caracteriza por el abandono del hogar, por la separación de los objetos primarios. Aquí, el individuo se separa de su hogar y va en busca de una pareja.
2. Encuentro: hay un nuevo modo de vivir y de ver las cosas, ya que cambian los mecanismos emocionales porque se incluye al compañero, formando una vida en pareja (matrimonio).
3. Los hijos: los cuales ocupan un espacio físico y emocional, por lo cual se necesita restaurar el contrato matrimonial, lo cual da un sentido de continuidad.
4. Adolescencia: que es cuando los hijos atraviesan por ese periodo, debe de haber una aceptación de los cambios físicos y sociales de los hijos; la relación padres-hijos debe proporcionarle una firmeza de identidad sana y; la pareja debe de tolerar y aceptar la separación de los hijos.
5. El reencuentro: se da cuando los hijos se han ido y por lo mismo provoca cambios biológicos, familiares, sociales y físicos; esta fase es el pasaje de la edad adulta a la vejez, cuyo objetivo es enfrentarse de nuevo con uno mismo y con el compañero.
6. La vejez: donde se caracteriza por un ensimismamiento o despegamiento del mundo exterior y hay una aceptación de la mortalidad.

Estas fases propuestas por este autor, muestran un curso de forma sana, como debe de ser, sin embargo, es probable que a la hora de la práctica no sea de esa forma, ya que siempre surgen conflictos o problemas que ponen en riesgo el equilibrio familiar, o ya sea el clima familiar que este se ha asociado frecuentemente, el autoconcepto infantil y los logros escolares de los niños desde la etapa preescolar, teniendo en cuenta que la familia en cierta manera influye, no solamente en la socialización del infante, sino que también interviene y de forma importante en todos las área: fisiológica, cognitiva y afectiva de desarrollo del niño. (Estrada,1997)

4.3 Los hermanos

Las relaciones entre hermanos desempeñan un papel diferente en la socialización, distinto a otro tipo de relaciones interpersonales. Los hermanos se imitan e identifican entre sí, así como, la relación entre ellos les permite experimentar distintos roles dentro de su sociedad. Estos factores en conjunto contribuyen al desarrollo de una identidad y a conseguir logros sociales, cada vez, de mayor importancia (González, 2004).

Los conflictos entre hermanos pueden convertirse en un vehículo para la comprensión de las relaciones sociales, ya que las lecciones y habilidades que se aprenden de las interacciones con los hermanos se trasladan a las relaciones fuera del hogar.

Así mismo que Newman, (1983) afirma que el conflicto entre hermanos se incrementa después de que el hermano más pequeño alcanza los 18 meses de edad, pues empiezan a participar más en las interacciones familiares y se involucran más en las disputas de la familia. Conforme esto sucede, adquieren mayor consciencia de las interacciones y sentimientos de los demás; empiezan a conocer qué tipo de conducta molestará o alterará al hermano mayor, y qué conductas son consideradas “buena o malas”.

Dicho conflicto ayuda a que los niños reconozcan sus necesidades, deseos y puntos de vista, y que aprendan a defender estos al mostrar su desacuerdo y su compromiso dentro del contexto o situación. Por esto, es importante que los padres deben dejar que

los hijos resuelvan sus conflictos, estos siempre y cuando, no esté en riesgo la integridad de cualquiera de ellos. Aporta que las manifestaciones de compañerismo y la solidaridad, son funciones socialmente valoradas, son fruto de la resolución positiva de la rivalidad fraterna; los conflictos entre hermanos establecen un lazo afectivo positivo y de tipo social, ya que, la forma en que resuelven los problemas servirá de entrenamiento para futuras relaciones interpersonales. La rivalidad es una manera de interacción familiar, que posteriormente fortalece la socialización.

4.4 La escuela

El papel institucional de la escuela es de facilitar al individuo la consecución del desarrollo cognitivo más apropiado a su edad cronológica y mental, así como la adquisición de información relativa a las normas y a los valores de la comunidad. Este desarrollo y esta adquisición capacitan al niño para participar como miembro más o menos eficaz en la interacción social. La escuela como agente de socialización, refuerza a las demás instituciones de la comunidad (Andréu, 2003).

En pocas palabras, la escuela ha sido una de las principales instituciones que se fundaron y expandieron con el objetivo de transmitir la cultura y garantizar la construcción de sociedades. Muchos niños van a vivir su primera experiencia de escolarización antes de cumplir el tercer año de vida. Si bien es cierto, a esa edad el niño va siendo cada vez más consciente de los cambios, no siempre llega a ser capaz todavía de imaginar o asimilar una situación real en sus verdaderas dimensiones; por esto, mientras no se sepa hacerle comprender cuál va a ser el alcance que va a tener en su vida el hecho de “ir a la escuela”, estará padeciendo una crisis de inseguridad. (Krauss,1990)

De acuerdo a lo revisado en Pedagogía y Psicología Infantil (2002) en realidad, este proceso de cambio es una crisis más de adaptación; en este caso, al hecho de la separación de los padres impuesta inevitablemente por la escolarización.

Collin,(1974) el niño deja el ambiente familiar para incursionar a un ambiente nuevo y completamente desconocido, la escuela; en donde las relaciones con la maestra y sus compañeros son un punto importante en su posterior desarrollo social. Por medio del juego de roles, de un lenguaje más estructurado y con un pensamiento egocéntrico, los niños de preescolar aprenden a relacionarse con los demás, asimilando normas, reglas y valores que le ayudarán a lo largo de su vida. Posteriormente, el infante se enfrenta y adecua a un ambiente nuevo en el cual deberá lidiar con demandas desconocidas hasta ese momento para él, aprender las expectativas de la escuela y de sus profesores y lograr la aceptación de su grupo; es en la escuela donde se le van a entregar las herramientas necesarias para desenvolverse en el mundo adulto.

Acorde con lo antes mencionado y como lo menciona Wenceslao P. en Pedagogía y Psicología Infantil, (2002) menciona que además de la actividad de estudio, en esta etapa es esencial el juego; el papel del juego consiste en dar oportunidades de aprendizaje. El niño tiene la posibilidad de ir ganando confianza en sus capacidades, entrar en contacto con el grupo de la misma edad y relacionarse con ellos, aprendiendo a aceptar y respetar normas.

El maestro en este período comienza a tener una mayor importancia, que inmediatamente se convierte en el modelo a imitar. Los maestros imparten valores y transmiten las expectativas sociales al niño y a través de su actitud hacia él colaboran en el desarrollo de su autoestima. Se ha demostrado que aquellos profesores que muestran confianza en la capacidad del niño, incentivan el trabajo y el desarrollo de potencialidades, a la vez que favorece una autoestima positivas. Esto se produce de esta forma, porque en esta etapa la figura del maestro constituye un modelo para el escolar, y este se esforzará constantemente para lograr el reconocimiento del maestro (Woolfolk, 1999).

Sin duda alguna, la escuela es el medio formal para que el niño adquiera la socialización, conlleva nuevos procesos de identificación, aprendizaje de roles, adquisición de controles internos y pautas de conducta social. Implica hacer cosas junto a los demás y con ellos mismos, y de esta manera, es más factible observar nuevas formas de relación entre los niños durante su edad escolar.

4.5 La amistad

“La amistad es un tipo de relación interpersonal que surge entre dos o más persona. Es un sentimiento profundo y verdadero que se caracteriza por la afinidad, la correspondencia y la intimidad. En ella se comparten ideas, afectos y sueños. Es una relación libre de intereses y a través de ella se satisfacen las necesidades.” (González, 2004).

Los conceptos de amistad que tienen los niños y las formas en que actúan con sus amigos se modifican con la edad, lo cual refleja su crecimiento cognitivo y emocional; los amigos preescolares juegan juntos, pero no hay ese lazo estrecho entre ambos que sea de alguna manera estable, en comparación de la amistad entre los niños de edad escolar 7-12, en esta edad, la amistad ya es un poco más profunda y estable. Es así que, respecto a estas especificaciones en cuanto a la amistad, se observa que los niños no pueden ser o tener verdaderos amigos hasta que alcanzan la madurez cognitiva para considerar los puntos de vista y las necesidades de los demás, y los propios.

González, (2004), refiere que la amistad se manifiesta en diferentes etapas o periodos de vida de los niños en diferentes maneras que se explicaran a continuación:

De los tres a los seis años, que es la edad de que es de interés para esta investigación, se observa que hay una indiferencia respecto a la amistad, puesto que los niños son egocéntricos, no toman en punto de vista del otro, suele ser el juego solitario o sólo consideran al otro como compañero de juego.

Entre los cuatro y los nueve años, hay un nivel unilateral, donde se considera a un buen amigo, porque hace los que el otro quiere que haga.

De los seis a los doce años, hay una cooperación recíproca, pero aún sirve a muchos intereses personales separados y no a los intereses comunes de los dos amigos.

Así mismo Gómez, (2003) menciona que existen diversos factores para la elección del amigo :

De manera consciente: Se refiere a la elección del amigo con la misma clase social, la misma escuela, el mismo grupo social o religioso.

De naturaleza inconsciente: La cual se refiere a la gratificación de necesidades, los amigos se eligen y sintonizan porque satisfacen dichas necesidades de manera mutua y complementaria”.

La amistad aumenta la posibilidad de que las demás de interacciones entre los mismos compañeros sean de mayor calidad y de cierta manera promover a que las habilidades sociales sean más eficaces, así como; favorecer el desarrollo social, el desarrollo cognitivo, la formación de la identidad personal y, por ende, la socialización. Gómez, (2003).

4.6 Relaciones con pares

Este tipo de relaciones se da entre los tres y los seis años de vida, que es cuando el niño comienza la etapa preescolar, las relaciones que se establecen en la escuela generalmente tienen lugar con sus pares, es decir, con niños de su misma edad, sus compañeros, son quienes aprenden a realizar actividades conjuntas a otros. Al relacionarse con sus pares aprenden a cooperar y a superarse, a dar y a recibir, el significado de la aprobación y conformidad sociales, y a conocer el límite de sus capacidades intelectuales y físicas; estos niños se encuentran en fases similares de madurez cognitiva, social y emocional por lo que potencialmente son iguales.(González, 2004).

Según Piaget (1974), los niños toman posiciones cooperativas o autónomas mediante la colaboración con los niños de la misma edad; al mismo tiempo, en la vida del grupo se desarrollan rasgos de la personalidad que necesitan de completa autonomía, como son la igualdad, la reciprocidad y la solidaridad.

Dicho lo anterior, se hace referencia a que un grupo de iguales es necesario para interiorizar algunos valores, normas de la comunidad y de las subculturas a las que pertenecen los niños, que a veces pueden chocar con los valores que se rigen dentro de una sociedad. Papalia, (2005) refiere que los niños tienen muchos beneficios al hacer cosas con los pares: cultivan las habilidades necesarias para la socialización y la intimidad, mejoran sus relaciones y adquieren un sentido de pertenencia; están motivados para lograr cosas y alcanzan su identidad; aprenden habilidades de liderazgo y comunicación, cooperación, papeles y reglas sociales. El grupo de pares enseñan a los niños a relacionarse en sociedad, adaptar sus necesidades y deseos a los de los otros, a saber, cómo y cuándo ceder o cuándo mantenerse firmes, lo que de igual manera les ofrece seguridad emocional.

González,(2004) hace referencia que para que el niño pueda disfrutar de las relaciones entre sus compañeros, necesita ser capaz de integrarse a la estructura social a la que pertenece, mediante el desarrollo de relaciones con ellos, estableciendo, manteniendo y rompiendo relaciones de una forma adecuada. Aunque, por otra parte, los grupos infantiles que surgen en la etapa preescolar, tienen muy poca estabilidad todavía; los compañeros de juego se reúnen y se mantienen juntos sobre todo mientras dura la actividad, mientras que su actitud hacia él depende, más que nada, de detalles externos; por lo que el niño tiene sólo una noción imprecisa de lo que se llama “consciencia de grupo”, es decir, de saber que pertenece a un grupo infantil determinado.

De acuerdo con Clauss y Hiebsch, (1966) expresan que hay dos temas importantes en cuanto a las relaciones con pares, uno es la popularidad y el otro es la colaboración.

La popularidad cobra mayor importancia en la niñez intermedia. Los niños pasan más tiempo con otros niños y las opiniones de los pares influyen en su autoestima. Los niños en edad escolar que agradan a sus pares probablemente se adapten bien como adolescentes. En cambio, los que tienen problemas para relacionarse con sus pares es más posible que manifiesten conflictos psicológicos, abandonen la escuela o se conviertan en delincuentes.

En cuanto a la colaboración, es hasta los últimos años de la primaria cuando la colaboración se hace más evidente, caracterizándose por su intensidad, lealtad y compromiso adquirido. Cuando el niño comprende el punto de vista de los otros y los acepta, ocurre un cambio progresivo que lo aleja del egocentrismo, como resultado de esto lo lleva a la posibilidad de tomar decisiones conjuntas y de ser cooperativos.

4.7 Identificación de sexo

Desde la posición de Lipsitt y Reese, (1981) expresan que el moldeamiento de las personalidades de los niños y de las niñas, por parte de los padres, parece iniciar desde una edad muy temprana; especialmente, los padres promueven la tipificación del género, el proceso por medio del cual los niños aprenden el comportamiento que su cultura considera apropiado para cada sexo. La identidad de sexo es la consciencia de la feminidad o masculinidad propia y todo lo que ello supone en una determinada sociedad, es un aspecto importante del desarrollo del autoconcepto.

Las diferencias de sexo son diferencias psicológicas o conductuales entre hombres y mujeres. Una de las primeras diferencias conductuales, que aparecen desde los dos años de edad, se da en la elección de juguetes y actividades lúdicas, así como de compañeros de juego del mismo sexo. Dicho en palabras de Spitz, (1965) refiere que a partir de los tres años las diferencias de observan con la actitud que tienen los niños y las niñas, los niños suelen ser violentos, toscos y un tanto agresivos, en cuanto a las niñas, se les consideran tiernas, sumisas y delicadas. También los padres influyen mucho en cómo visten a los hijos, clasificando el tipo de ropa y el color según el sexo del hijo.

Tal como lo refiere Papalia, (2005) respecto a los roles, estos son comportamientos, intereses, actitudes, habilidades y rasgos de personalidad que una cultura considera apropiados para hombres y mujeres. Todas las sociedades tienen roles de género. En términos históricos, en la mayor parte de las culturas, se esperaba que las mujeres se dediquen todo el tiempo a las labores del hogar y los hijos, que fueran obedientes y

cariñosas. Y los hombres debían ser protectores y proveedores y que fuesen activos, agresivos y competitivos.

En la actualidad estos roles, a lo largo del tiempo se han modificado con el fin de no promover la desigualdad ni la discriminación entre ambos sexos; en cuanto al proceso de socialización se inicia en la infancia, mucho antes de que se comience a formar una consciencia del género; esto se logra mediante la observación de modelos, aquellos que se perciben como poderosos o ilustrativos que se encuentran dentro de su contexto. (González,2002).

Desde el punto de vista de Albert Bandura (2002) consideraba que los niños aprenden los roles de género gracias a la socialización; decía que la identidad de género es producto de un conjunto complejo de influencias, personales y sociales, que interactúan. La interpretación que un niño le da a las experiencias con padres, maestros, compañeros e instituciones culturales desempeña una función medular. Bandura consideraba la influencia de tres componentes importantes para el desarrollo del género: las influencias familiares, las influencias de los compañeros y las influencias culturales.

Respecto a lo revisado desde la niñez temprana, incluso, el grupo de compañeros es una influencia importante en la tipificación del género en el niño; los compañeros empiezan a reforzar el comportamiento de género estereotipado desde los tres años y su influencia aumenta con la edad.

De esta manera (González, 2004), hace referencia a que cuando el niño logra identificarse con su propio sexo, adquiere un autoconcepto y tendrá más fuerza para lograr su identidad, lo cual le motivará a entablar, con seguridad, nuevas amistades. La consciencia de su sexo y lo que ello conlleva se da durante la educación preescolar, entre los 3 y 6 años de edad de los niños.

Todo lo planteado anteriormente es referente los diversos puntos de vista que cada autor refiere al respecto y que es importante porque cada uno lo refiere desde una perspectiva diferente.

4.8 Buenas relaciones interpersonales.

Lo esencial es esta etapa consiste en que el niño se pone en el lugar del otro, desde el punto de vista del individuo en relación con otros individuos; se destacan los sentimientos, acuerdos y expectativas compartidas, pero no se llega aún a una generalización del sistema (Woolfolk, 1999).

Lo justo es vivir de acuerdo con lo que las personas cercanas esperan, esto significa aceptar el papel de buen hijo, amigo, hermano, etc. Desde un punto de vista ser bueno significa tener buenos motivos y preocuparse por los demás, también significa mantener relaciones mutuas de confianza, lealtad, respeto y gratitud; está determinado por lo que agrada, ayuda y es aprobado por los demás. Por lo que la razón para hacer lo justo, es la necesidad que se siente de ser una buena persona ante sí mismo y ante los demás, preocuparse por los demás y la consideración de que, si uno se pone en el lugar del otro, el otro se ponga en el lugar de uno también.

4.9 Desarrollo moral

En este tipo de desarrollo del niño se ven implicados los pensamientos, sentimientos y comportamientos relacionados con las reglas y las convenciones sobre lo que la sociedad debe hacer en sus relaciones con otras personas. (Papalia, 2005)

Piaget (2007) aporta al respecto, que lo que despertó su interés sobre el pensamiento del niños con respecto a los asuntos morales fue que observo y entrevisto ampliamente a niños entre 4 y 12 años; los observo mientras jugaban a las canicas: le interesaba aprender cómo usaban las reglas de juego y que pasaba a cerca de ellas. También les pregunto a los niños sobre las reglas éticas; el robo, la mentira, el castigo y la justicia; Piaget, (2006) concluyo que los niños pasan por dos etapas diferentes sobre cómo piensan sobre la moralidad y una transición entre las dos etapas, pero como se había mencionado anteriormente solo se enfocara en la primera etapa ya que es la que está dentro del rango de los niños de etapa preescolar y es el siguiente:

Moral heterónoma: la cual se da desde los 4 a los 7 años; los niños presentan esta moral a partir de la primera etapa de desarrollo moral de acuerdo con la teoría de Piaget. Los niños piensan que la justicia y las reglas se conciben como propiedades inalterables del mundo, fuera el control de la gente.

El niño heterónomo juzga la honradez o bondad del comportamiento considerando las consecuencias de este, no las intenciones de quien lo lleva a cabo. Por ejemplo, el pensador heterónomo, dice que romper 12 tazas accidentalmente es peor que romper una taza intencionalmente; así como, también cree que las reglas son inalterables y son transmitidas por todas las autoridades poderosas. (Piaget, 2006)

De esta forma, el pensador heterónomo también cree en la Justicia inmanente, el concepto de Piaget que establece que, si una regla se rompe, el castigo debe ser aplicado de inmediato. Los niños pequeños creen que la infracción de alguna manera se conecta automáticamente con un castigo; a menudo muestran una expresión de preocupación, después de cometer una transgresión, pero pues esperan el inevitable castigo. La justicia inmanente también implica que, si algo desafortunado le ocurre a alguien, esa persona ha debido cometer autónomos, reconocen que el castigo está mediado socialmente y ocurre sólo si una persona significativa es testigo del mal comportamiento y que entonces, el castigo no es inevitable. (Piaget, 2007)

Mientras que este autor afirma que, a medida que los niños se desarrollan, su pensamiento pasa a de más sofisticado en lo que respecta a cuestiones sociales, especialmente sobre las posibilidades y condiciones de cooperación. Piaget creía que la comprensión social venía dada a través de las relaciones recíprocas de dar y recibir entre iguales. Por lo que el grupo de iguales, donde otros tienen un poder y un estatus similar al del niño, los niños se negocian y coordinan, se razonan los desacuerdos y eventualmente se llega a acuerdos. En las relaciones entre padres e hijos, en la que los padres tienen el poder y los niños no, es menos probable que el razonamiento moral avance, porque las reglas son a menudo pronunciadas de forma autoritaria. (Piaget, 2006)

4.10 Racionamiento moral

Considerando lo que menciona Lawrence Kohlberg (1975), respecto a el razonamiento moral, lo define como el resultado del desarrollo de la personalidad, las actitudes emocionales y las influencias culturales. Por otra parte desde un punto de vista psicológico se considera el razonamiento moral como una elaboración de juicios universales sobre lo bueno y lo malo.

Según esta concepción, el niño va a adquirir una serie de juicios, valores y opiniones a lo largo de su proceso evolutivo, que van a ser universales, es decir, el niño sabrá que una conducta es buena, no porque aprenda que dicha conducta es correcta en un entorno determinado, y por tanto buena, sino porque es objetiva y universalmente aceptada. Es por esto que como se había mencionado anteriormente Kohlberg evaluó el razonamiento moral de niños y adolescentes y adultos presentándoles dilemas morales, situaciones hipotéticas en las que la gente debe tomar decisiones difíciles, Además de que en base a los resultados de dicha investigación, Kohlberg dividió el desarrollo moral en tres niveles: el preconvencional, el convencional y el posconvencional. (citado en Woolfolk, 1999).

Razonamiento preconvencional, según Kohlberg, (1975), los niños desde el nacimiento hasta antes de los nueve años de edad, desarrollan un tipo de razonamiento preconvencional, en el que los juicios se basan sólo en las necesidades y percepciones de la propia persona. Dentro de este primer nivel, propone dos etapas importantes por las que pasa el niño para poder estructurar su juicio moral: orientación al castigo-obediencia y recompensas personales.

Por lo tanto, solo se mencionara uno de los tres niveles, por el rango de edad al que se está enfocando esta investigación.

4.10.1 Comportamiento moral

El estudio del comportamiento moral está diferenciado por las teorías conductuales y sociales. Se utilizan procesos de refuerzo, castigo e imitación para explicar el comportamiento moral de los niños; cuando se recompensa a los niños por comportamientos que son consistentes con las leyes y las convenciones sociales, es probable que lo repitan. Cuando se proporcionan modelos que se comportan moralmente, los niños son propensos a adoptar sus acciones y cuando se castiga a los niños por un comportamiento inmoral, es más probable que estos desaparezcan o se eliminen. Sin embargo, debido a que el castigo puede tener efectos secundarios adversos, es necesario utilizarlo de forma prudente y cautelosa. (Kohlberg, 1975).

4.10.2 Sentimientos morales

(Kohlberg, 1975), Refiere que principalmente los sentimientos como empatía mueven a la vida moral y no la razón. Es por ello que, la toma de decisiones y la realización de acciones morales son expresiones del placer y de la alegría que nos propicia la búsqueda de la felicidad de la humanidad. Podríamos decir, entonces, que las acciones morales y políticas no dependen de la razón, sino de los deseos, pasiones y afectos de los seres humanos; en el caso de los niños, para reducir la ansiedad, evitar el castigo y mantener el cariño de sus padres, los niños forman un superyó para identificarse con su progenitor del sexo opuesto. A través de la identificación con su progenitor del mismo sexo, los niños interiorizan los estándares correctos e incorrectos de sus padres que reflejan las prohibiciones sociales e interiorizan los estándares correctos y la hostilidad que presentaban previamente hacia el progenitor del mismo sexo. Esta hostilidad para a sentirse ahora como culpa, que se experimenta inconscientemente (más allá de la conciencia del niño).

De acuerdo con Woolfolk (1999), refiere que los sentimientos positivos como la empatía contribuyen al desarrollo moral del niño. La empatía es reaccionar a los sentimientos de

otros con una respuesta emocional que es similar a lo que otros sienten. Aunque la empatía se experimenta como un estado emocional es, a menudo un componente cognitivo; por lo que, el componente cognitivo es la habilidad de discernir los estados psicológicos internos de otros, o lo que se llama “tener perspectiva”. Los niños pequeños tienen la capacidad para algunas respuestas puramente empáticas, pero para una acción moral efectiva los niños necesitan aprender cómo identificar una gran cantidad de estados emocionales en los otros; también es necesario aprender anticipar que tipo de acción puede mejorar el estado emocional de otra persona.

4.11 Orientación al contrato social

Morris y Woolfolk, (1999) menciona que en esta etapa las personas creen que una buena sociedad se concibe mejor como un contrato social en el cual las personas trabajan libremente por el bienestar de todos; reconocen que diversos grupos sociales dentro de una sociedad tendrán diversos valores, pero creen que toda persona racional acordaría en dos puntos que son definidos de la siguiente manera: El primero, es que todos desean ciertos derechos fundamentales, tales como la libertad y la vida. El segundo, que desean procedimientos democráticos para cambiar leyes injustas y para mejorar la sociedad.

4.12 Orientación a los principios universales

Se considera que lo bueno y lo correcto son asunto de la conciencia individual e incluye conceptos referentes a la justicia, dignidad humana y equidad. Por lo que, los principios de justicia de algún modo requieren que se trate a todas las partes implicadas de una manera imparcial, respetando la dignidad de los individuos y por lo tanto los principios de la justicia son universales; es decir, se aplican a todos y estos se dirigen hacia decisiones basadas en un respeto idéntico por todos. (Krauss,1990)

Sin embargo Woolfolk,(1999) menciona que estas etapas no son el producto de la maduración, es decir, las estructuras y las secuencias de las etapas no se despliegan simplemente según un modelo genético y por lo tampoco mantiene que sus etapas son el producto de la socialización, porque los agentes que socializan no enseñan directamente nuevas formas de pensamiento; más bien propone que éstas etapas emergen del propio pensamiento acerca de problemas morales; por otra parte las experiencias sociales promueven el desarrollo, pero lo hacen estimulando los procesos mentales, esto sucede cuando los niños o jóvenes participan en discusiones y debates con otras personas, encuentran sus opiniones cuestionadas y desafiadas y, por lo tanto, se ven motivados a buscar nuevas posiciones y más amplias.

Sean como sean las interacciones, según Kohlberg, (1999) refiere que funcionan mejor cuando son abiertas y democráticas y cuanto menos presionados se sienten los niños a conformarse con la autoridad, más libres serán para establecer sus diferencias y formular sus propias ideas.

4.13 Medios de comunicación

Como bien se sabe los medios de comunicación han ido evolucionando a lo largo del tiempo, por lo cual esto ha distorsionado los medios de comunicación a nivel personal como social; por lo cual este agente de socialización irrumpió en la sociedad a partir de finales del siglo pasado. Desde la prensa hasta la televisión, pasando por los carteles, cómics, vallas publicitarias, el internet, estos medios contribuyeron a la socialización del niño con una acción cuyas características son muy distintas y en más de un aspecto, apuestas los demás agentes. (Morris, 1997).

Según Andréu, (2003) los niños que respecto a su edad miran y comprenden la televisión de manera diferente; el tiempo que están sentados delante de ella, la forma en que asimilan la información, la cantidad de esfuerzo mental que invierten, y sus propias experiencias vitales, son variables que han de tenerse en cuenta para comprender, cómo les puede afectar la violencia.

Ahora bien, ninguna investigación ha enfocado cómo afecta a los bebés desde una edad temprana el contenido violento, pero hay algunas evidencias de que puedan imitar ciertos comportamiento de animales o personas en estados irritables. Es por esto que los niños no llegan a ser espectadores, hasta alrededor de los 2 años y medio, a esta edad comienzan a prestar mayor atención sobre la TV al poseer una capacidad limitada de extraer significados del contenido televisivo. Son capaces de preferir ciertas caricaturas de movimientos rápidos, sonidos fuertes ante otras más tranquilas, sobre todo, si están más tiempo expuestas a aquéllas que a éstas. (Woolfolk, 1999).

(Woolfolk, 1999), menciona que en la edad preescolar (de 3 a 6 años), los niños comienzan a ver con un enfoque “exploratorio”, son capaces de buscar significados a los contenidos de manera muy específica, aunque aún están muy atraídos por cambios rápidos de escenas y por imágenes y sonidos intensivos e inesperados; al coincidir este tipo de programas con contenidos de actos violentos, estos suelen ser los preferidos en un gran número de niños a estas edades.

En base a Papalia, (2005) los niños de hoy tienen mucho manejo de la tecnología, durante su toda escolarización cuando es en instituciones privadas, el manejo de la computadora es indispensable. Muchos niños pasan largas horas del día en internet, informándose, chateando, conociendo, limitando esto, a tener un contacto directo y físico con las personas. Sus relaciones se limitan a una máquina, prefiriendo estar inmerso en un mundo superficial, que salir a jugar con niños reales y adquirir habilidades sociales.

CAPITULO V. EL JUEGO Y LA INFANCIA

El juego es indispensable para el desarrollo de la infancia, ya que esta “es una etapa en la que cada nueva experiencia se suma a las anteriores, reforzándolas y enriqueciéndolas, posibilitando una mayor destreza y abriendo un campo cada vez más amplio para construir los conocimientos.” (Glanzer, 2000).

5.1 Juego y derechos

El juego está presente durante todos los momentos de crecimiento y desarrollo de los niños; como lo dice Martha Glanzer (2000,) “el niño crece jugando dado que las características de sus juegos irán evolucionando y consolidándose progresivamente, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas y competencias.” Por lo tanto, el niño crece, madura y se desarrolla a la par con sus juegos, todo esto dentro de un medio que le permita potencializar su esencia lúdica durante el trayecto.

Es tal la importancia que tiene la infancia, que se han implementado leyes a favor de ésta. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), se encarga de proteger y fomentar los derechos que fueron aprobados por la Convención de los Derechos de la Niñez en 1989. Esta convención plantea 54 artículos que garantizan la protección de los niños y su óptimo desarrollo. Desde el derecho a su alimentación, a la educación, la vivienda, el afecto y la salud, entre otros (Martín y Gisbert, 2005).

El artículo número 31 de esta convención plantea lo siguiente: “se reconoce el derecho del niño al descanso y el entretenimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. Así también, en la Declaración de los Derechos del Niño, de 1959, en su principio número 7, manifiesta que “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover en goce de este derecho.” Por lo

que, el juego es un derecho del niño y el cual se debe de garantizar que se lleve a cabo, sin limitaciones ni prejuicios acerca del mismo (Martín y Gisbert, 2005).

“El respeto hacia cada niño y sus juegos es una de las bases para comprender los esfuerzos que realiza para entender el mundo en que está inmerso; al mismo tiempo permite interpretar sus tentativas y su empeño para irse adecuando y desarrollándose en ese entorno, su interés por hacer descubrimientos, incorporar conocimientos, expresarse y adaptarse a esa cultura de la cual ya es integrante” (Glanzer, 2000).

5.2 Juego y trabajo

El juego y el trabajo son dos conceptos que suelen distinguirse uno del otro principalmente por su tipo de motivación. En el juego la motivación es intrínseca, nace de forma espontánea, libre, es una actividad divertida y suele ser muy placentera para el participante. Y en el trabajo la motivación es extrínseca, ya que tiene un objetivo, como ganar dinero, mejorar el nivel social, sentirse útil u obtener el éxito, pero algunas veces no suele ser placentero. En donde la única similitud que tienen juego y trabajo es que en ambas, los participantes intervienen de forma activa (Hughes, 2006).

Suele ser fácil encasillar a los niños en juego y a los adultos en trabajo. Sin embargo, los adultos también juegan y los niños también realizan actividades serias que se les puede decir “trabajo”. Los niños comienzan a relacionar el trabajo con el juego cuando inician su escolarización, al estar en contacto con actividades didácticas, con objetivos y recompensas, los niños empiezan a empaparse de reglas y normas propias de cada actividad. Transformando así al juego en actividades “serias” que posteriormente se le llamará trabajo. Teniendo en cuenta que el juego, además de producir placer y diversión, también tiene características formativas, en donde la mancuerna juego-trabajo es importante e indispensable para el desarrollo psicológico del niño. El adulto que obtiene placer y gusto por el trabajo fue un niño que jugó mucho durante su infancia. (Padilla, 2003 y Hughes, 2006)

5.3 Juego y estimulación temprana

“La estimulación es una acción sistemática, realizada con un fin educativo, definida como un conjunto de actividades, intervenciones y juegos que se realizan teniendo en cuenta las características y el desarrollo normal de los niños.” (García y Rodríguez, 2002).

Así mismo, García y Rodríguez, (2002) refiere que el juego es un método de estimulación temprana en los niños. Donde determinadas actividades en forma de juego proporcionan al niño cierta predisposición a adquirir habilidades que le serán de gran utilidad en su próximo desarrollo. Estas actividades van encaminadas a satisfacer el desarrollo del niño a nivel emocional, social, físico y cognitivo.

Con el juego en la estimulación temprana se busca:

- Expresar al máximo la potencialidad del niño en sus áreas de desarrollo.
- Permitirle al niño vivir su etapa, superarla y avanzar en su desarrollo.
- Incluir a la familia como agente estimulante.
- Disminuir o prevenir riesgos que puedan alterar dicho desarrollo.
- Permitir al máximo el desarrollo general del niño.
- Provocar un cambio de actitud de sus cuidadores.
- Orientar sobre actividades que faciliten una buena relación familiar.
- Producir la adquisición satisfactoria de las habilidades que posee el niño, ampliando su seguridad y confianza
- Canalizar el apetito innato de aprender del infante.
- Despertar la sensibilidad artística en los niños.

Cuando el juego se vuelve una actividad dirigida a cierto objetivo de cualquiera de las áreas de desarrollo se trata de estimulación temprana, la cual es desde el nacimiento hasta los seis años aproximadamente. Estas actividades se vuelven placenteras y

divertidas para los niños, las cuales se pueden programar dependiendo de las necesidades del infante, los materiales y el espacio a utilizar, así como a determinada área de desarrollo, ya sea, cognitiva, física, afectiva o social. (Martínez,1999).

5.4 Áreas de desarrollo

Martínez,(1999) menciona que casi siempre los juegos están acompañados por objetos a los cuales se les llama juguetes, los cuales, dependiendo de sus características y funciones, ayudan a estimular el proceso evolutivo del infante. Los juguetes favorecen el desarrollo de los niños, sin embargo, hay que tener en cuenta que, estos sólo son auxiliares en la actividad lúdica infantil. Por lo tanto, hay que saber cuáles son las áreas a las cuales estos juguetes favorecen y estimulan.

En seguida, se enlistan algunos juguetes que pueden favorecer algunas áreas del desarrollo psicológico del infante (Glanzer, 2000; Schwartz, 2000 y Chapela, 2002).

-Área sensorio-motrices

Sonajeros, mordillos, móviles sonoros, cajitas de música, libros duros, de tela o plástico, Imitación de instrumentos, campanas, fotografías y tapiz colorido, pelotas de tela, bloques suaves, juguetes para la dentición, libros con dibujos coloridos.

-Área motor gruesa

Pelotas, pre-triciclos o andadores, carritos de arrastre y empuje, triciclos, patines, juego de bolos, ping-pong, bicicletas, barriletes, aros, cuerda para saltar, patineta o patín, avalancha, columpios.

-Área motor fina

Panel o cunero de actividades, recipientes o aros para apilar, anillos para ensartar sobre un eje, juguetes para arena, juguetes para el baño, trompos, carros para cargar y descargar, cajas de formas para introducir, banco para martillar, banco de carpintería de madera, juegos de encaje, perlas grandes para enhebrar, perlas chicas para hacer

collares, plastilina, barro, juguetes para embonar, pintura no toxica, pinceles, cuadernillos para colorear, plumones, colores, actividades para cortar y pegar.

-Área social y afectiva

Animales de plástico blando y de felpa, muñecas de tela y plástico, autos y camiones en miniatura, muñecas clásicas, granjas, zoológicos, barcos, aviones, garajes, juegos de té y de cocina, coche para llevar muñecas, títeres, personajes de cuentos y televisión, animales y personajes mecánicos, soldados y accesorios del ejército, indios y otros personajes, universos para representar escenas, vehículos mecánicos o de pila, casas de muñecas y accesorios, vestidos para muñecas, carpas y cabañas para los niños, disfraces y caracterizaciones, muñecas figurines, marionetas, espejos, teléfonos de juguete, globos.

-Área cognitiva

Cubos blandos y huecos, juegos para dibujar, rompecabezas, bloques de construcción, mosaicos, pastas para modelar, caleidoscopios, loterías, juegos de dominó, juegos de barajas, juegos de mesa (tableros y otros), video juegos.

Hay gran cantidad de juguetes que benefician al desarrollo del niño, a veces fortalecen a más de un área a la vez. Lo importante es saber de estos beneficios y elegir el correcto para el niño.

5.5 Juego y sexo

El sexo del infante tiene mucho que ver en cuál juego y con qué juguetes participa. Se dice que el origen de esto, proviene de la cultura y que se transmite de generación en generación. De igual manera, la infiltración de los padres en los juguetes y juegos del infante tiene mucho que ver. A partir de todo esto, se han observado determinados juegos en las niñas y los niños, que se han caracterizado propios para su sexo (Gianini, 2001).

5.5.1 Influencia cultural

Esta transmisión de generación en generación de juegos y elección de juguetes, es característico de la teoría del aprendizaje social, en la cual dice que los niños aprenden por imitación y refuerzo a comportarse en formas apropiadas para su sexo. Esto tiene mucho que ver en los valores inculcados por los padres, ya que desde muy pequeños se les enseña a jugar con objetos supuestamente característicos a su sexo. Es por eso, que las muñecas son para las niñas, y balones para los niños. (Hughes, 2006).

Los padres y la misma cultura influyen en los juegos y juguetes de los niños a tal grado que a las niñas, se les dan toda clase de juguetes que refieran a trabajo doméstico, como escobas, vajillas, juegos de té. A los niños, se les obsequian juguetes en los cuales puedan demostrar su fuerza y habilidades. Esto claro, transmitido por una cultura donde las mujeres se dedican al hogar y el hombre es el proveedor de dinero. Por lo tanto, a las niñas se les prepara por medio del juego a ser amas de casa, delicadas, sumisas, refinadas y limpias. En comparación a niños, donde su actividad física, habilidades, destrezas, demuestren el tipo de hombres de su cultura, los cuales tienen que salir de casa a trabajar para traer el sustento (Gianini, 2001).

De acuerdo con, Millar,(1972) menciona que en la actualidad esta situación se ha venido modificando con el paso del tiempo, porque las mujeres cada vez más se unen a la fuerza laboral formal y apoyan en la economía de la casa y la educación. Las tareas domésticas no deben ser propias del sexo femenino, sino que debieran también repartirse entre ambos sexos. Cuando esto no ocurre, las mujeres sufren de doble jornada, la del trabajo y la del hogar. Por eso hoy en día, es importante que al igual que las mujeres, los hombres sean también responsables de las tareas del hogar.

5.5.2 Influencia paterna

Esto se observa desde antes del nacimiento del bebé, los padres adornan el cuarto del niño, dependiendo del sexo de este. Desde los colores, los cuales tienden a ser: el rosa para las niñas, y el azul para los niños. El color neutral que se manejan es el amarillo. Los adornos y artículos en la decoración del cuarto: móviles de cochecitos, trenes, balones, barcos, automóviles, son exclusivos para los niños; ángeles, muñecas, flores, copos de nieve, son escogidos para las niñas. De igual manera, para uno o para otro sexo, son decorados de: pájaros, patos, cigüeñas, peces, animales de circo, formas geométricas coloreadas (Gianini, 2001 y Hughes, 2006).

Gianini,(2001), menciona que cuando el bebé nace, su ropa también marca diferencias de sexo, pantaloncitos para el varón y falditas para la hembra. Los colores de los ropajes, hasta las sonajas o mordederas que se les da a los bebés para que jueguen, marcan diferencias por el color o la forma. Y así poco a poco se le va marcando al niño un rol característico de su sexo, sin saber el porqué, solo porque así lo han enseñado. Conforme el niño va creciendo, los juguetes toman más dirección según el sexo del niño. Las muñecas siguen siendo una insistencia para las niñas, ya que por medio de jugar con ellas, las niñas se adiestran para una futura función de madre; mientras que los niños, que manifiesten interés por este tipo de juguetes y juegos, serán persuadidos y empujados hacia tipos de juegos agresivos y competitivos. Igual pasa con cualquier otra actividad que no corresponda a los que su sexo “debe” hacer.

Después de los seis años el camino de los niños se separa del de las niñas. Es aquí donde las niñas están totalmente interesadas en actividades domésticas y participan con alegría en ellas. En cambio, los niños reniegan de ellas y las cancelan totalmente de su repertorio de juegos y de su participación. Entonces, no se trata de un simple aprendizaje de ciertas habilidades, sino de un verdadero condicionamiento perpetrado con el objetivo de volver automáticas estas actividades. Claro está que los padres (influenciados por la cultura) son los principales transmisores de estas pautas de comportamiento en los juegos de los niños y niñas (Gianini, 2001).

Mientras que, Hughes,(2006), refiere que es típico que las niñas se inclinen más a los juegos de fantasía, eligiendo papeles domésticos o familiares; y los niños se inclinan a los juegos violentos o rudos, donde la aventura y el peligro son interesantes para ellos. En los juegos de reglas, aquellos que son más complejos y competitivos son los preferidos por los niños, ya que estos preparan al niño para su vida adulta.

Todos los niños independientemente de su sexo juegan, lo que les ayuda a experimentar roles y a inclinarse por determinados juegos o juguetes que pueden o no, estar influenciados por los padres y la cultura.

Sin embargo, Zapata, (1990) refiere que lo que los padres provocan al influenciar de ese modo a sus hijos, no es tan positivo como se observa. Los padres limitan el desarrollo de los hijos al imponer estas creencias, que marcan la desigualdad entre los infantes, y hasta se puede observar cierta discriminación hacia las niñas. Donde teóricamente, el niño es el fuerte, el exitoso y superior y; las niñas, las débiles, sumisas e inferiores. Este tipo de influencias son las que se deben de eliminar. Es por lo eso que esta investigación propone los mismos juegos y juguetes en niñas y niños, con el fin de proporcionar las mismas oportunidades de desarrollo que los lleve a ser mejores seres humanos y exitosos por sí mismos.

5.5.3 Medios de comunicación

En el estudio realizado La publicidad indirecta de los dibujos animados y el consumo infantil de juguetes en 1999, comprobó que hay mayor porcentaje de consumo de parte de las niñas a juguetes de Disney, en comparación los niños muestran un menor consumo, pero aun así, los juguetes comprados tienen que ver con series japonesas como “Tortuga ninjas”, “Bola de dragón” y de “Superhéroes”. Corroborando que los juguetes de las niñas, según la marca consumidas, suelen ser de princesa, las cuales reflejan delicadeza, sumisión y sentimientos tiernos; y la de los niños, predomina el carácter bélico, el cual tiene que ver con la utilización de armas, espadas, donde se debe ser tosco y fuerte. De esto se deduce que existe una marcada influencia del sexo

en los juguetes, en las que tal vez la publicidad directa o indirecta de los medios de comunicación, tenga mucho que ver. (Moral, 1999).

5.5.4 Compañero de juego

El sexo del compañero de juego es otro factor que influye también en los niños. De hecho, la tendencia a seleccionar a un compañero de juego del mismo sexo, hace que elijan juguetes propios a su sexo. Es por eso que se agrupan: las niñas con las niñas y los niños con los niños. Es muy raro, que un niño juegue con una niña o viceversa: o que se integre un grupo mixto; en este caso, las niñas aceptan más a los niños en su grupo, no ocurriendo así en el caso contrario (Gutiérrez, 2004).

En algunos casos y dependiendo de la etapa de desarrollo del infante, los niños y las niñas suelen jugar juntos. Lo que lleva a que realicen juegos donde ambos sexos puedan representar roles ya sean de su sexo o no, lo que ayuda al reforzamiento de su identidad y al surgimiento de sentimientos empáticos.

Lo ideal radica en no discriminar a los infantes por su sexo, tanto niñas como niños deben aprender a convivir juntos, ya que en su vida futura, compartirán ya sea con su esposa o esposo e hijos de diferentes sexo. Si se comienzan a cambiar estas creencias erróneas desde la infancia, por medio de juegos compartidos y unisex. Estos infantes serán de adultos, personas positivas, que promuevan la igualdad y rechacen la discriminación. En pocas palabras serán mejores seres humanos. Ya sea por influencia cultural, paternal, de medios de comunicación o compañeros de juegos, la preferencia de los niños ante determinados juegos y juguetes suele ser marcada. Uno de los objetivos de esta investigación es promover los juegos y juguetes unisex, los cuales tanto niñas como niños puedan jugarlos, favoreciendo esto a un desarrollo óptimo debido a igualdad de oportunidades. (Rüsell, 1970).

Glanzer,(2000). Refiere que en la actualidad, la distinción entre los juegos y juguetes masculinos y femeninos, van cambiando y perdiendo vigencia, ya que es un mundo

donde ese tipo de diferencias se están unificando, ya sea por la moda, por las actividades laborales y profesionales. A medida que esto va pasando, los juegos de ambos sexos se hacen más parejos y compartidos. Esto ayuda a una mejor comunicación y entendimiento entre los infantes. Esto se observa en que hoy, los niños pueden ponerse ropa de color rosa o morada que está de moda; al igual de mujeres que se dedican y destacan en deportes pesados o profesionistas. Donde con el paso del tiempo, esa línea que divide a unos de otros se va desvaneciendo; lo que beneficia a una mejor relación y comprensión por el otro y elimina prejuicios impuestos por la sociedad.

5.6 Juego y lenguaje

El desarrollo del lenguaje es necesario para la comunicación en una sociedad. Ya que por medio de este, se expresan emociones y sentimientos como miedo, ira, felicidad y tristeza. Y hay que tomar en cuenta que las personas recurren al lenguaje para entablar relaciones, expresar su amor y compartir ideas y sentimientos. Es por eso que es importante ver como los juegos y juguetes pueden ayudar al desarrollo de la capacidad lingüística (Schwartz, 2000).

Mientras que Rüsell,(1970) menciona que el juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades lingüísticas lo que impulsa el desarrollo del lenguaje. Los juguetes sirven para estimular a los niños a pronunciar ciertas palabras o emitir sonidos. Estos juguetes deben ser debidamente seleccionados estableciendo los objetivos que se proponen con la utilización de determinado juguete. Aprovechando a estos como instrumentos de enseñanza de habilidades lingüísticas.

A través de los juguetes se instruye a los niños acerca de la realidad y cómo vivir en ella. Con estos, se le pueden enseñar a interactuar con otras personas y con su entorno. Los juguetes suelen sustituir a la realidad mientras los niños van aprendiendo a interactuar. Por lo tanto el jugar con juguetes tiene una importancia muy especial para

aquellos niños que puedan tener alguna dificultad para adaptarse a su realidad (Schwartz, 2000).

Por ende, los tipos de juegos y juguetes deben de propiciar la interacción y fungir de manera representativa en la vida de los niños, esto ayudará al desarrollo de su lenguaje.

Schwartz y Heller (2000) plantean unas técnicas de enseñanza para niños que tengan algún problema o sólo para estimular el desarrollo del lenguaje, las cuales se mencionan a continuación:

- Comenzar con la utilización de frases y oraciones sencillas.
- Emplear los verdaderos nombres de las cosas.
- Hay que repetir las palabras claves o conceptos únicos.
- Hablar con oraciones breves.
- Introducir pausas entre las oraciones.
- Concentrarse en un solo juego o juguete a la vez, para evitar distracciones.
- Al jugar con el niño hay que mantenerse a la altura de la vista del niño.
- Hay que jugar por breve espacios de tiempo.
- Averiguar cuál es el mejor momento para jugar.
- Saber cuándo dar por terminado el juego.
- Hay que brindar felicitaciones y apoyo.
- Hay que hacer que sea divertido y se debe mostrar entusiasta.

Los juguetes que recomiendan Schwartz y Heller (2000) se muestran en el cuadro siguiente y los proponen para niños desde el nacimiento hasta los seis años de edad, que son las edades en que surge y se perfecciona el lenguaje. A partir de los seis años se cree que los niños ya tienen un lenguaje estructurado y con mayor vocabulario.

5.7 Juego y la creatividad

La fantasía y la imaginación son indispensables para la activación de la creatividad en los niños; de hecho, son características esenciales para el surgimiento de la actividad lúdica infantil, cuando el infante juega, actúa en su juego y le otorga un sentido propio al mismo. (Rodríguez, 1985)

Como lo dice Winnicott (2006) “en el juego, y quizás sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores”. Para este autor, ser creativo es sinónimo de salud, y la carencia de la creatividad, de enfermedad. Por ende, se considera que el juego es una vía eficaz para el desarrollo de la capacidad creadora, pues allí los niños pueden extender su imaginación y reflejar en diferente forma la realidad que los rodea; así, hay formas de juegos que se caracterizan porque el mundo de los fenómenos es reproducido en imágenes materiales (modelado, construcción) y en dibujos; también hay otras formas de juego, como, por ejemplo la de los juegos de roles, en los que se reflejan generalmente la vida y las relaciones de los adultos.

“Toma constantemente iniciativa y, tanto sus juegos como sus juguetes, sus actitudes y actividades, cambian caprichosamente, alejándose de la realidad de ese momento para crear un mundo propio que nace de su imaginación y de su voluntad: él lo decide y él lo maneja, poniendo así en juego la creatividad, que se distingue y se diferencia en cada niño que juega”. La creatividad se observa en los juegos de los niños, ya sea en lo que crea de forma tangible, un objeto o dibujo; o lo que crea en su fantasía (intangibles) que sólo él conoce y maneja a su antojo. (Glanzer, 2000).

Por lo que, Aquino y Sánchez, (1999), refieren que una actitud juguetona es fundamental para el pensamiento creativo y uno de los resultados del juego es el divertimento, el cual es un potente motivador. Los niños que se divierten suelen ser entusiastas y generadores de ideas innovadoras.

Mientras que, para Garaigordobil (1996), en sus múltiples investigaciones respecto al tema, afirma que “el juego creativo en sus distintas modalidades, tiene gran importancia en el desarrollo ya que mejora el funcionamiento y acelera el crecimiento; estimula la

curiosidad, la flexibilidad, la improvisación y anima al riesgo; promueve la conducta de resolución de problemas la cual libera el aprendizaje, la imitación y la adquisición al cambio.” Ella ha sido una de las investigadoras que en la actualidad sigue estudiando la creatividad infantil, principalmente desde el ámbito educativo. Si se considera al juego como una actividad esencialmente constructivista y formadora, entonces éste pone en acción estructuras del pensamiento, a través de una construcción intrapsíquica propia de la realidad, en donde cada ser humano debe hacer esta tarea por sí mismos.

5.8 Juego y educación

En juego se ha considerado un recurso pedagógico natural desde la antigüedad y que durante todas las épocas se ha considerado su valor institucional. La diferencia radica desde qué ojos es visualizado el juego dentro del aula. Los padres creen que aprender y jugar son totalmente incompatibles. Sin embargo, se ha demostrado en base a diversas investigaciones que el juego, teniendo las condiciones necesarias, ayuda y facilita el aprendizaje en las escuelas (Martínez, 1999).

Vygotski (1979) dentro de su teoría sociocultural, ve al juego como algo elemental para el desarrollo de la infancia “el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo; el mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria” (Lázaro, 1995) de hecho esta idea parece central en el estudio del juego en la escuela.

El juego puede ser considerado de varias formas diferentes pero se pueden resumir en dos: como instrumento y como fin en sí mismo. En el primero, el juego es utilizado como medio para conseguir otros fines, educativos, instructivos, etc., es la adaptación que utilizan las asignaturas cuando se quiere que el aprendizaje sea divertido; pero también está el juego como valor educativo en sí mismo, éste es formativo y se convierte en objetivo dentro de una óptica de cooperación, es cuando el niño ha

aprendido a jugar utilizando cualquier elemento a su alcance (Martínez, 1999 y Hughes, 2006).

5.9 El juego en el salón de clases

En este caso, el primer punto es el que más importa y el fundamental cuando se refiere al juego dentro en la escuela. El cual tiene el fin de obtener aprendizajes específicos dentro de un programa educativo, que debe ser cuidadosamente planificado en cuanto al programa curricular, el papel del adulto, los materiales a utilizar, la cantidad de tiempo empleado, entre otros aspectos. Tomando en cuenta que en la escuela, no sólo de trata de transmitir conocimientos académicos, sino también, valores, formas adecuadas de comportamiento y trabajo en equipo. En algunas investigaciones realizadas sobre la interrelación entre el juego y la enseñanza, se comprobó que los infantes actúan no tanto en un rol o papel, sino también al modelar, construir y dibujar. Esta forma de juego aparece cuando se les enseña a modelar, construir y aplicar creativamente sus habilidades (Martínez, 1999).

El juego para que se de en la escuela, debe tener ciertas condiciones las cuales son: tiempo, espacio y seguridad, material de juego, límites, reglas, libertad e igualdad de sexo. En cuanto al tiempo, este debe ser abierto, sin que esté dentro de los fines de ninguna materia; debe ser seguro, una vez otorgado nadie debe quitárselo y; predecible, donde los niños diseñan sus propios planes. El juego debe tener un espacio adecuado, donde los niños marcan su territorio y le den libertad al juego. Este espacio debe ser seguro para ellos, dependiendo de las características de este espacio, el juego se condiciona seguro o no. Otro aspecto importante son los materiales de juego (juguetes) que el niño tiene a su alcance o crea durante la actividad lúdica. Estos deben ser mediante los criterios de elección de juguetes o materiales y los cuales no deben ser perjudiciales o que pongan en riesgo la vida de los niños. Durante el juego debe haber límites, reglas y libertad, donde la libertad es el ejercicio de las capacidades de los niños cuando buscan realizar actividades y proyectos, consientes de los límites y de las reglas de convivencia con otros. Y por último, la igualdad de sexo, que se debe dar

las mismas oportunidades a los niños y a las niñas, sin discriminación, durante su juego. Y si se añade un cambio en la mentalidad del maestro, se tendrán los ingredientes idóneos para llevar el juego en las aulas (Chapela, 2002).

En este sentido Lázaro,(1995) refiere el proceso de educación y enseñanza garantiza como un verdadero florecimiento de los juegos en toda la variedad de su contenido y forma. Se podría decir, que la escuela con todos los elementos indispensables para que se dé el juego en ella, puede servir para enseñarles a los niños a jugar, y con ello, enseñarles un sinfín de habilidades, capacidades y comportamientos que le serán indispensables en su vida adulta.

5.9.1 Juego y educación física

Dentro del ámbito educativo, el lugar que suele asignársele al juego, es dentro de la materia de educación física. Los objetivos y características del juego en la educación física son los siguientes: (Gutiérrez, 2004)

- Los juegos propuestos deben potenciar la creatividad en los niños.
- Deben permitir el desarrollo global del alumno y después potencializar los específicos.
- Debe constituir una vía de aprendizaje de forma cooperativa, evitando la marginación o discriminación por una excesiva competitividad.
- Deben de mantener la actividad de todos los alumnos, buscando la participación de todos, intercambiando papeles.
- Por medio del juego se consiguen vivencias reales, que aseguran la experiencia.
- Debe de haber una aceptación personal de todos los integrantes del juego, siendo tolerantes, sinceros y que proporcione seguridad.
- Debe ser una actividad gratificante para los alumnos.
- Hay que destacar la importancia de la actividad física en esta materia, los que ayuda a la eliminación de tensión de los alumnos, lo que puede propiciar una mayor atención en estos.

- Sin duda, en la escuela es donde se enseña a jugar a los niños, de una forma social, de preferencia en grupo y cuyo fin, la mayoría de las veces, la competitividad es lo primordial en esta materia.
- Desde este punto de vista, el juego se convierte en un elemento pedagógico más que contribuye a la educación integral del niño mediante la ejercitación de sus capacidades físicas, psíquicas, sociales y morales.

5.10 Juego y deporte

Lázaro, (1995) menciona que cuando se habla de deporte, sobre todo desde un ámbito educativo, no se debe olvidar su concepción lúdica. Éste es un aspecto que en parte fundamenta la actividad deportiva y que por otra parte es un antecedente histórico y evolutivo de toda actividad deportiva. Cabe recordar que la mayor parte de las modalidades deportivas más universales parten de juegos rituales, medievales y populares que sufren un cambio hacia un ámbito deportivo.

El deporte está constituido por una serie de reglas exactas, inamovibles y establecidas por otros; por una serie de pasos concretos que deben darse en un orden preciso e invariable; por un conjunto de metas predeterminadas y ligado todo esto a la necesidad de regular la competición. Donde solo el ganador obtiene su premio (Chapela, 2002).

Los beneficios que trae en los niños la práctica de algún deporte pueden ser los siguientes: en la condición física, en la autoestima y en la capacidad de relacionarse con otros. (Hughes, 2006).

5.11 Condición física

Hughes, (2006), refiere que la práctica de determinado deporte, ya sea bajo un régimen de una institución (formal) o por puro gusto (informal), trae una implicación en el

condicionamiento físico del niño. Ya que el ejercicio mejora la condición cardiovascular del practicante y sus habilidades motoras gruesas.

Si los niños mejoran su salud al practicar algún deporte, puede que los adultos, ya sea los maestros o padres, recomienden la inclusión del niño en determinada actividad. Niños que a lo mejor tienen problemas de peso, o que son muy pasivos, esto depende de las características y de los gustos de los niños. Está claro que este beneficio ayuda a los niños a poder desarrollar habilidades, como correr, saltar, treparse en los árboles, así también, en forjarse una disciplina. Y viéndolo a largo plazo, podrían ser niños, que al aprender a disfrutar de los deportes, se les forje una actitud positiva hacia dicha actividad que podría desencadenar un auténtico deportista, si se rige a nivel institución o; un hábito por el ejercicio en su vida posterior.

5.12 Autoestima

Se aborda nuevamente el tema de autoestima, pero desde una perspectiva diferente a la antes mencionada en un capítulo; ya que el autoestima en el juego tiene un papel muy importante en el niño, esto va a depender del rol que el niño cumpla del mismo y del mismo modo la orientación del ego, el querer siempre ganar o destacar más que sus compañeros durante el juego.

De acuerdo con Martínez, (1999), el desarrollo de una buena autoestima en los niños, puede ser otro de los beneficios en la práctica de algún deporte. Esto se debe principalmente al resultado del mismo, ya sea al éxito o fracaso. Los niños a partir de los 6 o 7 años de edad, comienzan a adquirir un concepto de competición, el cual se debe a estos parámetros. A esta edad, los niños todavía no comprenden el significado de perder, para ellos el resultado está más en participar y en el desarrollo del mismo. No importa si se ganan o pierden, ellos lo viven como un éxito. Conforme el niño va creciendo, este concepto va tomando forma, y es hasta los 12 o 13 años cuando el niño comprende por completo el éxito o el fracaso en la práctica de algún deporte. Es a esta

edad donde los sentimientos y emociones puestas en el resultado de la competición, pueden tener impacto en su yo.

Por otra parte, Hughes, (2006) hace referencia a que los competidores con una orientación hacia la labor se concentran en cumplir con sus parámetros personales y se encuentran satisfechos si consideran que jugaron bien. Consideran que el éxito en los deportes se define por el esfuerzo que invirtieron en los mismos. Son más competitivos y justos al ganar o perder, así como más motivados lo que es más probable que disfruten de su deporte.

Por otra parte un niño con una orientación hacia el ego, quizá se preocupe demasiado por ganar, o a menos por tener un mejor desempeño de otros. Este tipo de niños creen que el éxito se encuentra definido por la capacidad, más que por el esfuerzo. Se cree que este tipo de chicos tienen menos espíritu deportivo, parece no disfrutar mucho de su deporte, y es más probable que intervengan en deportes violentos.

Ya sea con una u otra orientación, los niños buscan en la práctica de algún deporte el éxito, la adquisición de habilidades, exhibición de destrezas y el reconocimiento social, lo cual repercute en el desarrollo de su autoestima.

5.13 Relación con otros.

Huhges,(2006), la capacidad de relacionarse con otros y trabajar de manera cooperativa dentro de un grupo, es otro de los beneficios del deporte. El relacionarse con niños que están en su mismo nivel y trabajar con ellos bajo ciertos objetivos y metas, regidos de determinadas normas, ayudan al niño a adaptarse a su medio ambiente; es un punto importante en el desarrollo de su socialización.

Cuando los niños eligen deportes que son en grupo, deben de entender que el resultado de este, depende de todos los integrantes del grupo y no sólo de unos cuantos; cuando se pierde o de gana es de forma colectiva, y no otorgándole el crédito

a el niño que tuvo mejor o peor desempeño dentro del grupo. El trabajo en equipo es fundamental para un buen resultado (Martínez, 1999).

Según Glanzar,(2000) todo deporte, al estar éste institucionalizado, la competición es una parte esencial y su práctica conlleva unas responsabilidades, unos objetivos y un nivel de exigencia. Los cuales cada uno de los integrantes del equipo deben tener claro y desempeñar la función que les corresponde. Se cree que el placer que se obtiene de practicar algún deporte, depende del resultado de este, lo cual hace que se pierda la esencia lúdica y se convierte en una demostración de habilidades y destrezas en comparación con otros.

Por lo que, se ha podido comprender que el deporte (no en un nivel de alto rendimiento) está relacionado con el disfrute, con la posibilidad de relacionarse con otros, el desarrollo y mejora física y de la salud, el desarrollo de la autoestima, con vivir nuevas experiencias, aliviar el estrés y que su práctica está muy relacionada con el fomento de una serie de valores y comportamientos relacionados con el afán de superación, la disciplina, la competición, el autocontrol y la responsabilidad.

5.14 Juego y desarrollo emocional

Hughes, (2006) el juego tiene una repercusión importante en el desarrollo emocional del niño, ya que éste ayuda a construir su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea. Por medio de sus juegos los niños pueden distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas, liberarlas y controlarlas.

Crítica a sus juegos influye de manera importante en el desarrollo emocional o afectivo de los niños. Es por eso, que los adultos y niños mayores deben evitar juicios mal infundados y dar a los demás la libertad de jugar como mejor le plazca. Los niños al jugar van formando su personalidad, ya sea identificándose con aquellas figuras representativas o introyectando valores y conductas específicas, lo cual hace al niño

único, con gustos, valores, actitudes, emociones particulares. Todo esto, como resultado de sus juegos.

Considerando a Glanzer, (2000), menciona que “La familia, y quienes rodean a los chicos, crean el entorno afectivo que les proporciona los cuidados necesarios, las pautas culturales y es el marco que sostiene su desarrollo. De ese modo, valiéndose de la imitación, el niño reproduce lo que está a su alcance y se apropia de las actitudes y el lenguaje de sus semejantes. Todo ese entorno será de suma importancia en la formación de su personalidad, su manera de ser, sus respuestas al mundo externo”.

Así mismo, este autor plantea que en los niños “su desarrollo y el incremento del juego dependen, en gran parte, de dos aspectos que se conjugan: la estimulación natural de las cosas y los objetos materiales del entorno y; la actitud permisiva de las personas con las que se encuentra. Estimulación y aliento no implican instrucciones verbales dadas por el adulto; sí, en todo caso, el respeto y la comprensión de sus juegos. ”

“Al jugar, el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos, dominándolos mediante la acción. Repite en el juego todas las situaciones excesivas para su yo débil y esto le permite, por su dominio sobre los objetos externos y a su alcance, hacer activo lo que sufrió pasivamente, cambiar un final que le fue penoso, tolerar papeles y situaciones que en la vida real le serían prohibidos desde dentro y desde fuera, y también repetir a voluntad situaciones placenteras” (Aberastury, 2005).

5.14.1. Juego y terapia

Hughes,(2006) en base a todos los beneficios planteados por la utilización del juego y juguetes en la infancia, el juego puede ser una actividad terapéutica eficaz para cualquier niño e incluso adulto, ya que este le permite comunicarse cuando no puede hacerlo mediante otra forma. Existen diferentes enfoque de terapia que postulan al juego como herramienta indispensable para el diagnóstico y tratamiento de niños que experimentan algún problema.

El juego es fundamental dentro de la psicoterapia infantil ya que: Permite a los niños comunicar sus sentimientos en forma eficaz; se les demuestra a los niños reconocimiento y aceptación; se puede comprender mejor a los niños al observarlos durante sus juegos. Además de que el juego es algo placentero para los niños, los invita a relajarse, lo cual reduce la ansiedad y su actitud defensiva, les permite liberar sentimientos como ira, miedo y que de otro modo les sería difícil de expresar; además que les permite expulsar sus frustraciones utilizando materiales de juego, sin temor a ser castigados; es por esto que el juego les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades sociales.

Por lo tanto, esto les brinda la oportunidad de intentar nuevos papeles, experimentándolos en un ámbito seguro, usando diversos enfoques para resolver problemas.

Existen distintas terapias de juego, cuyos enfoques varían, pero aun así, coinciden con el objetivo de ayudar a los niños a expresar sentimientos, frustraciones y problemas, los cuales se manifiestan en sus juegos (Martínez, 1999).

En algunas enfoques de terapia de juego son dirigidas y otras no lo son. Las primeras dirigen el juego bajo determinados objetivos y con el fin de cumplirlos. Actividades impuestas por los terapeutas que deben ser llevados a cabo para la resolución de algún problema que pueda presentar el niño. La segunda forma de juego es la que es libre, no dirigida, donde la libertad, la espontaneidad hace descubrir los conflictos que presentan los niños y que se manifiestan en sus juegos. (Axline, 1989; O'Connor, 1997; Martínez, 1999 y Hughes, 2006).

De acuerdo con Axline, (1989) menciona que también existe la posibilidad de trabajar con los niños de forma individual y de forma grupal; esto dependiendo del problema o conflicto a tratar con el menor, ya sea de conducta o emocional. De cualquier forma el juego funge como herramienta necesaria e indispensable para su tratamiento. Desde el punto de vista individual o grupal, ya sea dirigida o no, el juego representa un excelente medio terapéutico y de modificación de conductas que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad y tensión,

entre otros, en lugar de reprimirlos, por lo que contribuye así al fortalecimiento de su personalidad.

“A través de la actividad lúdica el niño manifiesta sus conflictos y de este modo podemos reconstruir su pasado, así como en el adulto lo hacemos a través de las palabras. Esta es una prueba convincente de cómo el juego es una de las formas de expresar los conflictos pasados y presentes.” (Aberastury, 2005).

5.15 Juego simbólico

De acuerdo con Piaget, (2000) el juego simbólico señala, indudablemente el apogeo del juego infantil, es un función esencial que el juego llene la vida del niño; con esto viéndose obligado a adaptarse insensatamente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siéndole exteriores, y a un mundo físico que todavía comprende el mal, es importante mencionar que el niño no llega a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales de su yo en esas adaptaciones, que en cambio, para los adultos son más o menos completas, pero para el niño siguen siendo tanto más inacabadas cuanto más pequeño es. Por lo tanto, es indispensable su equilibrio afectivo e intelectual que el niño pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la d adaptación a lo real, sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones; puesto que el juego, transforma lo real , por asimilación más o menos pura, a las necesidades del yo, mientras que la imitación (cuando este se constituye con un fin en sí), es acomodación más o menos pura a los modelos exteriores y la inteligencia es equilibrio entre asimilación y acomodación.

Además el instrumento esencial de adaptación es el lenguaje, aquel que no es inventado por el niño, sino que él es transmitido en formas ya hechas, obligadas y de naturaleza colectiva, es decir, impropias para expresar las necesidades o las experiencias vividas por el yo. Es por esto que es indispensable que el niño pueda disponer de un medio propio de expresión en el cual él se logre desarrollar ampliamente. (Padilla, 2003)

O'Connor, (1997), define que el juego simbólico se da entre los dos años y los seis o siete años, según la madurez de cada niño, e irá evolucionando y ganando complejidad a medida que vayan creciendo. Consiste en que el niño es capaz de combinar hechos reales e imaginarios, los niños recreando situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente, ellos se convierten en personajes y los objetos cobran vida a su imaginación. Esta actividad les permite vivir otros mundos, poner en marcha su creatividad y su imaginación, superar miedos y ganar confianza.

Además, Padilla, (2003) hace referencia a que esto le permitirá al niño convertir su habitación, el comedor y la cocina (zonas de juego simbólico) en un castillo, un bosque, una selva o cualquier espacio que él pueda o quiera imaginarse: un cojín en un escudo, un cubo de playa en un fantástico sombrero o una tela es la mejor de los disfraces.

Algunos beneficios de este son los siguientes:

El comprender y asimilar el entorno que les rodea, aprender y practicar conocimientos sobre los roles de la sociedad. Desarrollar el lenguaje; este aspecto tiene más importancia a partir de los 4 años con el inicio del juego de roles, en el que la acción se da en función del compañero y a medida que avanza su proceso de socialización van apareciendo juegos más reglados, donde el grupo tiene un papel importante y favorece la imaginación y la creatividad y contribuye a su desarrollo emocional.

CAPITULO VI. TIPOS DE JUEGOS

En los infantes, el juego es indispensable para el desarrollo de habilidades y capacidades que le ayudan a formar una personalidad adaptada a su sociedad. Desde el punto de vista que se vea, ya sea biológico, psicológico o social. El juego cumple una función primordial en la vida infantil, es decir que, el juego nace, crece, madura y se desarrolla junto con el niño. Por otra parte, el juego tiene una repercusión importante en el desarrollo emocional del niño, ya que éste ayuda a construir su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea. Por medio de sus juegos los niños pueden distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas, liberarlas y controlarlas (Hughes, 2006).

6.1 Juegos de ejercitación

Estos juegos son los primeros en aparecer en los niños, los cuales están a partir del nacimiento hasta los dos o tres años del niño, que es cuando se encuentra en el periodo sensorio-motor. Consiste en la práctica de movimientos corporales, en donde cada actividad concurre a desarrollar una función, la cual le será útil e indispensable para su vida adulta. Este juego, se basa por medio de la repetición, tiende principalmente hacia un resultado de satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos motores; suelen ser 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 de movimientos musculares, pero sin hacer referencia a una representación. Este tipo de juegos abarca los propuestos por Gross, los cuales son los juegos de funciones generales, Bühler propuso los juegos funcionales, Piaget y Château los juegos de ejercicios. (Château, 1958 y Piaget, 2006).

6.2 Juegos sensitivos

Los juegos sensitivos aparecen desde el nacimiento hasta los tres años de edad aproximadamente, se producen de forma casi simultánea con los juegos de ejercitación y también abarcan el periodo sensorio-motor. Estos consisten en mirar imágenes y escuchar cuentos, entre otros, contribuyendo enormemente al conocimiento de su propio cuerpo y de sus sensaciones. Abarca todos los juegos que el niño percibe e interpreta basados en la obtención de placer sensorial o motriz. Se caracterizan por ser juegos donde existe una búsqueda de placer mediante actividades que estimulen los sentidos. Entre estos juegos los más característicos se encuentran el chuparse los dedos, el producir ruido o el tocar cualquier objeto. Aquí se encuentran los juegos propuestos por Bühler, estos son los juegos receptivos y lo de Château y este propone los juegos hedonísticos. (Château, 1958 Piaget, 2006).

6.3 Juegos de exploración

Este tipo de juegos aparecen a partir del primer año de vida hasta el tercer cumpleaños. Se caracteriza por ser exploratorio y de descubrimiento, principalmente con algo nuevo y novedoso para los infantes. Con estos juegos los niños comienzan a conocer todo aquello que les rodea, desde el entorno más inmediato, los materiales con los que juega, hasta sus compañeros de juego. Poniendo en práctica este tipo de juegos, los niños adquieren valores totalmente distintos, que propiciarán la autoafirmación y la búsqueda del desarrollo de la personalidad. (Château, 1958).

6.4 Juegos de destrucción

Château, (1958) plantea estos juegos aparecen desde el primer año hasta los cuatro años de edad y que gracias a la continua búsqueda de la autoafirmación y búsqueda de sí mismo, los entran en una fase en la que desean afirmarse, utilizando para ello el

placer de la destrucción. Estos juegos comprenden actividades como romper, tirar y destruir objetos, conductas agresivas como golpes y empujones. Esto les produce a los niños placer al realizarlos, ya sea por lo que provocan, lo que significa aquello que destruyen o el gusto o placer al descargar aquella energía agresiva al destruir objetos o situaciones. Los niños al jugarlos no piensan en las consecuencias de sus actos, ni el daño que se puede hacer a sí mismo ni a los demás, sólo lo hace por el gusto de hacerlo.

6.5 Juegos de interés

Estos juegos aparecen a cualquier edad del niño y el que se den depende de la utilidad o provecho que el niño se sienta motivación obtener. En los juegos de interés hay siempre una relación variable entre “darle forma” al juego y las condiciones de éste. “Darle forma” depende del modo de jugar que el niño le interese, o se sienta motivado. En pocas palabras, es aquel modo de juego que el niño se siente motivado a realizar, a partir de las características y propiedades del mismo. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la “forma” de juego (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de estos juegos: bolos, aros, pelotas, juegos con agua, correr con patineta, instrumentos de arrastre, etc. También conocidos como juegos de entrega estudiados por Rüssel en 1970. (Rüssel, 1970 y Padilla, 2003).

6.6 Juegos de fantasía

Estos tipos de juegos son los que describen Groos (juegos de funciones especiales), Bühler (juegos de ficción), Piaget (juegos simbólicos), Rüssel (juego de representación de personajes), Château (juegos figurativos) y Caillois (juegos de simulacro). Los

cuales aparecen a partir de los dos años hasta los seis u ocho años del niño. Se caracterizan por llevarse a cabo en base a la imaginación y a la fantasía del propio niño, exteriorizados en el intercambio de papeles o roles en sus juegos (Martínez, 1999).

Rüssel,(1970) refiere que la mayor parte de los juegos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercitación. Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción, representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de este periodo.

Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. Pero estos juegos adquieren un carácter totalmente distinto; (juegos figurativos) aproximadamente a los 6 o 7 años donde la imitación ya no es de los adultos sino de seres imaginarios. Esta complejidad creciente de los modelos imitativos hace que el niño, que hasta ahora jugaba solo, busque y desee la relación social con sus iguales, ocasionando una organización de grupo, se vuelven más socializados y aproximan al niño a la aceptación de la regla social. Mediante este juego el niño imita y representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje.

Château, (1958) menciona que en la representación de personajes se produce una asimilación de sus rasgos y un vivir la vida del otro, con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro. En este tipo de juegos también entran los ceremoniales propuestos Château sólo que en estos, el rango de edad para jugarlos corresponden principalmente de los diez hasta los trece años aproximadamente y rara vez se presentan en los varones. Donde el objetivo es jugar a imitar algún acontecimiento de la realidad, de manera muy estructurada y

apegada a los actos sociales y culturales. Juegos como los casamientos, batallas, ritos entre otros, son característicos de estos.

En este tipo de juego se hace creer a los demás que es otro, se finge o actúa otra personalidad. El placer consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro. Se consideran juegos de este tipo: jugar al doctor, al papá y la mamá, al pirata, y hasta en representaciones teatrales.

6.7 Juegos desordenados

Esta categoría de juegos está determinada por conductas sin orden e impulsivas de los niños. Aparecen de los siete a los diez años de edad. Château, (1958). plantea que estos juegos son normalmente dirigidos hacia otras personas a las que se pretende molestar, como el desquite por frustraciones sufridas. Los juegos desordenados pueden manifestarse como rechazo a reglas y límites impuestas por los adultos, o también por problemas emocionales como inseguridad, depresión o puede ser simple desinterés de los niños en sus actividades.

6.8 Juegos de creación

Autores como Bühler, Piaget, Château (juegos de construcción) y Rüssel (juegos configurativos), plantean este tipo de juegos cuyo objetivo es crear, modificar y transformar cosas. En este tipo de juego se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. Es un juego que está presente en cualquier edad. Marca una posición intermedia, un puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría. Pero a medida que crezca, su construcción se parecerá más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego

para acercarse a lo que llamamos trabajo (Château, 1958; Rüssel, 1970; Martínez, 1999 y Piaget, 2006).

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Su tendencia a la creación la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante depende más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida. Todos ellos proceden de una tendencia instintiva al orden, que se plasma en la colocación sistemática de objetos o cosas. (Martínez, 1999)

6.9 Juegos de reglas

Château, (1958) habla de juegos de regla arbitraria los cuales se entiende como la consecución de un objetivo concreto, novedoso. Se localizan entre los 4 y 6 años de edad. En donde los niños crean normas, límites y reglamentos que surgen de la propia naturaleza o características de objetos particulares usados en el juego. Los juegos de reglas sociales propuestas por Rüssel y Piaget, los cuales son a partir de los 6 años de edad. Estos juegos implican ya relaciones sociales o interindividuales.

Tienen una función esencialmente social y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad. A través de ellos, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo. Dentro de las reglas sociales están los juegos de reglas simples y los juegos de reglas complejas. El fin no es sólo jugar sino ganar. (Rüssel, 1970)

6.10 Juegos de azar

Los juegos de azar principalmente propuestos por Caillois aparecen a lo largo de la infancia, no se especifica una edad concreta, ya que conforme el niño de desarrolla y atraviesa por ciertas etapas, el gusto por estos juegos aumenta y se intercala con cualquier otro tipo de juegos. Estos juegos con todos aquellos basados en una decisión que no dependen del jugador sino del destino. Los niños permanecen pasivos, no demuestran sus habilidades musculares, de estrategias e inteligencia, sólo están sujetos al resultado de la suerte de cada niño. Están integrados por juegos de fortuna y suerte. Juego de lotería, dados, volados, juego de papel o tijeras, entre otros, están dentro de esta categoría (UNESCO, 1980 y Lewin, 2004).

6.11 Juegos de estrategia

Estos tipos de juegos abarcan los planteados por Groos (juegos de funciones especiales) y Château (juegos de proeza) aparecen a partir de los siete años hasta los diez aproximadamente. Cuyo objetivo es demostrarle a los demás sus habilidades, destrezas y técnicas que, a la hora del juego se ponen en acción, junto con el factor de inteligencia, todo esto ayuda a la planificación del juego para conseguir la victoria. Juegos como el ajedrez, juegos de video, algunos juegos de mesa, el billar, canicas entre otros (Château, 1958; Hughes, 2006 y Piaget, 2006).

6.12 Juegos de competencias

Los juegos de competencia son muy semejantes a los juegos de estrategia, la única diferencia radica en que en estos, se contienda por un prestigio y recompensa social o material (trofeos y medallas). Estos juegos propuestos por Château y Caillois, suelen ser mayormente estructurados y pueden ser individuales o en grupo. Aquí se pone en juego la rivalidad en torno a una cualidad: rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, dentro de límites definidos y sin ninguna ayuda exterior.

Característicos de los nueve a los trece años de edad y particularmente preferidos por los varones. Las reglas sirven para establecer el marco de activación y así conseguir una igualdad de opiniones. El tenis, fútbol, voleibol y karate son algunos de ellos, donde las reglas tienen más fuerza y el resultado es sumamente importante para ellos y para los adultos que los apoyan (Château, 1958 y UNESCO, 1980).

6.13 Juegos de adrenalina

Château, (1958), los define como los juegos que implican un deseo de inestabilidad o desequilibrio que intente destruir o modificar la percepción que se tiene de la realidad, que genere sentimientos de miedo, pánico, vértigo y agitación emocional. El baile, las acrobacias, las coleadas, (típicos de las niñas) y; las persecuciones, subirse a la banana en alguna playa y juegos conocidos como extremos (típico en los niños), entre otros son propios de este tipo de juegos. Son característicos entre los nueve y trece años de edad de los niños. Residen únicamente en un comportamiento perfectamente determinado, en una regulación estricta. Las evoluciones de los jugadores implican un grupo o compañeros de juego y algunos pueden ir acompañados de cantos o música.

Hay que tener en cuenta que un tipo de juego se puede mezclar con otros, no son exclusivos de una misma categoría. También hay que considerar que las edades marcadas son aquellas, donde el niño manifiesta mayor inclinación por llevar a cabo determinados juegos. Esto no quiere decir que sólo realiza ese tipo de juegos ya que durante todo su desarrollo, van apareciendo capacidades y habilidades características de cada etapa que favorecen la ejecución de determinados juegos. (Rüssel, 1970)

Por otra parte, Hughes,(2006) menciona que existen diferentes tipos de juegos que favorecen el desarrollo emocional del niño como son los juegos de afirmación, de seguridad y confianza, de cooperación, de resolución de problemas, de participación e integración. Sin embargo, los resultados de estos juegos pueden variar dependiendo de cada maestro.

6.14 Los juegos de afirmación

Hughes,(2006) refiere que estos son aquellos juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (auto concepto, capacidades, etc.) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, etc.). Tratan a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo. Estos juegos enmarcan a veces situaciones de un relativo enfrentamiento, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores y la manipulación, y valorar la capacidad de respuesta a una situación hostil.

Los objetivos específicos para favorecer este tipo de juegos son:

- Favorecer la seguridad en sí mismo y del grupo.
- Ayudar a formar una Auto concepto positivo.
- Valorar las cualidades y limitaciones de cada uno en su justa medida.
- Potenciar la aceptación de todos.
- Aprender a comunicarnos a través de lenguajes no verbales.

Château, (1958) también los juegos de seguridad y confianza, los cuales ayudan para cuando un niño en la escuela o en casa no se sienta en confianza, con seguridad afectiva, no sea escuchado y no se le reconozca como individuo.

Los niños tienen sus necesidades afectivas propias, su personalidad, su pasado, su ritmo de vida. Aún sin perder de vista la colectividad, las intervenciones del adulto deben ser individualizadas y dar a cada niño, la sensación de una presencia generadora de confianza y seguridad. Cuánto más pequeños son los niños, en mayor grado consideran al educador o al psicólogo como el recurso supremo en caso de una dificultad grave de un conflicto importante. Para que exista un clima de seguridad

afectiva, se requiere una seguridad material y física; por lo que es necesario que a los niños los conozcan por su nombre, en lugar de utilizar sobrenombres como se suele hacer en círculos familiares.

También se requiere que cuenten con puntos de referencia sobre el espacio y que haya tomado posesión del aula, del centro, del grupo escolar, de los alrededores, conquistas que comienzan en la sección de los pequeños y se precisan más tarde. Proporcionan a los niños una libertad de desplazamiento satisfactoria, que les asegura una buena autonomía.

6.15 Los juegos de confianza

Zapata,(1990) refiere que ineludiblemente van unidos a los juegos de afirmación porque constituyen el siguiente paso para fortalecer la vida del grupo.

Los objetivos generales de este tipo de juegos son:

- Favorecer la confianza en uno mismo y en el grupo
- Desarrollar aspectos relacionales alternativos, tanto con los miembros del grupo como con su entorno
- Crear un ambiente de sociabilidad y apoyo mutuo.

Los juegos de cooperación: son los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo. Pretenden que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión/discriminación el punto central del juego.

Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.

Los objetivos generales de este juego son:

- Desarrollar estrategias de juego que impliquen cooperación.
- Sensibilizar sobre la dinámica, cooperación - competición.
- Poner en evidencia la premisa de que, para jugar y divertirse, hay que competir.
- Fomentar la participación de todos creando una sensación de comunidad.

6.16 Los juegos de resolución de problemas

Gutiérrez, (2004), Menciona que son los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Unos hacen hincapié en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder/sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros. etc. Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa. Los objetivos generales de este tipo de juegos son:

- Enseñar al niño a identificar y definir el problema.
- A reunir información desde su propia perspectiva, incluyendo opiniones, hechos e información desconocidas.
- Considerar estrategias alternativas, incluyendo lo que se puede hacer o decir y qué obstáculos se puede encontrar.
- Que evalúen las consecuencias y los resultados, incluyendo la manera de decidir entre varias elecciones posibles y anticipar qué ocurrirá en respuesta a palabras o acciones específicas.

Los juegos de participación provocarán que paulatinamente el niño preescolar descubra la alegría y satisfacción de trabajar en conjunto lo que, gradualmente, lo llevará a la descentración y le permitirá tomar en cuenta los puntos de vista de los demás.

6.17 El juego de integración

Winnicott, (2006) refiere que estos son aquellos donde se supone que el niño es el que debe integrarse a la escuela, contando con las adecuaciones necesarias a su condición educativa. El concepto de escuela está definido como una Institución organizada para el niño típico. Los objetivos generales de este tipo de juegos son: Conocer los nombres de los demás niños del salón, crear un ambiente de participación y distinción y favorecer la comunicación activa.

Muchos adultos creen que es una actividad sin importancia, llegando algunos padres a pensar que se les debe prohibir, pues le roba tiempo para estudiar u otras actividades que los adultos consideran de más valor. A medida que el niño crece, debe compartir sus juegos con otras actividades, propias de su edad, pero nunca con sacrificio de sus necesidades, de jugar. Jugando el niño desarrolla infinidad de actividades musculares, desarrolla su cuerpo, y lo que es más importante, desarrolla su mente y su imaginación.

MÉTODOLOGIA

Diseño de investigación:

La presente investigación es de tipo documental ,la cual analiza una diversidad de material teórico, respecto a las investigaciones y teorías que se han hecho hasta al momento en cuanto a la regulación social y emocional y la importancia del juego, con el fin de conocer el papel que se le ha otorgado a la importancia del juego como factor colaborativo a la regulación socioemocional en los niños de 3 a 6 años de edad.

Método de investigación:

El método de esta investigación es cualitativo, por lo cual se encarga de estudiar los elementos que componen el estudio, después generar un análisis sobre la relación que existe entre estos, desde un enfoque integrativo de diversas literaturas y teorías para la integración, estructuración y análisis de la información recabada, mediante las redes sistemáticas que permiten transmitir el conocimiento del fenómeno la importancia del juego factor colaborativo a la regulación socioemocional en los niños de 3 a 6 años de edad.

Categorías de análisis conceptual:

Regulación Socioemocional: es la capacidad para manejar las emociones de forma apropiada, tener buenas estrategias de afrontamiento, ayudan a regular las emociones, tener empatía, resolver problemas, tomar decisiones responsables y mantener relaciones sanas; así como autogenerar emociones positivas y desarrollar una expresión emocional apropiada. Ya que la emoción en relación con la situación, alcanzan niveles de madurez e introspección que les permiten determinar qué tipo de reacciones han de tener con otras personas y las consecuencias de éstas.

El juego en niños de edad preescolar: El objetivo principal del juego durante esta etapa es estimular las relaciones cognitivas, afectivas, verbales, psicomotoras y sociales; ya que le es importante para aprender a manejar su cuerpo, a relacionarse y colaborar con otros, imaginar; además de transmitir valores, emociones, formas de relación, necesarias para la integración en una determinada sociedad. Durante el juego expresa sus ideas, deseos, sentimientos, miedos, afectos y fantasías, y obtiene satisfacciones que ninguna otra actividad le puede dar.

Fuentes de investigación:

Para la elaboración del presente trabajo se visitaron diferentes fuentes físicas tales como: la biblioteca Vasconcelos, la biblioteca de la Universidad Alher Aragón, la biblioteca de la facultad de psicología, la biblioteca central de la UNAM, así como también las fuentes virtuales como Redalyc, revistas y libros electrónicos.

PROCEDIMIENTO

1. Elección del tema de investigación

Se realizó la elección de un tema enfocado en una de las problemáticas, respecto a las emociones en la edad preescolar.

2. Búsqueda de fuentes primarias y secundarias

Se llevó a cabo la búsqueda de fuentes que estuvieran vinculadas de manera directa e indirectamente con el tema de estudio y supuestos teóricos que aportaran a la investigación, que pudieran dar un fundamento colaborativo de las emociones y un contexto social.

3. Elaboración de fichas de trabajo

Se hizo la abstracción de información a través de fichas de trabajo y elaboración de resúmenes con el fin de rescatar los datos pertinentes y certeros, sintetizándolos para evitar una integración de información que sobrepasa los objetivos establecidos en la presente investigación.

4. Inicio de análisis sintético de la información para la asociación teórica entre las categorías de análisis conceptual.

Generación de relaciones a nivel teórico de las distintas teorías de análisis conceptual, con el fin de generar un panorama más amplio de los distintos aspectos influyentes en la regulación socioemocional en un niño de etapa preescolar.

CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

En la elaboración de esta investigación deja en claro que el juego en los niños es la esencia de su desarrollo físico, mental, emocional y social. En cada etapa del desarrollo del infante, el juego tiene una función primordial, se muestra con claridad las características del niño y el tipo de juego de acuerdo a su desarrollo de los 3 a los 6 años, así como cada una de las áreas de desarrollo por las que el niño pasa para poder integrar un nuevo conocimiento.

Si se considera por áreas, el juego tiene frutos significantes en las diferentes etapas del desarrollo del infante. El juego resulta de gran apoyo en la relación con la familia, impartición de disciplina, responsabilidades, en la transmisión de valores, solución de problemas dentro de su contexto y en el desarrollo de emociones, en la introyección de reglas y normas, así como la adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades y capacidades, las relaciones con iguales y grupos, la iniciación de amistades significativas y el respeto de derechos y obligaciones, y manera análoga el seguimiento de reglas sociales, identificación de jerarquías, conocimiento de justicia, tolerancia a la frustración, igualdad de oportunidades, autonomía e individualidad.

Como respuesta a las preguntas de investigación, y a modo general, de la siguiente manera:

1. ¿Cuál es la importancia del juego en la regulación Socioemocional de los niños en etapa preescolar?

Principalmente la importancia que tiene el juego en el niño es que este le permite expresar sus pensamientos, emociones, y muestra sus habilidades motoras y cognitivas acompañadas de imaginación y creatividad, lo cual le permite adquirir vitalidad y lograr desenvolverse en el ámbito social. El juego, es el recurso del niño para socializarse, aprender nuevos patrones de comportamiento, de imaginar y crear, enfrentarse a sus conflictos y desahogar sus tensiones. Los niños han de enfrentarse a numerosas situaciones a la hora de afianzar su autonomía, aunque muchas veces no saben expresar exactamente sus deseos y necesidades es así, que para él el mundo

del juego y el mundo real están totalmente intercalados, uno va de la mano de la otro, principalmente en esta etapa.

2. ¿Identificar cuáles son los elementos primordiales en la regulación emocional del niño en la etapa preescolar?

Es una etapa muy importante a nivel emocional, ya que el niño es consciente de que tiene un espacio propio lejos de su familia (la escuela), por lo que uno de los elementos es el autoconcepto, y el conocimiento de las emociones ya que empiezan a interpretaras, por lo que esto va a permitir que el niño tenga una identificación de sí mismo, comprensión y expresión de sus emociones con más facilidad estas pueden ser proyectadas; ya sea en la relación con los demás, con los padres, hermanos o en la escuela. El desarrollo afectivo del niño ayuda a la estructuración de su personalidad, sus sentimientos y sus emociones están determinadas por sus relaciones.

3. ¿Analizar la regulación Socioemocional en los niños de la etapa preescolar?

La regulación emocional es una capacidad para manejar las emociones de forma apropiada, tener buenas estrategias de afrontamiento, autogenerar emociones positivas y desarrollar una expresión emocional apropiada; esta es la etapa de la socialización fuera del ámbito familiar, es decir, al niño le gusta estar en compañía de otros niños y comparte juegos y conversaciones con sus iguales, así como capta expresiones emocionales de otros, le gusta jugar solo y en compañía de otros niños.

Es pertinente, mencionar que uno de los principales agentes de socialización en la vida de los niños, es la familia, lo cual influye en que el niño comience a adaptarse a la convivencia con sus iguales y otro contexto, esto apoya en el proceso de autonomía del mismo.

REFERENCIAS

- Andréu, J. (2003). *Infancia, Socialización Familiar y Nuevas Tecnologías de la Comunicación*. Editorial: Portularia.
- Aberastury, A. (2005). *El niño y sus juegos*. (2ª. Ed. 2ª. Re.). Buenos Aires: Editorial Paidós
- Atkin, L. (1987). *Paso a paso*. México: UNICEF.
- Arnold, W. (1979). *Diccionario de Psicología. (Vol. I)*. Madrid: Ediciones Rioduero.
- Aquino, F. (1999) *Acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista*. Editorial. Educativa. Tiempo de educar.
- Aquino, F. y Sánchez, I. (1999). *Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista*. Revista Internacional de Investigación Educativa. Tiempo de educar, 1 (002). 131-153.
- Axline, V. (1989). *Terapia de Juego*. (11ª. re.). México: Editorial Diana.
- Bandura, A. (2002). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad* (1ª. Ed. 12ª. Imp.). Madrid: Alianza Editorial. S.A.
- Bischof, L. (1977). *Interpretación de las Teorías de la Personalidad*. México: Editorial. Trillas.
- Carbonero, A. y Paez, D. (1993). *Afectividad, Cognición y Conducta Social*. Editorial. paidos.
- Château J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Editorial. Kapelusz.
- Chapela, L. (2002). *El juego en la Escuela*. México: Editorial. Paidós.

- Clauss, G. y Hiebsch, H. (1966). *Psicología del niño escolar*. México: Editorial. Grijalbo.
- Collin, G. (1974). *Compendio de Psicología Infantil*. Buenos Aires: Editorial. Kapelusz.
- Diaz, A. et al. *Juego y origen*. España: Editorial Gymnos. 1993.
- Diaz A. (1997) *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México, Editorial. Trillas.
- Wenceslao P. (2002). *Diccionario de Psicología y Pedagogía [D.P.P.]*. México: Ediciones Euroméxico.
- Diccionario Enciclopédico Universal [D.E.U.]. (2002). España: Monitor Cultural, S.A.
- Díaz, J. (1997). *El juego y el Juguete en el Desarrollo del Niño*. México: Editorial Trillas.
- Elkonin, Daniil B. (2003) *Psicología del juego*. Editorial Aprendizaje.
- Erikson, E. (1987). *Infancia y Sociedad*. (11ª. Ed.). Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Erikson, E. (2000). *Ciclo Vital Completado*. México: Editorial Paidós.
- Espinosa, J. (2005). *Incidencia de Género y la Edad en la Creatividad Infantil*.
Diversitas: Perspectivas en Psicología
- Freud, S. (1998). *Esquema del Psicoanálisis*. Barcelona: Debate Editorial.
- Freud, S. (1900/1967). *Obras completas*. Tomo I. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.
- Garaigordobil, M. (1996). *Jugar, Cooperar y Crear. Tres ejes referenciales en una propuesta de intervención válida experimentalmente*. *Revista de Altas Capacidades*, 4. 54-75.

- García, M. y Rodríguez, A. (2002). *Estimulación temprana. Relación madre-hijo*. Colombia: Editorial Internacional Zamora Ltda.
- Glanzer, M. (2000). *El Juego en la Niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil*. Argentina: Aique Grupo Editor.
- Gesell, A. (1946). *Psicología Evolutiva de 1 a 16 años*. México: Paidós.
- Gesell, A. (1985). *El niño de uno a cinco años*. México: Paidós.
- Gianini, E. (2001). "Pistolas para el niño, muñecas para la niña" *La influencia de los condicionamientos sociales en la formación del rol femenino, en los primeros años de vida*. Educare. Revista Venezolana de Educación, 5 (013). 87-92.
- Gómez, J. (2003). *El Homo Ludens de Johan Huizinga*. RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF).
- González, J. (2004). *Relaciones Interpersonales*. México: Manual Moderno.
- González, J. y Rodríguez, M. (2002). *Teoría y Técnica de la Psicoterapia Psicoanalítica*. México: Plaza y Valdéz Editores.
- Gutiérrez, M. (2004). *La bondad del juego*. México: Editorial Trillas
- Glanzer, M. (2000). *El Juego en la Niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil*. Editorial, Tribal.
- Hetzer, H. (1992) *El juego y los juguetes*. Argentina: Editorial Kapeluz.
- Hagstrom y Morril. (1981) *Juegos con Niños*. España: Ediciones CEAC.

- Hughes, F. (2006). *El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. México: Editorial Trillas.
- Krauss, R. (1990) *Recreación y ocio en la sociedad moderna*. Harper Collins Publicado (4ª edición).
- Lewin, M. (2004). *Juego, Fantasía: del más allá al espacio transicional*. Psicoanálisis AP de BA, 26 (2).
- Liublinskaia, A. (1971). *Desarrollo Psíquico del Niño*. México: Editorial Grijalbo.
- Lipsitt, L. y Reese, H. (1981). *Desarrollo Infantil*. México: Editorial Trillas.
- Marina, J. (2005). Precisiones sobre la Educación Emocional. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 19 (3), 27-43La
- Martínez, G. (1999). *El juego y el Desarrollo Infantil*. Barcelona, España: Ediciones OCTAEDRO.
- Martín, D. y Gisbert, R. (2005). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Versión adaptada para jóvenes. UNICEF Comité Español: Nuevo Siglo.
- Millar, Susana. (1972) *Psicología del juego infantil*. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Morris, Ch. (1997). *Psicología* (9ª. Ed.). México: Prentice-Hall.
- Morgado, I. (2005). *Psicobiología del Aprendizaje y la Memoria*. CCI (Cuaderno de Información y Comunicación), 10. 221-245.
- Munsinger, H. (1978). *Desarrollo del niño* (2ª. Ed). México: Nueva Editorial Interamericana.

- Narvarte, M. (2001). *Trastornos escolares. Detección, diagnóstico y tratamiento*. (Vol.1). México: Gil Editores.
- Rodríguez, M. (1985). *Psicología de la Creatividad. Manual de seminarios vivenciales*. México: Editorial Pax-México.
- Papalia, D. (2005). *Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia* (9ª. ed). México: Mc Graw Hill.
- Padilla, M. (2003). *Psicoterapia de juego*. México: Plaza y Valdés Editores.
- Pedagogía y Psicología Infantil [P.P.I.]. (2002) Madrid: Cultural, S.A.
- Piaget, J. (2006). *La formación del símbolo en el niño* (17ª. Ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (2006). *La formación del símbolo en el niño* (17ª. Ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Pinel, J. (2007). *Biopsicología*. (6ª. Ed.). Madrid, España: Pearson Educación S. A.
- Pujals G. (2002). *Lo complejo y lo cotidiano de la enseñanza de la lengua en la educación infantil*. Revista Didáctica (Literatura y Lengua), 14. 273-290.
- Ruíz, C. (1999). *La Familia y su implicación en el desarrollo infantil*. Revista Complutense de Educación, 10 (1). 289-304.
- Rüsell, A. (1970). *El Juego de los Niños*. Barcelona, España: Editorial Herder.
- Schwartz, S. y Heller, J. (2000). *El Lenguaje de los Juguetes. Para enseñar habilidades de comunicación a niños con necesidades especiales. Guía para padres y maestros*. México: Editorial Trillas.

Spitz, R. (1965). *El primer año de vida del niño*. Madrid: Ediciones Aguilar, S. A.

Tapia, R. (1996). *Las células de la mente*. (5ª. Re.). México: Fondo de Cultura Económica.

UNICEF (1971). *Currículo de Estimulación Precoz*. México.

Rüsell, A. (1970). *El Juego de los Niños*. Barcelona, España: Editorial Herder.

Winnicott, D. (2006). *Realidad y Juego*. (10ª. Ed). Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Vygotsky, L. (1979). *Los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Crítica.

Woolfolk A. (1999). *Psicología educativa* (7ª. ed). México: Prentice Hall

Zapata, O. (1990) *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.