UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
" ARAGON "

LIC. EN PEDAGOGIA

EL JUEGO, MEDIO NECESARIO PARA LOGRAR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO EN LA ETAPA PREESCOLAR DE 4 A 6 AÑOS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIATURA PRESENTAN:

ADRIANA OCHOA MORALES
SELENE M. VAZQUEZ SOTO

ASESOR: GUADALUPE BECERRA SANTIAGO

MEXICO, D. F. NOVIEMBRE DE 1993

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

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 está 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.

INTRODUCCION

El juego en el niño de edad preescolar, es una actividad natural; con el juego desarrolla su cuerpo y su mente, se sociabiliza; le proporciona alegría y también felicidad.

Es muy importante tener en cuenta que el juego es algo que el niño disfruta y necesita.

Las reglas del juego ayudan a que el niño aprenda que en el medio social donde se vive, existen reglas como en el juego y así jugando, conoce el significado de tantas cosas que por otro medio sería muy difícil que llegara a comprender.

El juego da libertad al niño; aún en los juegos de competencia donde hay reglas específicas, el niño puede escoger la actividad que más le guste y en ella participar. Es en sí, una actividad del ser humano que le brinda toda clase de experiencias y le reporta beneficios y recursos para su vida futura.

El motivo por el cual elegimos el tema " El juego, medio necesario para el desarrollo integral del niño en la etapa preescolar "; es por considerar que el juego es una de las actividades más importantes y naturales en el niño preescolar, pues el jugo es un auxiliar valioso en su educación, ya que jugando aprende.

Se sabe que el juego es universal, por ser una actividad que en todo el mundo se practica y también se dice que desde el principio del universo se realiza de generación en generación; algunos juegos, puede decirse, son restos de generaciones anteriores que se han conservado al paso de los años.

El juego es de un valor incalculable, es invaluable, no solo por el interés y alegría que despierta en el niño, si no por lo excepcional ayuda que da al desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

El juego es determinante para el desarrollo integral del niño, en cualquiera de sus etapas. Un niño que no ha jugado, es un niño que en su vida posterior va a demostrar carencia de esa etapa infantil; de ahí que al niño debe dársele la oportunidad de realizarse a través del juego, ya que en él vive y goza de toda clase de experiencias, las que le servirán en la edad adulta.

El juego es innato en el niño y es importante que sea apropiado a su edad, por lo cual la educadora debe estar consciente de esta realidad para que pueda llevar a cabo sus propósitos educativos.

Para ello, también el Pedagogo tiene una función importante en la elaboración y organización de programas que conlleven una variedad de actividades lúdicas para el mejor desarrollo del niño, tomando en cuenta que una formación integral es necesaria desde los primeros años de edad, porque en esta etapa adquirimos las conductas y aptitudes características de nuestra individualidad adulta.

INDICE DEL CAPITULADO

CAPITULO I. ANTECEDENTES DEL JARDÍN DE NIÑOS.

CAPITULO II. EL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS.

- Esfera cognoscitiva.
- Esfera afectivo - social.
- Esfera motriz.
- Esfera de lenguaje.
- Caracteristicas del niño en el periodo preoperatorio

CAPITULO III. ANÁLISIS TEORICO DEL JUEGO.

- Teorías clásicas del juego.
- Teorias nuevas: Jean Piaget en el enfoque psicogenetico; Freud. los psicoanalistas y el juego.
- Jean Chateau. una teoria psicoeducativa.

CAPITULO IV. EL JUEGO EN EL NIÑO DE EDAD PREESCOLAR.

- El juego para el niño.

- El juego como afirmacion de la personalidad.

- El juego desde el punto de vista ecucativo.

- Factores que determinan el juego.

- Principios a seguir en torno a la actividad lúdica.

- Caracteristicas del juego.

- Reproducción y reducción del mundo de los adultos.

CAPITULO V. EL JUGUETE EN EL PREESCOLAR.

- La función del juguete y sus características.

- La importancia del juguete dentro del juego.

- Elección de los juguetes.

- Criterios para la correcta elección de juguetes.

- El juego y los juguetes como elementos de regulación de las tensiones.

CAPITULO VI. EL JUEGO COMO INSTRUMENTO PEDAGOGICO.

- La aplicacion del juego en la labor docente.

- Valor físico.

- Valor terapeutico.

- Valor social.

- Valor moral.

- Valor educativo.

- Valor cultural.

CONCLUSIONES.

SUGERENCIAS.

BIBLIOGRAFIA.

CAPITULO I

ANTECEDENTES DEL JARDIN DE NIÑOS.

La educación preescolar es el primer encuentro formal en el que se insertan los niños de edad comprendidos entre los 3 y los 5 años, esto se ideó y se formó a través de las observaciones y trabajos que realizó el alemán Federico Froebel en los años de 1840, de donde concluyo que los niños de esas edades desean y pueden aprender muchas cosas. Estas observaciones dieron como resultado varios artículos y pláticas, lo cual vino a dar la pauta a seguir en la organización del primer Jardín de Niños, sin embargo este esfuerzo duro muy poco ya que sus ideas fueron obstaculizadas por ser consideradas tendenciosas y el gobierno prusiano terminó pronto con este buen intento educativo.

Federico Froebel se había formado como pedagogo leyendo a Comenius y trabajando con Pestalozzi, con quien estuvo dos años en Suiza. De las observaciones que realizó con ellos surgieron las ideas sobre el papel tan importante que juega la naturaleza en la formación del individuo y en su vida.

Sin embargo el merito mayor de éste educador, fue el estudiar y poner en practica la educacion de la primera infancia; hasta entonces solo Rousseau lo había señalado, pero sin lograr concretar sus ideas.

Froebel al propiciar la fundación de los primeros Jardines de Niños y publicar su primer libro "Cantos de la madre" donde destaca el papel decisivo de ésta en la

educación de los hijos, al hacer hincapié en lo importante que es para el niño el juego y al idear aprovecharse de él para enseñar, inició la ruta de lo que debían ser conceptos nuevos en la educación de los niños y la formación de los Jardines de infantes.

Lorenzo Luzuriaga en su Diccionario de Pedagogía, refiriéndose a esto nos dice:

"El juego es para él el más puro y espiritual producto de esta fase del crecimiento (la primera infancia), del juego manan las fuentes de todo lo bueno". [6]

Froebel, es también precursor de la escuela activa moderna, al poner como centro de la educacion la actividad del niño. Desde entonces pugnaba porque al niño se le enseñara el trenzado, doblado, recortado de papel, el dibujo, la construcción y el modelado; habla de la importancia del lenguaje y la sociabilidad del niño y para reforzar todo esto crea los "dones" y escribe canciones.

Para la epoca conservadora y oscurantista en que vivía, donde la formalidad era lo mas importante, donde todo se ocultaba realmente, Froebel junto con Pestalozzi, Rousseau y otros eran verdaderos "engendros del demonio", ya que llamaban a estudiar el fondo de las cosas, de las personas y dar salida libre a las ideas, lo cual estaba prohibido y era temido, por eso era un revolucionario en sus conceptos sobre el niño y la educación y por ello en su vida fue perseguido, sin embargo el trabajó tenazmente convencido de la justicia de sus conceptos hasta los últimos días de su vida.

En cuanto a la educación preescolar en México, existen muy pocos libros que nos hablen de los inicios de la misma, así que la investigación de este punto resulta un poco difícil. Según Luis López y María Elena Chanes:

---

[6] Luzuriaga, Lorenzo. Diccionario de Pedagogía. Edit: Lozada S.A. Buenos Aires Argentina, 1960. Pp: 167

"Las instituciones preescolares existen en México desde fines del siglo, desvinculados de toda acción social". [7]

Esto era así porque fueron esfuerzos personales de algunos educadores que tuvieron la suerte de leer materiales europeos al respecto y fundaron sus escuelas de párvulos.

Entre otros maestros el profesor Manuel Cervantes y Maz escribió varios artículos al respecto en el periódico "El educador mexicano" en el año de 1893 y al año siguiente fundó el primer Jardín de Niños, en una sala anexa a la escuela que dirigía en el centro de la capital.

En ese mismo año de 1893 y en Veracruz, el profesor Enrique Laubsher, también fundó una escuela de párvulos, sin embargo duró muy poco.

A su vez, varias profesoras encabezadas por Rosaura Zapata y Estefanía Castañeda, lograron ser becadas a Europa. a su regreso en 1904 se establecieron de manera definitiva y oficial los primeros Jardines de Niños en la Ciudad de México.

En el año de 1903 y 1904, por su parte, Don Justo Sierra intenta incrementar las instituciones de los Jardines de Niños en México y, con la finalidad de que no desaparecieran. Para ello Don Justo Sierra como funcionario de la secretaría de Educación Pública, aumenta el número de instituciones de educación preescolar; pero su labor no concluye, ya que para 1909, se pretende crear un curso especial para enseñar la Pedagogía en todos los Jardines de Niños, así como en las escuelas normales para educadoras.

---

[7] López Riciy, Luis; Chanes, María Elena. El Jardín de Niños y su Técnica. Edición Autores. México, D.F., 1965. Tomo I, Pp: 14.

Durante el año de 1906 a 1908, las profesoras Estefanía Castañeda y Rosaura Zapata fueron las primeras directoras de los cuatro Jardines de Infantes existentes, hasta ese momento.

Dirigiendo ésta última una revista pedagógica, donde se enfoca directamente a la educación preescolar, llamada " Kindergarten ", la cual portaba ideas de Don Justo Sierra sobre el curso de pedagogía que se pensaba impartir a las educadoras y que la profesora Rosaura Zapata impulsaba.

Las cátedras que se impartían eran: Cantos y Juegos, los Dones, las Ocupaciones, Juegos de la madre, Estudios de la Naturaleza y Dibujo, la practica la hacían en una escuela anexa a la Normal.

Hay que hacer hincapié que durante muchos años sobre todo a los que nos hemos referido, la educación preescolar realmente solo la aprovechaban los hijos de las clases pudientes y aún ellos en numero muy reducido, porque no había presupuesto del gobierno para ello.

Es en el año de 1921, cuando el Dr. Pedro de Alba disertó y argumentó ante las autoridades educativas que el Jardín de Niños debía de ser para todos y no solo para las clases económicamente privilegiadas.

Paralelamente en este mismo año el Licenciado José Vasconcelos, prepara un proyecto, el cual contempla la fundación de escuelas en todo el territorio nacional a cargo del gobierno federal, así como la creación de una Secretaría de Educación Pública Federal que permitiera impulsar un sistema de escuelas dependientes económica, administrativa y técnicamente del gobierno federal.

En el mismo año y al frente de la Secretaría de Educación Pública, Vasconcelos presenta un nuevo proyecto con el fin de desaparecer la educación preescolar y aumentar el nivel primario.

Se pude decir que este año fue crucial para la educación pública en México y por ende para los Jardines de Niños, ya que aunque en estos últimos eran reconocidos su valor y necesidad, eran dejados en segundo plano por ser la primaria lo más indispensable e inmediato.

En el año de 1921 también se llevaron a cabo infinidad de discusiones, en la prensa salieron artículos y las personas se dedicaron a investigar y recopilar información respecto a la educación pública todo lo cual dio como resultado que en 1922, en el mes de febrero se pusiera en vigor el Reglamento Interior para los Jardines de Niños.

Para el año de 1928 la profesora Rosaura Zapata es nombrada Inspectora General de la Educación Preescolar y, en ese mismo año se cambia el nombre de Kindergarten por "Jardín de Niños".

En 1939 se llevó a cabo una revisión de programas para el nivel preescolar, planteándose sólo una reestructuración.

Durante el sexenio del presidente de México Don Gustavo Díaz Ordaz se realizan verdaderos planes de trabajo en la educación preescolar.

El artículo 16 de la Ley Federal de Educación postula lo siguiente:

-El tipo elemental está dispuesto por la educación preescolar y la primaria.

-La educación preescolar con constituye antecedentes obligatorios de la primaria.

Sin embargo, es importante señalar que hasta el año de 1981 (durante la presidencia del señor José López Portillo) en que el gobierno comienza a tomar las medidas necesarias con miras a llegar a la obligatoriedad de la educación preescolar de todos los niños del país, para lo cual ha incrementado la creación de estas instituciones.

Desde entonces la educación preescolar ha estado en continuo cambio en sus conceptos de programas y métodos. En el estudio de la psicología Infantil, de la pedagogía y de las nuevas Técnicas esta institución igual que las demás, se ha ido mejorando y actualizando.

En lo que se refiere a este año, y a propósito del Acuerdo Nacional para la Modernización Educativa, el objetivo del Programa de Educación Preescolar contempla un enfoque integral y social del niño.

Es importante considerar el respeto a las necesidades e intereses de los niños así como su capacidad de expresión y juego favoreciendo su proceso de socialización, porque:

"En el jardín de niños, primer nivel del sistema educativo nacional se da el inicio escolar de una vida social inspirada en los valores de identidad nacional, democracia, justicia e independencia, y los cambios que se pretenden para una educación moderna han de realizarse considerando éstos valores".[8]

---

[5] Programa de Educación preescolar: SEP.1992. Pp.6.

CAPITULO II.

EL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS.

A efecto de que el maestro pueda proponerse objetivos en la enseñanza, es necesario que conozca las condiciones en que se encuentra cada uno de los elementos de su grupo, así como sus características, por tal motivo la clasificación de niveles de madurez y ejes de desarrollo le ayudarán a sugerir actividades de acuerdo a las necesidades e intereses de los educandos.

Abarcaremos 4 esferas de desarrollo:

1.- Esfera cognoscitiva.

2.- Esfera afectivo social.

3.- Esfera motriz.

4.- Esfera de lenguaje.

En éstas podemos encontrar la mayoría de las manifestaciones de conducta del niño.

I. ESFERA COGNOSCITIVA:

Esta constituida por procesos activos, que se manifiesta al pensar.

Cuando el niño nace trae consigo rasgos intelectuales, correspondiéndole al núcleo familiar y escolar que va a desarrollarlo en forma paulatina y progresiva. "Las actividades corporales más elementales constituyen los primeros esbozos de ésta

cognición, tales actividades se le irán presentando según la edad y tendrán, además, a incrementar su bagaje de conocimientos aunados a las áreas físicas y afectivo - social".[9]

El niño mediante los juegos y la adquisición de experiencias a partir de sus movimientos y de los objetos, personas y animales que le rodean, va acumulando sensaciones que van a permitirle más tarde crear su pensamiento en base a elementos palpables.

"Las imágenes de la percepción son las primeras unidades cognitivas del niño; los símbolos son letras, números, dibujos y palabras que representan objetos, que el niño va asociando progresivamente al objeto que representan"[10]. Este proceso de asociación es paralelo al desarrollo del lenguaje, enriquecido a medida que el niño hace más simbolizaciones.

El lenguaje favorece la adquisición de símbolos y la formación de conceptos.[11]

El jardín de niños no enseña letras, números, lo que no impide sino lo que hace más importante y desarrolla de momentos en que se enriquece y aclaran conceptos, y sobre todo, estimula al niño al describir, preguntar, responder, investigar, etc.

---

[9] El niño desde la concepción hasta los seis años. D' Agustino y otros. Care de México,1986. Pp. 76.

[10] Aspectos escenciales del desarrollo de la personalidad en el niño. Mussen, Conger y Kagan. Editorial Trillas. Pp. 166.

[11] El niño desde la concepción hasta los seis años. D' Agustino y otros. Care de México,1986. Pp. 76.

Los conceptos están formados por símbolos.

Son clases de grupos de objetos, acontecimientos o experiencias que comparten un conjunto de características; ejemplo: los muebles: silla, mesa, banco, etc.

En un principio el niño tiene la comprensión del concepto, más que el conocimiento mismo. un niño no puede definir lo malo y lo bueno, pero con su conducta puede demostrar que lo sabe. Después para transformar sus experiencias, podrá hablar de las ideas que encierra y utilizarlas en el razonamiento.

Por medio de los juicios del niño compara, y establece diferencias.

Todo ser humano debe estar orientado en tres planos: cuerpo (persona), espacio y tiempo. Estos tres aspectos juntos integran a la persona y la ubican en el mu::do, en su presente , pasado y futuro. Cuando hay alteraciones de algún concepto de los anteriores puede haber una desintegración de la personalidad.

Los conceptos anteriores son de gran importancia ya que permite al niño ubicarse y así descubrir, conocer y aprovechar todo lo que le rodea; y toda esta información la recibirá por medio de las sensopercepciones que son la base del funcionamiento intelectual.

El niño a través de su cuerpo adquiere conciencia de sí mismo: siendo el cuerpo algo tan importante y al mismo tiempo un elemento permanente para las actividades del niño es necesario hacerle conciencia de éste, para que estructure más fácilmente su esquema corporal.

Entendemos por esquema corporal: 1) la localización en uno mismo de las diversas partes del cuerpo, 2) localizarlas en los demás, 3) tomar conciencia del eje corporal, 4) conocer sus posibilidades de movimiento, es decir, diferenciar tanto la

motricidad fina y la gruesa, 5) situar el cuerpo dentro del espacio y del tiempo, y 6) ordenar por medio del ritmo el propio cuerpo también en espacio y en el tiempo.

" Los niveles que sigue el niño de manera evolutiva en la adquisición del esquema corporal son: hacia el primer año de vida, aproximadamente conoce cabeza, nalgas, boca, dedos, ojos, estomago.

De 2 a 3 años conoce nariz, orejas, piernas, brazos, uñas, mejillas, pene - vulva (el propio).

De 4 a 5 años, además de afirmar las partes conocidas habla de: frente, rodilla, codo , pecho, muslos, pene - vulva (en el otro); toma conciencia de que hay partes únicas y dobles del cuerpo, así como el funcionamiento general de ellas.

De 5 a 6 años, se da cuenta de los detalles; cejas pestañas y párpados. Con esto va afirmando su propia imagen corporal así como la literalidad y el concepto de simetría". [12]

Las nociones corporal y temporal avanzan juntas: si la primera no está bien integrada; con dificultad se logrará la segunda.

"La noción especial es el conocimiento o idea del lugar que ocupa una persona con relacion a lo que le rodea".[13]Se inicia casi desde recién nacido cuando el niño fija su vista en los objetos; empezara a explorar lo que le rodea y así irá coordinando sus ojos.

---

[12] La psicomotrocidad en el preescolar. Comellas. Ma. Jesús y Otros. Editorial. CEAC, Pp 66y 67.

[13] Diccionario de Pedagogía. Luzuriaga Lorenzo. Editorial. Lozada. Pp. 18.

Se amplía el conocimiento especial, cuando al ocupar manos y pies, capta y afina distancias, próximas en un principio y, poco a poco, más lejanas.

Los primeros conceptos especiales que un niño empieza a adquirir, entre el segundo y tercer año de vida son:

-Delante - detrás

-Dentro - fuera

-Grande - pequeño.

En estos conceptos no hay un orden estricto de adquisición, por lo que los niños pequeños pueden conocer varios conceptos y otros mayores aún no los conocerán.

Otros conceptos que se dan por terminología son:

-Ancho- estrecho

-Gordo - delgado

-Lleno - vacío

-Alto - bajo.

La noción temporal se estructura gracias a las percepciones auditivas, táctiles, quinestésicas y cenestésicas.

Se relaciona con el ritmo, pues éste se desarrolla en el tiempo, teniendo los dos sucesión y duración, como podemos notar en el jardín de niños, ya que todas las

actividades tienen un tiempo determinado de realización. La llegada a un lugar, la despedida; primero esto, después aquello; con la ayuda de la memoria el niño sabrá que ahora está haciendo cosas y que hace tiempo hizo otras, aunque el futuro es más difícil de adquirir porque le faltan puntos de referencia para comprender la inmediatez o lejanía.

Todas estas situaciones van a ir ubicando al niño en el tiempo sin necesidad de actividades específicas, sino en forma natural, y será hasta los siete u 8 años que podrá aprender y dominar las estructuras más convencionales del tiempo: años, meses, horas, minutos, segundos.

NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS EN ESTA ESFERA A LOS 4 AÑOS.

-Adquiere más conciencia de sí mismo, dentro de un grupo.

- Puede contar hasta cuatro ó más de memoria, pero su concepto numérico apenas si va de uno, dos y muchos.

-Su comprensión de pasado y futuro es escasa.

-Puede tener un compañero de juego imaginario.

-En su juego teatral no mantiene el mismo papel por mucho tiempo.

-La mentalidad es mas activa que profunda.

-Su pensamiento es de tipo consecutivo y conminativo, más que sintético.

-Efectua dos juicios consecutivos en vez de realizar uno comparativo.

-De igual modo para elegir entre lindo y feo, se refiere por turno a cada uno de los miembros del por comparado.

-Cuando escucha un cuento se conmueve de manera muscular puesto que tiende a reproducir con su actitud corporal lo que está oyendo.

-El dibujo es una mezcla de simbolismo y positivismo. El dibujo es la figura humana es la cabeza con dos apéndices y aveces con dos ojos.

-Se seca las manos. Se cepilla los dientes.

-Avisa antes de ir al baño.

-Distingue entre áspero, picudo, etc.

-Emplea adverbios de lugar con mayor exactitud y combinación.

-Cumple ordenes con respeto: encima, atrás, adelante.

-Combina bien la acción de hablar con la de comer. Le gusta servirse él mismo.

-Sumamente consciente del ombligo.

-En el juego hace alguna separación según lineas sexuales.

-Puede jugar a mostrar o mirar los genitales, juego verbal sobre la funcion intestinal

-Pregunta sobre la procedencia de los niños.

-Sumamente rapido en sus acciones, pero si se le apresura por lo general disminuye su velocidad.

-Tiene una comprensión de cuando tienen lugar los acontecimientos más importantes del dia en relación a otros.

-Continua utilizando indiscriminadamente palabras indicativas de pasado, presente y futuro.

-Distingue el dia de la noche por la presencia del sol y la luna.

-Imita la construccion de una puerta de 5 cubos insertando un cubo diagonalmente

-Cuando juegan espontáneamente con los cubos, construye tanto en posicion vertical como horizontal.

-Da nombre a sus construcciones y aveces lo utiliza dramáticamente.

-Copia un cuadrado.

-Distingue entre cerca y lejos.

-Responde en forma rudimentaria, cómo satisfacer necesidades vegetativas: cuando me pongo el suéter hace frio.

-Juega al escondite.

-Le agrada salir a visitar a los vecinos: si va con un adulto corre a la esquina y lo espera para cruzar la calle.

-Procede a imitar ritmos.

NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS POR EL NIÑOS DE 5 AÑOS.

-Resuelve problemas simples que implican relaciones geométrico - espediales.

-Es capaz de guardar sus juguetes en forma ordenada.

-Dibuja un hombre.

-Al dibujo incompleto de un hombre le agrega ojos y aún orejas.

-Es realista en sus dibujos.

-En sus juegos le gusta terminar lo empezado.

-Puede contar inteligentemente diez objetos y es capaz de hacer sumas simples y concretas.

-Sabe decir su edad.

-Su sentido de tiempo y duración se hallan más desarrollados.

-Sigue la trama de un cuento.

-Repite con precisión una larga sucesión de hechos.

-Distingue entre mañana y tarde.

-Tiene una apreciación más viva del ayer y del mañana.

-Es capaz de llevar un plan de juego programado de un día para otro.

-Manifiesta un recuerdo más claro de lugares lejanos conforme a la relacion que tenga con esos lugares.

-Es capaz de recordar una melodia.

-Cuando pinta o dibuja, siempre la idea precede a la obra, es más ejecutivo, mas sensato, más responsable, más práctico.

-En su gusto por las fábulas es realista y no gusta del exceso de fantasia.

-Aumenta su capacidad de atención.

-Posee una comprensión más aguda del mundo y de su propia identidad.

-Está interesado en el espacio que él ocupa en forma inmediata.

-El niño vive en el aquí y en el ahora. El tiempo es para él, su propio tiempo personal.

-Sabe cuándo tienen lugar los acontecimientos cotidianos y conoce su relacion.

-Figuran ahora en el vocabulario del niño, la mayoría de las expresiones temporales comúnmente usadas por los adultos.

-Puede decir los dias de la semana de memoria.

-No puede concebir la idea de no estar vivo, de morir, o de que alguien haya vivido antes que él.

-interés por los relojes , le agrada jugar con ellos, unos pocos copian los numeros del cuadrante.

-Interés por los calendarios, le agrada encontrar en ellos la fecha de los cumpleaños.

-La mayoría pude saltar en un pie y bailar rítmica mente al compás de la musica.

-Permanece próximo a la base hogareña, próximo a la madre.

-Sabe señalar caminos sencillos que él sigue entre puntos próximos y familiares

-Aprende el camino para ir al Jardín de Niños.

-Sentido de equilibrio bastante maduro, que se refleja en el abandono más confiado de si mismo en su actividad motora.

-Mayor conciencia de tamaño y forma.

-Distingue delgado, grueso, profundo, poco profundo, pesado, ligero

-Construye estructuras tridimensionales.

NIVELES ALCANZADOS EN NIÑOS DE 6 AÑOS.

-Gran capacidad imaginativa, creen fácilmente en duendes y hadas, ademas de seres sobrenaturales.

-Su pensamiento en mágico y animista.

-Sus conceptos no son aprendidos mecanicamente de memoria, sino por participacion creadora (imitación).

-Control completo de su cuerpo y de su desplazamiento en el espacio.

-Comienza el coleccionismo que mas tarde predominará debido a su necesidad de organizar y clasificar el mundo que le rodea.

-Edad del preguntón, siente curiosidad el medio que le rodea, el origen de las cosas y la relación causa - efecto.

II. ESFERA AFECTIVO - SOCIAL.

Consiste en la transformacion de las pautas reaccionales derivadas de vivencias de agrado o desagrado que acompañan a todo hecho de conocimiento: por ejemplo: la alegria la risa, el placer la seguridad en si mismo, la confianza en los demas, la autonomia el desarrollo de la socialización, y por el contrario, la ira, el disgusto , la inseguridad, la independencia y la introversión, entre otras.

El hombre, con la capacidad de formar sentimientos como producto de su interacción con los demás, es un ser social que desde que nace depende de otros para sobrevivir y para evolucionar, por lo cual, el entorno social es una naturaleza que moldea al niño.

"Mediante sus impulsos el niño lucha fundamentalmente por identificarse con su cultura bajo el influjo de una positiva educacion y convivencia social. La evolución de esta estera es paulatina y dependiente de las relaciones y el contacto que el nino tenga en sus primeros anos de vida y de la estimulación que los adultos le proporcionen para lograr su independencia y madurez emocional" [14]

---

[14] op. cit. Aspectos esenciales. Pp. 174

La integración del ser humano empieza desde la formacion intra uterina, así como el primer año de vida, es la base de la vida afectiva futura, el cimiento de las sensopercepciones, de la motricidad, de la noción corporal, el origen de las relaciones humanas, sin olvidar que a mayor afectividad mayor integración social.

La relacion social y la comunicación con los demás se logra si hay seguridad en nuestras acciones, si somos auténticos en nuestra forma de pensar.

"Esta área es importante ya que las posibilidades de adaptación, autonomía y socialización del niño, determinan el aprendizaje de nuevos conocimientos, conductas y actividades en las diversas áreas de desarrollo".[15]

NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS POR NIÑOS DE 4 AÑOS.

-Rara vez hace siesta.

-Le gusta servirse él mismo.

-Controla estinteres toda la noche.

-Puede ir solo al baño.

-Maneja sus ropas sin grandes dificultades.

-Le gusta ir al baño cuando hay otros con él, para satisfacer una nueva curiosidad que empieza a surgir.

-Se lava y seca manos y cara.

---

15 Psicología evolutiva de 1 a 16 años. Gessell A. y Otros. Editorial: Paidos. Pp. 275.

-Se pone los zapatos pero no los ata.

-Juega en grupos de 2 o 3 niños.

-Le gusta disfrazarse.

-Despliega afecto a sus padres apegandose a ellos.

-Le gusta demostrar gratitud o simpatía.

-Empieza a controlar sus impulsos en el enojo.

-Puede presentar angustia y pérdida al verse abandonado por la madre (ingreso al Jardín de Niños), pueden presentarse terrores nocturnos por esta causa.

-Pone la mesa correctamente.

-Puede mantener largas conversaciones.

-Puede contar historias mezclando realidad con irrealidad.

-Pide explicaciones detalladas, a menudo pregunta tantas veces que el adulto no sabe que contestar.

-Se interesa por lo cómico de las cosas.

NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS A LOS 5 AÑOS.

-No hace siesta.

-Come rápidamente.

-Se muestra tranquilo durante el sueño.

-No dice al adulto cuando va al baño.

-Se viste y desviste cuidadosamente.

-Puede atar sus zapatos.

-Juega con niños en grupo.

-Los lazos de amistad se hacen fuertes.

-Le interesan las excursiones.

-Dibuja objetos reconocibles.

-Intenta peinarse, sólo la parte de enfrente.

-Conoce su sexo.

-Le agrada hacer cosas de la casa.

-Los juegos en pareja suelen terminar en pleito.

-Tiende a imitar la conducta adulta.

-Tiene un mayor sentido realista, aunque tiene algunos temores a diversos animales, truenos, lluvias.

-Su principal temor es verse privado de su madre.

NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS EN NIÑOS DE 6 AÑOS.

-Rara vez se opone a acostarse.

-Puede volver a alimentarse con los dedos.

-Se llena la boca con exceso.

-Generalmente pide la presencia de su madre o la luz prendida.

-Va al baño con precisión y sin avisar.

-Puede atar y abrochar sus zapatos.

-Es brusco y facilmente excitable.

-Le agrada demostrar que sus padres están equivocados.

-Puede hacer su aseo diario. Puede peinarse.

III. ESFERA MOTRIZ.

Es la capacidad del individuo para el desarrollo de habilidades naturales para que a traves del movimiento, se adapte e integre a su mundo cultural y social.

"El nino conoce el mundo por medio de su cuerpo, el movimiento es su medio de comunicación con el mundo exterior; y la capacidad de movimiento depende esencialmente de dos factores: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono "[16]

---

[16] op. cit. La Psicomotricidad. Pp. 33

El tono sirve como fondo sobre el cual surgen las contracciones musculares y los movimientos. siendo además el factor, que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

Las actividades de la esfera psicomotriz se divide en dos: Gruesa y Fina. Si los movimientos a realizar con globales y amplios, en los que se activen la cabeza, el tronco, las extremidades superiores y las inferiores, se habla de psicomotricidad gruesa.

La psicomotricidad fina es la capacidad que el niño desarrolla al utilizar pequeños músculos en actividades en las que intervienen específicamente el ojo, la mano, los órganos fonoarticuladores (boca, labios) y los gestuales (movimientos con las manos).

El punto de partida de la educación motriz es la organización y estructuración del esquema corporal, por lo mismo la importancia de la relación con las áreas cognoscitivas y afectivo - social.

Los niveles de madurez de coordinaciones gruesas finas son motivo de permanente observación y planeación para graduar los objetivos del progreso del educando.

NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS POR LOS NIÑOS DE 4 AÑOS.

-Es muy activo, puede caminar mayores extensiones, camina sin vacilaciones.

-Es capaz de saltar corriendo o parado, con los pies juntos, sobre las puntas, así como de cojito. Puede saltar desde una altura de 70 cm., con los pies juntos.

-Mantiene más tiempo el equilibrio en un pie.

-Excelente desempeño del equilibrio corporal. Camina sobre la barra de 6 cm. y rara vez debe bajar ambos pies para recuperar su equilibrio.

-Le gusta realizar pruebas motoras siempre que no sea difíciles, ya que le gusta salir airoso.

-Puede lanzar la pelota llevando el brazo hacia atrás con mayor independencia y ejecuta un potente tiro.

-Puede transportar un vaso de agua sin derramar una sola gota.

-Sube y baja corriendo las escaleras.

-Maneja el triciclo a máxima velocidad.

-Sus ademanes muestran mayor refinamiento y precisión.

-Introduce la punta de aun aguja en un pequeño agujero.

-Se abotona la ropa y hace el lazo de los zapatos con toda facilidad.

-La copia del círculo es mejor y lo realiza en dirección de las manecillas del reloj.

-La destreza de la mano derecha se define cada vez más, pero en la manipulación de objetos pequeños no es tan manifiesta la preferencia de una misma mano.

-El dominio de la dimensión oblicua es todavía imperfecta.

-Es incapaz de copiar un rombo, en cambio combina fácilmente el trazo vertical y el horizontal para hacer una cruz.

-Puede doblar tres veces la hoja de papel, haciendo un pliegue oblicuo después de una mostración.

-Toca la punta de la nariz con el índice, si así se le pide; se cepilla los dientes, se viste y desviste sin ayuda.

NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS POR LOS NIÑOS DE 5 AÑOS.

-Es más agil , posee mayor control de la actividad corporal.

-Su sentido de equilibrio es más duro, tiene mayor seguridad y menos preocupación que a los 4 años.

-Mantiene los brazos cerca del cuerpo, se para con los pies juntos.

-Brinca sin dificultad y también salta, desciende las escaleras alternando los pies.

-Puede superar la barra de equilibrio sobre un solo pie o de puntas durante varios segundos.

-Es más apto para la danza y ejercicios o pruebas físicas.

-Sus actividades posturales muestran una gracia natural.

-Toma con gran prontitud algunos objetos utilizando correctamente los dedos.

-Muestra mayor precisión en el uso de las herramientas.

-Se cepilla correctamente los dientes.

-Enrolla el hilo en un carrete.

-Hay gran progreso en el abotonamiento de la ropa.

-Facilidad y economía de movimientos. menos activos que a los 4.

-Puede coger bolitas una por una y dejarlos caer hábilmente en un frasco en 20 seg. con típica preferencia por una mano.

-La lateralidad está por lo general bien establecida (manejo de herramientas, construcción y señalamiento de objetos).

-Dibuja la figura reconocible de un hombre.

-Sus trazos rectos muestran un progreso en el dominio neuromotor en los siquientes ejes: vertical (hacia abajo), horizontal (de izquierda hacia derecha) y oblicuo el más difícil.

-La copia del rombo es difícil, pero no lo del triángulo.

-Posee sincronismo audiomotor, cuando baile lleva mejor el compás de la música.

-Le agrada copiar, modelar y tener contornos para colorear, tratando de mantenerse dentro de las líneas.

-Puede patear y arrojar simultáneamente una pelota.

-Está bien orientado con respecto a sí mismo y con respecto a los 4 puntos cardinales.

-Gusta del triciclo y lo maneja correctamente.

-Trepa con seguridad y agilidad.

-Interés por zancos y patines, aunque no puede mantenerse mucho tiempo en ellos.

-Puede mantenerse en una misma posición por periodos más largos.

-Pasa de la posición sentada a la pie y luego a la de cuclillas de manera continua.

-Se sienta con el tronco totalmente erguido.

-La coordinación ojo - mano es más madura.

-Su acercamiento, prensión y abandono son directos, precisos y exactos en tareas sencillas.

NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS POR NIÑOS DE 6 AÑOS.

-Es muy activo, está en constante movimiento.

-Trata de saltar lo más alto posible, salta sobre un solo pie.

-Puede pararse alternativamente en cada pie con los ojos cerrados.

-Puede parar una pelota a 6 mts.

-Mantiene el cuerpo en equilibrio activo mientras se columpia.

-Interviene en juegos activos, contando o saltando al compás de la música.

-Domina por completo la acción de tomar objetos.

-Los movimientos de la cabeza, tronco y brazos se encuentran armónicamente sincronizados.

-La velocidad y seguridad de los movimientos del brazo son mayores.

-Puede atajar con una sola mano una pelota arrojada desde un metro; tiene seguridad en movimiento de brazos.

-Puede doblar una hoja cuadrada de papel 3 veces.

-Hay perfecto control al asir los objetos.

-Se abotona la ropa sin dificultad.

-Al construir una torre alinea los cubos con cuidado, y ésta queda vertical mente derecha.

-Al iniciar el lanzamiento utiliza al máximo su hombro, codo, muñeca y tronco; en algunos casos también las piernas (niños).

-Al iniciar el lanzamiento de la pelota, apoya su peso en el pie derecho (niñas)

-Sostiene la pelota detrás del hombro por lo general o a los lados de él (niñas).

-Algunas ocasiones da un paso hacia adelante con el pie izquierdo antes de arrojar la pelota (niñas).

-Para efectuar el lanzamientos adelanta el pie izquierdo y el tronco, apoyándose sobre el pie derecho (niños).

IV. ESFERA DEL LENGUAJE.

El lenguaje en la forma más amplia significa comunicación.

"La comunicación más especifica del ser humano es el lenguaje hablado y articulado". [17]

El desarrollo de éste se inicia al nacer, se va ampliando pasando del lenguaje preverbal, al rudimentario y elemental lenguaje oral en continua evolución durante los primeros años y alcanzando su madurez entre los 5 y 6 años.

El niño, en los primeros meses de vida, descubre la posibilidad de emitir sonidos. Ha iniciado en éste momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de las palabras; poco a poco irá emitiendo silabas y palabras que tendrán igualmente respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino un juego de decir las cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales y los de objetos.

Hacia el año y medio, el niño puede tener la madurez para iniciar su lenguaje. (de pocas palabras y simples).

---

[17] op. cit. Psicología evolutiva... Pp. 223.

Entre los 2 y los 3 años, tiene posibilidad de sistematizar su lenguaje para perfeccionar la emisión de sonidos, para conciencia la estructuración de las frases y hacerlas más complejas. Todo el proceso de consolidación se realizará entre los 4 y 5 años, cuando el niño puede y tiene que hablar con una perfecta emisión de sonidos y, por consiguiente, con un verdadero dominio del aparato donador.

Por esto es tarea del Jardin de Niños que el pequeño se exprese realmente como un ser humano y que pueda comunicarse y hacerse entender con sus semejantes.

6

NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS POR NIÑOS DE 4 AÑOS.

-Periodo más floreciente del lenguaje.

-Convierte las respuestas simples en largas historias.

-Puede mantener largas conversaciones.

-Describe. Usa lenguaje conveniente elaborado para dar información especifica o particular.

-Utiliza 5 preposiciones (a, con, de , hasta, para).

-Posee las nociones de " yo, mio, tuyo".

-Utiliza comparativos.

-Al describir estampas enumera las cosas que ve y agrega algún comentario.

-Escucha cuentos y lecturas con sostenido interés.

-Comprende y obedece órdenes simples.

-Dice su nombre completo.

-Hay conocimiento de algunos sonidos onomatopéyicos.

-Hay monólogo colectivo.

-Conversa con compañeros imaginarios y habla de ellos (soliloquio).

-Cuenta historias fantásticas.

-Utiliza conjunciones, adverbios. interjecciones como adjetivos, que implican

dimensión y semejanza.

-Tiene errores en la articulación (l,r,s,ch,j).

-Indica indistintamente las palabras indicadoras de pasado, presente y futuro.

NIVELES ALCANZADOS POR LOS NIÑOS DE 5 AÑOS.

-Comprende preguntas que se refieren al comportamiento social: Que debes hacer cuando has perdido algo?.

-Comprende abstracciones elementales: Que debes hacer cuando tienes sed?.

-Hace preguntas razonables.

-Logra verbalización del pensamiento.

-Utiliza el futuro.

-Conoce los opuestos más comunes.

-Recita, memoriza, y crea rimas.

-Canta memorizando letras y melodías.

-Realiza múltiples preguntas para obtener información.

-Es capaz de recordar y realizar tres órdenes simples simultáneamente.

-Pide permiso, se disculpa, se interesa por las acciones de otros.

-Sabe decir gracias y por favor.

-Le agrada que otra persona lea.

-Encuentra placer en los juegos colectivos.

-Nombra los colores más familiares correctamente.

-Es capaz de aislar una palabra y preguntar su significado.

-Se expresa con frases completas y correctas.

-Distingue la mano derecha de la izquierda en su propia persona, pero no en los demás.

NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS POR NIÑOS DE 6 AÑOS.

-Utiliza el lenguaje para atacar verbalmente (desafío verbal que inhibe el ataque visto).

-Tiraniza y discute.

-Domina la técnica del relato.

-Dramatiza.

-Tiende a monopolizar la conversación sobre todo en presencia de adultos.

-Habla se sí mismo y de sus experiencias escolares.

-Empieza a usar la descripción al definir un objeto.

Aunque en esta clasificación se encuentren diferenciados, van ligados entre sí y se dan unas conductas con otras ya que el niño es una unidad biopsicosocial. Una sola conducta puede tener elementos de todas las esferas y se manifiestan juntas e integradas.

La división se hace solo para facilitar la observación y el análisis.

CARACTERISTICAS DEL NIÑO EN EL PERIODO PREOPERATORIO (2 o 2 1/2 a 6 o 7 años).

El período preoperatorio en que todavía no entran las nociones del pensamiento, es un tiempo de organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento, en donde se van construyendo las bases que dan sustento a dichas operaciones a partir de las acciones.

"Por medio de la representación, el niño reconstruirá en el pensamiento hechos o acciones que adquirió en el nivel anterior". [18]

Durante este período el niño va a ir estableciendo una gran diferencia entre él y las cosas que lo rodean y que está conociendo; esto a través de la actividad existente entre objeto que conoce y quien conoce. Por ejemplo:

El bebé juega, chupa, jala su sábana.

Sin sentir que no es parte de él y que es una sábana; el niño mayorcito tiene más consciencia de sí mismo y puede verla desde un punto más lejano a él, como un objeto que le sirve.

El pensamiento va del egocentrismo a una descentración progresiva: empezará a diferenciar su yo y lo que le rodea, dejando de transformar a su deseo la realidad.

---

[15] Psicología del desarrollo. El lactante y el preescolar. Fitzgerald Hiram y otros. Edición Manual Moderno. Pp.25.

El niño en su pensamiento, confunde la realidad; no establece la diferencia entre su mundo interno y externo. Esto podemos verlo por las siguientes características del pequeño en cuanto a su pensamiento.

Animismo.- "Tendencia a dar vida a los objetos".[19]

Artificialismo.- "Tendencia a creer que los objetos o hechos naturales han sido producidos o puestos por alguien".[20]

Realismo.- "Tendencia a creer que son reales, sucesos que solo existen en su imaginación". [21]

El periodo propietario se compone de tres aspectos:

1) Función simbólica.

2) Preoperaciones lógico - matemático.

3) Operaciones infralógicas.

FUNCION SIMBOLICA.

Se presenta al inicio del periodo preoperatorio. Es la capacidad que tiene el niño para representar sujetos, objetos o sucesos en ausencia de los mismos y determinará el desarrollo de su pensamiento.

---

[19] op. cit. Diccionario de Pedagoia...Pp. 7.

[20] ibidem Pp. 10.

[21] ibidem Pp. 32.

"Por medio de representaciones, imitaciones, expresión gráfica, lenguaje, etc., va a establecer una continua comunicación con sus semejantes y podrá revivir hechos o vivir acciones posteriores".[22]

La funcion simbólica se desarrolla del nivel de símbolo al signo.

"El símbolo es un signo que cada quien elabora y que tiene un significado individual.- se refiere a experiencias, pensamientos e ideas personales".[23]

El signo puede no tener nada que ver con su propio significado y es altamente socializado cuando es establecido convencionalmente por una sociedad y una cultura determinadas.

Un ejemplo de los símbolos es el dibujo donde se tratan de representar por éste medio situaciones reales que va a ir asimilando o incorporando a su persona. Dicho juego va a ser lo que le ayude al niño a equilibrar lo que no puede comprender de la realidad con sus deseos o necesidades.

"A través de la función simbólica va a ir formando e incorporando poco a poco los signos que se dan a conocer claramente con el lenguaje oral y escrito". [24]

Para un mayor desarrollo afectivo - social e intelectual es indispensable que el adulto tenga conocimiento de éstas características del niño y asuma un papel adecuado.

---

22 op. cit. Psicologia del desarrollo...Pp.25.

23 La formación del símbolo en el niño. Peaget Jean. Edición Fondo de Cultura Económica. Pp. 15.

24 ibidem Pp. 17.

Desarrollo del lenguaje oral. El niño tiene un desarrollo sorprendente en el lenguaje oral desde muy pequeño. Con base en este desarrollo el niño va construyendo su propio sistema para hablar; de acuerdo a las experiencias que ha vivido y tomado información del medio ambiente..

El nino busca realidades coherentes en su lengua, por esto, en ocasiones no conjuga los verbos irregulares en la forma correcta, pues él ha adquirido pautas a seguir con verbos regulares. Esto lo irá corrigiendo poco a poco, y a los 4 años más o menos, el lenguaje del niño será como el del adulto.

El lenguaje en la edad preescolar presenta dos características:

-Monólogo colectivo.- Por la centralización del pensamiento del niño no puede ponerse en el lugar, ni aceptar las ideas de los demás. Esto da como resultado que hablen todos a la vez sin escucharse unos a otros.

-El lenguaje va acompañado de acción; necesita el niño de mímica para comunicarse.

El nino poco a poco irá descubriendo lo que es el lenguaje escrito, como de forma y qué reglas tiene y lo aprenderá ayudándose de los mecanismos de asimilación y acomodación.

La escritura es interpretada por el niño de diferentes formas. Y paulatinamente comprenderá las características fundamentales del sistema alfabético. Esto es el punto de partida para el aprendizaje de la lecto-escritura.

PREOPERACIONES LOGICO-MATEMATICAS.

Por medio de operar el niño con los objetivos, va a ir poniendo bases para estructurar su pensamiento y prepararlo para operaciones concretas.[25]

El niño preescolar no puede asimilar y comprender las cosas que no ve ni puede tocar o, lo que es lo mismo, no puede reflexionar sobre abstracciones.

Las operaciones más importantes a este respecto son: la clasificación, la seriación, y la noción de conservación de número.

-Clasificación.- Todo en la vida requiere de una clasificación u orden, desde las ideas hasta las cosas más sencillas, como son los utencilios de trabajo. "Esta clasificación se empieza al ir estableciendo semejanzas, diferencias, pertenencias e inclusiones, que serán la base de funciones mentales más avanzadas" [26]

La construcción de la clasificación pasa por tres estadios:

El primer estadio abarca aproximadamente hasta los 5 y medio años. Los niños realizan colecciones figurables, es decir, forman figuras sin importarles lo que representan y les dan significado de acuerdo a su interés; establecen semejanzas con los objetos que se encuentran en un espacio cercano a ellos. Utilizan la alineacion de objetos en diferentes posiciones, formando figuras geométricas o representando otros objetos.

---

[25] Seis estudios de psicología. Peaget Jean. Edición seie Barral. Pp. 25.

[26] ibidem. Pp.30

El segundo estadio se presenta de los 5 y medio años a los siete generalmente. En este estadio comienza a formar pequeños conjuntos al establecer diferencias entre los objetos, tratando que dichos grupos tengan mayor parecido.

Una vez formados estos conjuntos, va a ir ampliando sus colecciones, que irán progresivamente formando clases.

Con lo anterior se logra la pertenencia de clase y aún maneja la relación de inclusión.

-Seriacion.- Al establecer diferencias en cuanto a las características de los objetos, se hacen ordenamientos de acuerdo a las diferencias crecientes o decrecientes (tamaño, grosor, color, textura, etc.) A esto le llamamos seriación y vemos que pasa por los siguientes estadios.

Primer estadio: se presenta hasta los 5 años generalmente.

El niño empieza por formar parejas o trios.

No establece las relaciones mayor que, menor que, por esto mismo no puede hacer una seriacion completa de objetos.

En esta etapa el niño no utiliza los nombres correctos-caliente, tibio, frio- pero empezará a formar series de 4 o 5 elementos.

Segundo estadio: Aproximadamente de los 5 a los 6 y medio o 7 años. En este estadio el niño logra construir series de 10 elementos

por ensayo y error.La construirá al ir comparando cada elemento nuevo con los anteriores.

Tercer estadio: A partir de los 6 o 7 años. El niño puede anticipar los pasos que tiene que dar para construir una serie. Utiliza el método operatorio, estableciendo relaciones, que son la transitividad y la reversibilidad.

La transitividad es la capacidad que existe para establecer relaciones entre objetos que no han sido comparados previamente, esto por medio de la educación. Por ejemplo: Pedro es hermano de Juan, Juan es el hermano de Patricia, entonces Pedro y Patricia son hermanos

La reversibilidad quiere decir que toda operación tiene dos sentidos: Por ejemplo: Yo soy tu hermano, tú eres mi hermano, la pelota es más pequeña que el coche, el coche es más grande que la pelota.

La noción de conservación de número.- En los primeros años, hace el niño juicios sobre los numeros (1 a 5) partiendo de sus percepciones y no de un razonamiento lógico. Hasta los 5 o 6 años empieza a hacer juicios sobre más elementos sin tomar en cuenta sus percepciones

El niño de 4 a 5 años puede contar los elementos de un conjunto sin llevar un orden en los numeros y objetos, además, considera cada elemento aislado de los otros. En este caso, el número no es más que un nombre, pues no lo relaciona como conjunto sino como un elemento.

Para estructurar la noción del número es necesaria la seriación (toma en cuenta todos los elementos, pues ordenados no dejará de contar ninguno de éstos: 1,2,3...10) y la inclusion de clase (establece que un elemento puede pertenecer a otro). Por ejemplo: el 1 está incluido en 2, el 2 en 3,... el 9 en 10; el 10 es una cantidad y no solo un nombre.

La noción de número es el resultado de las operaciones de clasificación y seriación.

"Una vez que el niño tiene esta noción, es necesario que forme la noción de conservación del número, es decir, que pueda establecer relaciones entre dos conjuntos del mismo número de elementos, sin que haya una correspondencia visual uno a uno, es decir, se pueden mover o cambiar los objetos de lugar y sigue teniendo la misma cantidad".[27]

Esta noción pasa por los siguientes estadios:

En el primero se consideran de los 4 a los 5 años aproximadamente. El niño no forma conjuntos iguales (del mismo número de elementos) al compararlos entre sí. No hay conservación y la correspondencia término a término está ausente.

Segundo estadio: Establece correspondencia uno a uno pero la equivalencia no permanece mucho tiempo. Al observar dos conjuntos puede decir que son iguales; pero al mover los elementos de su sitio dirá que tiene menos o más, según estén distribuidos en un mayor o menor espacio.

Tercer estadio: A los 6 años aproximadamente, el niño puede establecer y conservar la equivalencia entre dos conjuntos. Al observar éstos, aunque se le muevan los elementos podrá establecer que son iguales.

OPERACIONES INFRALOGICAS O ESTRUCTURACION DEL TIEMPO Y ESPACIO.

El desarrollo del conocimiento puede llevarse a cabo al unísono y paralelamente en el concepto espacio-temporal y en el lógico aritmético.

---

[27] op. cit. Seis Estudios.. Pp 33.

La estructuración del espacio: En el niño, se construyen primero las estructuras topológicas de participación del orden en el espacio (próximo, lejano, abierto, cerrado, etc.) en una disposición lineal, bidimencional, tridimensional ,etc., para proceder después de emplear estas estructuras base ,a las proyectivas, como la perspectiva elemental, la proyección de las rectas unidas a la dirección de la vista, etc., y a las estructuras euclidianas (conservación de la forma, de las distancia ,de la métrica).

Estructuración del tiempo: Esta estructuración es también progresiva. Para el niño solo existe el presente, por lo que mezcla indistintamente el tiempo; mañana comi naranjas. De este punto parte hacia la diferenciación de lo que ha ocurrido u ocurrirá despues pero sin captar realmente la distancia dentro del tiempo, y asi, el mañana es mi cumpleanos, lo mismo significara el dia siguiente que dentro de 6 meses. Asi podrá llegar, progresivamente, a referirse con precisión al ayer o al mañana.

El desarrollo afectivo y el social van intimamente relacionados con el desenvolvimiento del niño, por esto no hay caracteristicas determinadas, en este enfoque, para cada edad. Deben atenderse y fomentarse en todo momento pues sirven como base en la maduración del ser humano.

Las caracteristicas del niño, que se incluyen en este capitulo sirven para tener un punto de partida de acuerdo al nivel de madurez del niño y para hacer una mejor planeación de actividades que realmente logran su desarrollo integral.

CAPITULO III
ANALISIS TEORICO DEL JUEGO

El hecho de dividir el proceso de desarrollo del ser humano en periodos, etapas y estudios delimitados, no es algo arbitrario sino que obedece a la manifestación de conductas psíquicas, afectivas y motoras preponderantes en determinados momentos de la vida y que de una u otra forma están presentes en todas las personas de diferentes culturas y estratos sociales.

Una de estas manifestaciones es, sin duda alguna, el juego, al que se le ha considerado de interés para los niños en edad preescolar principalmente.

En el transcurso del tiempo, y con el avance cultural, se sigue especulando sobre la importancia y necesidad del juego humano. Muchas opiniones giran en torno a que este es una actividad no productiva, de perdida de tiempo; sin embargo trataremos de enfatizar su importancia dentro del desarrollo infantil para que se valore en la forma que merece, ya que la mayoría de los niños pasan la mayor parte de su tiempo jugando, sobre todo en las zonas urbanas, pues los niños que se desenvuelven en un medio rural tienen un tiempo de juego muy limitado debido a que, desde muy pequeños, tienen que ayudar en las labores de los adultos.

Explicar el juego en la conducta humana, ha sido una preocupación que viene desde la antigüedad. Platon y Aristoteles tuvieron la idea de utilizar formas de juego en los métodos de enseñanza.

Varios siglos después, Comenio en el siglo XVII, hasta Rosseau, Pestalozzi y Froebel en el siglo XVIII y principios del siglo XIX, se señalo que la educacion debería de tener en cuenta los intereses del niño y su grado de desarrollo.

Las investigaciones en el campo de la psicologia y pedagogia infantil, han emitido diversas teorias sobre la evolución, origen, significados y objetivos del juego. Se considera en forma general, que el juego es una caracteristica importante en el desarrollo de la vida del nino. Se atribuye a este, un papel de alimentador básico para el desarrollo de las actividades y aptitudes, que le preparan para su vida futura.

Sin embargo, nos remitiremos a continuación al estudio mas detallado de estos enfoques teórico.

TEORIAS CLASICAS DEL JUEGO

I. TEORIA DE LA ENERGIA SOBRANTE.

Esta posicion esta representada por el filosofo ingles Herbert Spencer (1820-1903) quien tomo como referencia el pensamiento del poeta Friedrich Von Schiller que llamo al juego "expresion de una energia exuberante" y "origen de todo arte". Con estas bases y los propios argumentos derivados de su solida formación, expuso en su obra "Principios de Psicologia" sus ideas acerca del juego, considerando que solo las especies superiores destinan tiempo a la actividad lúdica pues estos organismos cuentan con la posibilidad de recreación al tener cubiertas sus necesidades vitales de sobre vivencia, no así otros animales inferiores es la escala evolutiva los cuales requieren de todas sus energias para encontrar alimento, defenderse o atacar según sea el caso.

En esta explicación Spencer considera que los excedentes de energía de los organismos se expresan a través de ejecuciones carentes de propósito inmediato (el juego), ocupando de esta manera el tiempo libre. En contraposición de las descargas urgentes de supervivencia tales como la caza, la lucha o el aparecimiento.

Dichos proceso fisiológico del excedente de energía encuentra un medio de expresión y liberación de fuerzas no utilizadas en el juego, por lo que pensaba Spencer que el niño nacía con cierto "tipo de maquina" productora de energía en su interior; que esta energía debía ser liberada en alguna forma, si no "explotaría" el niño.

Los animales inferiores gastan mucho tiempo y fuerzas buscando el alimento, y por ello tienen poco tiempo para jugar. Los animales superiores, especialmente, el hombre, han conquistado su medio ambiente y la energía sobrante en su interior encuentra expresión en explosiones de actividad sin finalidad precisa.

Sin embargo, resulta difícil aplicar esta teoría a los niños cuando se les ha visto fatigarse con el juego, llegando incluso al límite de sus fuerzas. Ademas, y como señala Jean Chateau, "lo que caracteriza a la actividad lúdica no es la energía empleada, sino la que se da a esta energía". [25]

Otra de las partes cuestionables de la teoría lo constituye el hecho de que los niños aun estando cansados después de un día intenso en actividades, son capaces de ponerse a jugar a cualquier hora por pesada que sea, si se le regala un nuevo juguete de su interés.

No es necesario que haya un exceso de energía para que el juego surja, el niño reclama a gritos su necesidad de jugar como actividad satisfactoria aun estando exhausto.

---

[25]Psicología de los juegos infantiles. Jean Chateau. Editorial Kapelusz 1958.

2. KARL GROOS Y SU TEORIA DE LA PREPARACION INSTINTIVA.

Karl Groos (1901), profesor de filosofía en Basilea, fue tal vez la primera persona en llevar una extensa investigación de las variedades de juego, tanto en los animales como en los seres humanos; desarrollo ademas un sistema de clasificación comparable con los aceptados actualmente.

Groos considera que el juego no es mas que una expresión de caracter instintivo que tiene como funcion fundamental ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para enfrentarse con exito a las circunstancias futuras de la edad adulta. En esta tesis el juego asume el papel de elemento preparatorio para la vida posterior. "Groos piensa que el desarrollo de las funciones y actividades no acaecen de manera espontanea, sino que resultan de un previo ejercicio en que precisamente consiste el juego." [29]

Entonces se entiende que este tenga un valor fundamental, ya que en el se dan los ejercicios preparatorios de las funciones generales, así observa, que la infancia adquiere un sentido eminentemente practico que prepara para la vida adulta bajo la actividad lúdica.

Groos considera que el juego entre los animales es un acto útil en la lucha por la supervivencia, ya que este influye en el desarrollo de las facultades motrices que mas adelante pueden ser utilizadas en la defensa o el ataque, así por ejemplo: los gatos pequenos juegan con bolas de estambre, actividad que prepara a los felinos para la caza de ratones. En este sentido la lucha de los animales se ve precedida del entrenamiento en la actividad lúdica de los cachorros, quienes aprenden de esta manera a defenderse o bien a atacar

---

[29] Filosofía de la educacion. Antonio San Cristobal. Editorial Rilap, S.A. 1965. Pp 125

Según este autor los adultos continúan jugando porque la historia previa les dejo experiencias altamente placenteras.

"El gran mérito de Groos es el haber comprendido que un fenómeno tan general, común a los animales y al hombre no podría explicarse fuera de las leyes de la maduracion psico - fisiológica; en otras palabras, K. Groos vio en el juego un fenómeno de desarrollo del pensamiento, de la actividad." [30]

Aun en nuestros dias las aportaciones de este filosofo, son una trascendente contribución a la comprensión del valor del juego como elemento de desarrollo.

3 STANLEY HALL Y SU TEORIA DE LA RECAPITULACION.

Otra teoria expuesta es la formulada por el psicólogo norteamericano G. Stanley Hall (1846-1924), el consideraba que el desarrollo de la actividad humana parte de las leyes biogeneticas, de ahi que el individuo este determinado por las etapas evolutivas de la especie en su trayecto histórico.

En otras palabras, el presente autor lo que quiere decir, es que el juego esta fijado por la misma historia del hombre en su desarrollo evolutivo, por lo que, el pequeño invocara en su comportamiento lúdico lo que a sus antecesores de la especie les correspondió vivir a través de sus distintas etapas desde el protozoo hasta el ser humano

Para Hall la actividad ludica varia de acuerdo a la edad del niño. "La teoria de la recapitulación consiguió explicar la forma mas detallada que otras teorías, el contenido

---

[30] La formacion del simbolo en el niño. Jean Piaget. Editorial. Fondo de Cultura Economica, Mexico 1961 P p 205.

del juego. El placer de los niños cuando juegan en el agua puede tener relación con las experiencias agradables de sus antepasados. los peces. en el mar: su porfía en trepar a los árboles y colgarse de las ramas muestra vestigios de la vida de sus antepasados los primates.

Entre los 8 y 12 años los niños gustan de pescar, pasear en canoa, montar tiendas y se divierten especialmente cuando lo hacen en grupo; podría establecerse una analogía con la vida primitiva de las tribus "[31]

De esta manera ve sus manifestaciones lúdicas el niño realizara las reminiscencias que han quedado impresas en su esquema genético, las cuales le permitían ser un adulto en el presente.

Como se podrá observar la influencia de la teoría de la selección natural de Charles Darwin se manifiesta fuertemente en esta consideracion.

En cuanto a su obra sobre Psicología de la Adolescencia publicado en 1904 en la que expone la idea de la recapitulación de el periodo de la infancia, aunque despertó el interés en la comunidad interesada por el estudio del comportamiento, hoy es fuertemente cuestionada.. si consideramos que mucho de los juegos de ficción, los de simulación, las autopistas, las carreras de bicicletas, entre otros, no tienen ningún equivalente conductual en la evolución de la especie; y sin embargo, se presentan invariablemente provocando enorme gozo en su practica.

Todas las teoría mencionadas hasta aquí son clásicas en tanto conciben el contenido específico de juego como mas o menos incidental a las causas de juego; no hay datos de investigación relevantes y para evaluar su validez habría que confiar en las

---

[31]Psicología del Juego. Susana Millar. Editorial Fontanella 1972. P.p 16.

observaciones e impresiones personales de cada autor; esto no quiere decir que sean inestables, tienen su mérito y sirven de base para investigaciones ulteriores, sin embargo, no alcanzan a explicar de una manera amplia las deferencias individuales en la conducta de juego y no llegaron a producir datos de investigación importante que soporte a las diferentes teorías.

TEORíAS NUEVAS

Las teorías nuevas, difieren de las clásicas en tanto evocan explicaciones del comportamiento de juego basado en factores dinamicos de la personalidad, por lo tanto son capaces de explicar las diferencias individuales. A estas nuevas teorías se les categoriza como "teorías dinamicas infantiles" y sobresalen entre ellas la Teoria Psicoanalitica y la Teoría Piagetiana.

1. JEAN PIAGET Y EL JUEGO EN EL ENFOQUE PSICOGENETICO.

La teoría del desarrollo intelectual formulada por el epistemologo suizo Jean Piaget (1896-1980) es el resultado de las minuciosas y sistematicas observaciones realizadas en niños para conocer el pensamiento infantil. Dichas exploraciones conforman un ingenioso metodo de investigación que ha sido reconocido por aporte a la mejor comprension de la evolución del pensamiento.

Piaget afirma "que el desarrollo intelectual es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del individuo con el médio ambiente" [32]

---

[32] Introduccion a Piaget. Editorial Labinowics. Fondo Educativo Interamericano P.p.19.

En esta elaboración, el conocimiento se construye permanentemente como consecuencia de los procesos fundamentales que son la estimación * y la acomodación. ** El modelo implica que: 1)las antiguas estructuras se ajusten (asimilan) a nuevas funciones sirvan (se acomoden) a las antiguas funciones en circunstancias modificadas.

Por ello es que el acto de inteligencia desemboca según Piaget e Inheldel (1978), en un equilibrio entre la asimilación se refiere a incorporar las cosas y las personas a la actitud propia del sujeto, o sea, incorpora el mundo exterior a las estructuras ya construidas." [33]

En la idea de que la asimilación es el acto de captación de estímulos e informaciones del mundo externo, este autor considera que el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño, pues el juego es fundamentalmente asimilación que tiene su primacía sobre la acomodación.

Como resultado de sus observaciones hechas en el estudio del juego de las canicas, Piaget sugiere una estrecha interacción entre desarrollo intelectual y el juego. A respecto David El Kind (1976) sostiene que "los niños solucionan repetidamente aquellos materiales que alimentan desarrollo intelectual". De acuerdo a Lianza y Maldonado

---

* Asimilacion es la apropiacion de la informacion, incorporandola a las estructuras existentes.

** Acomodacion es el proceso en que la informacion se integra a los esquemas de pensamiento del niño (reconstruyendolos) asociando dicha informacion a los conocimientos que se poseen. La acomodacion es un proceso permanente que se repite dinamicamente en base a la asimilacion.

33 Aspectos Teoricos del Juego. Cubero Cruzado Isabel. Facultad de Psicologia UNAM. P p 20.

(1987) existe "una relación directa entre el nivel intelectual de los jugadores y la complejidad de las reglas utilizadas en el juego." Ed. Labinowicz presenta el siguiente cuadro en el que se indican diversos juegos, sus características y el nivel de pensamiento al que corresponden, no sin antes advertir de su verificación en términos de ejecución, pues "algunas veces niños emocionalmente perturbados pueden regresar temporalmente a un nivel que les resulte sencillo y cómodo. Ciertos juegos pueden ser gozados en mas de un nivel." [34]

Juegos	Características	Nivel de Pensamiento
Juego de las escondidas.	El que se esconde esta, a menudo, visible ya que es incapaz de tener la perspectiva del que busca.	Preoperacional
Juego de las canicas.	Juego paralelo. Se apunta y se lanza sin reglas especificas.	
Juego del gato (dos dimensiones).	Se juega con estrategia sencilla; no se pueden tomar en cuenta jugadas ofensivas y defensivas al mismo tiempo.	

[34] Introduccion a Piaget. Editorial Labinowicz. Fondo Educativo Interamericano. S.A. Mexico, 1982 P p 164.

Juegos...	Características...	Nivel de Pensamiento...
Juego de las escondidas.	El que se esconde evita ser visto, teniendo en cuenta la perspectiva del que busca.	Operacional-concreto
Juego de las canicas.	Juego de cooperación con reglas específicas	
Juego del gato (dos dimensiones) Damas.	Se emplean al mismo tiempo estrategias, ofensivas y defensivas.	
Juego del gato (tridimensional).	Se utilizan múltiples variables y una gran cantidad de combinaciones.	De operaciones concretas y avanzadas.
Monopolio		
Juegos de concentración mental. Juegos de ajedrez.	Se usan múltiples estrategias complejas que incluyen anticipación, esto es, afirmaciones hipotéticas (si...entonces).	Operaciones formales.

Para Piaget existen tres clases de juego que se van interrelacionando en el proceso evolutivo.

1) Los juegos de ejercicio.

2) Los juegos simbólicos

3) Los juegos reglados.?

1) EL JUEGO DE EJERCICIOS:

Es el primero en aparecer por lo que se x considera su practica de los cero a los 2 años, edad en la y que pierde predominio al ejercicio motor al presentarse el símbolo, aunque ello no quiera decir que posteriormente no se exprese, ya que aparece durante toda la vida.

Esta clase de juego como su nombre lo dice tiene que ver con el ejercicio sensomotor, cumpliendo un destacado papel en el desarrollo de las capacidades motrices.

El hecho de que los movimientos voluntarios coordinados en dirección a objetos o personas aparezcan del séptimo al octavo mes, hace suponer que el niño no emprende acciones intencionales del dominio lúdico con anterioridad. Es en el momento, en que controla su cuerpo y ejerce dirección sobre el, cuando se presentan comportamientos reiterativos parecidos de manifestaciones de interés, lo que es resultante del refinamiento discriminativo y la captación del conjunto de colores.

La repetición de actos como apretar botones en un tablero, oscilar la cabeza de lado a lado, mover sonajeros, aventar pequeñas pelotas, sacar y meter argollas u objetos en cajas, etc , no tiene mas funcion que la de producir un ejercicio placentero, ello resulta mas claro cuando se observa al niño sonreír por sus respuestas, que por cierto, carece de un plan de acción y busqueda de resultados.

La persistencia de la conducta de manera deliberada, así como, la aparición de nuevas capacidades motoras con propósitos placenteros, es considerada como juego de ejercicio. Habitualmente aparece de manera ritual ante cierta clase de estímulos familiares para el niño, tales como su padre, juguetes u objetos que forman parte de su entorno cotidiano. Cuando se les presentan nuevos estímulos suelen haber titubeos propios de desconocimiento, por lo que se habitúan a estos se inicia su interacción.

En el nivel puramente sensomotor el juego no se acompaña de representación alguna por lo que el niño responde a los estímulos por sus colores vivos, formas sencillas y texturas suaves.

De los 18 meses a los 2 años de vida el niño se interesa por juguetes para rodar o arrastrar, por lo que las pelotas suaves y los coches constituyen una buena elección y una excelente oportunidad para los padres de comunicarse con sus hijos.

En esta etapa, el juego favorece el conocimiento del cuerpo, su fortalecimiento y la idea de sus capacidades, de ahí que los juguetes deben de ayudar al infante a adquirir un mejor control sobre su conducta motora, ocular y auditiva.

La cual, resulta necesario e indispensable si tomamos en cuenta que el niño se recreara con mayor frecuencia de los 2 años en adelante a través de la imitación, acción que solo puede lograrse cuando se tiene control de los movimientos y de cierto nivel de desarrollo mental.

El valor del juego de ejercicios se entiende en relación directa a las estructuras que favorece y que servirán como cimiento para el ingreso al juego simbólico, de la misma manera que este contribuirá en anteriores estructuras que ayudaran a la comprensión de reglas y a la colaboración en equipo.

2) EL JUEGO SIMBOLICO:

Con la aparición del símbolo y la consecuente representación de objetos ausentes, el niño ingresa a una clase de juego que evidencia su evolución.

El acto motor ahora se acompaña de imágenes mentales que propician desempeños de mayor elaboración y conciencia.

La capacidad de evocar objetos ausentes es el elemento fundamental que caracteriza este tipo de juego, en el se transforman las cosas de acuerdo a las necesidades del niño, de tal manera, que una caja puede convertirse en un coche, un palo en una serpiente o en una espada , así como, un envoltorio de tela en una muñeca. Esta capacidad de transformar la realidad a través del símbolo es limitada, por cuanto se sustenta a la imaginación, característica del hombre, de ahí que el juego simbólico es exclusivamente humano.

De los 2 a los 6 años el símbolo desempeña un lugar muy destacado en la vida lúdica del niño, quien conforme se va socializando, pasa del juego simbólico individual (puramente egocéntrico) al ejercicio del juego simbólico colectivo.

En el primero la experiencia es privada, y por lo tanto, el manejo simbólico es exclusivo. En el segundo, el símbolo se comparte, aunque no por ello, es concebido de idéntica manera como veremos mas adelante en el juego de representación.

En su etapa inicial el juego simbólico es una expresión egocéntrica, en la que se establecen las bases para las adquisición del lenguaje debido a este hecho y tomando en cuenta que las palabras es la herramienta de las que se vale el niño para expresar sus pensamientos, es importante incentivar el juego con títeres, teléfonos de juguete, muñecas o monos de peluche, para que así el pequeño practique y amplíe su capacidad verbal.

Si el niño no cuenta con dichos juguetes, no hay porque preocuparse, cualquier zapato o plátano puede ocupar el lugar del mas lujoso y caro teléfono

Lo que confirma la acertada opinion dada por Virginia Medina y Juan Amael en el sentido de que "un juguete se define por su uso, y Juguete es un objeto material que se utiliza con fines ludicos. Tratarse de un cochesito de pedales, tratese de unos botes convertidos en zancos" .[35]

Es decir, el juguete existe aun sin juguetes comerciales, solo es necesaria la imaginación del pequeño.

El juguete es un recurso utilizado por los niños de 2 años para establecer contacto social con otros (fundamentalmente adultos), dicha constante observada en diversos estudios, sugiere que esta es una forma de comunicacion.

En el juego simbólico, el remplazo de un objeto por otro que no tiene nada que ver con este, a no ser en la imaginación del niño es muy comun.

Dependiendo la metamorfosis que sufren los estimulos, de las necesidades o requerimientos del juego en cuestion.

En un nivel mas avanzado se puede prescribir de objetos o personas e incluyendo en este caso estimulos y compañías imaginarias con las que se interactua física y verbalmente. Otra posibilidad es aquella en la que se combinan las dos opciones anteriores, es decir, existen objetos reales (transformados) que establecen relaciones con compañías inexistentes físicamente.

---

35 Tengo una muñeca vestida de azul. Revista del consumidor. N 118. Virginia Medina Avila y Juan Amael Vizzuett O. Dic. 1986, Mexico P.p 17.

Para Piaget, las verdaderas "combinaciones simbólicas de proliferación indefinida" se presentan de los 3 a los 4 años y constituyen la condición para el juego de representación, en el que se observa la apropiación de la realidad de una manera ,as clara.

No solo son objetos utilizados para representar, sino también las gentes o los animales, de tal manera, que un perro puede ocupar el lugar de un amigo, hermano o padre. A traves de este substituto simbolico, el niño puede disminuir las tensiones, que de otra manera no podra hacer ya que habitualmente le es prácticamente imposible reprender o castigar a un mayor. Al respecto, a nadie le es desconocida la escena en la que una niña regaña a su muñeca, de igual forma que sus padres lo hicieron a ella.

Revivir acontecimientos desagradables asignándoles un final feliz, es otra forma de equilibrar o reducir tensiones.

Para este autor, "en la mayor parte de las casas la muñeca no es sino un pretexto para que la niña reviva simbólicamente su propia existencia, y para que, por una parte, asimile mejor los diversos aspectos y por otra, liquide los conflictos cotidianos realizando el conjunto de deseos aun insatisfechos. Asi, con seguridad, todos los acontecimientos, alegres y desagradables, ocurridos en la vida repercutiran sobre sus muñecas".[36]

El darle vida a sus juguetes, asignándoles padres no es si no generalización de los esquemas simbólicos a otros objetos. El osos de peluche que sufre por los regaños del papa oso, no es mas que una proyección utilizada con fines reguladores, en la que el niño se apropia de su realidad (por medio del juego) y la modifica en base a sus necesidades.

---

[36] La formacion del simbolo en el niño. Jean Piaget. Editorial. Fondo de Cultura Economica. P.p 149.

Para este tipo de actos lúdicos en los que se desplaza la tensión hacia otros objetos o personajes, resulta interesante el análisis de los mensajes, asunto al que se han dedicado los estudiosos del enfoque psicoanalítico, quienes coinciden en el sentido, de que el juego cumple una función catártica.

El juego simbólico, sea cual sea su temática, siempre esta ligado a elementos de la realidad, su función " reside en la satisfacción del yo, sin limitaciones ni sanciones, por la transformacion de lo real en función de sus deseos: el niño que juega con un muñeco rehace su vida, pero corrigiendola segun sus ideas, revive todos sus placeres o todos sus conflictos, pero resolviendolos y, sobre todo, compensa y completa la realidad gracias a la ficción.

Lejos de sostenerse a la realidad, pues, el niño asimila un universo deformado por el, lo cual, naturalmente, asegura el éxito de la asimilación." [37]

Aunque el juego de la comidita es practicado desde los 3 años, aproximadamente, no es lo mismo cuando se practica a los 7, donde es posible que los alimentos sean puré de platano o raspado de zanahoria en lugar de comida simulada de juguete. Lo que demuestra la evolucion del pensamiento de las niñas, quienes se vuelven cada vez mas exigentes en sus representaciones.

Lo mismo pasa en el caso de los niños quienes buscan en los objetos o herramientas reales los substitutos de sus juguetes. Instrumentos que le permiten reafirmar su YO por medio del acercamiento al mundo de los adultos.

De los 4 a los 8 años el simbolo va cediendo ante la representacion imitativa de la realidad el descenso de las representaciones simbólicas de objetos o estímulos ajenos es

---

37 Jean Piaget. Andre Nicolas. Fondo de Cultura Economica, Mexico, 1976. Pp 23.

muy claro por lo que el niño busca juguetes que sean el reflejo de lo que ve y considera su mundo. El deseo de integrarse se manifiesta en la selección de autos de fricción, patrullas, soldados, granjas, zoológicos, casas, muñecas, etc. Gusto que se va asentando en los niños de 5 a 6 años, que juegan con mas detalle a la escuela, al medico, el carpintero, entre otros temas referidos a la vida cotidiana. A esta edad, los estuches de belleza, los juegos de te, los muebles de cocina, los botiquines de doctor u otras herramientas (reducidas) del trabajo del adulto son muy apreciados, ya que permiten que la actividad lúdica, se aproxime mas a la acción real. La representación por otra parte, adquiere mayor orden en su secuencia y el símbolo se maneja colectivamente, lo que no significa que este se uniformice única y estrictamente bajo un solo y exacto criterio.

"Como afirma Aida Reboredo (1983) todo juego simbolico, sea individual o social, se convierte tarde o temprano, en representacion. Todo juego simbólico colectivo guarda algo propio al simbolo individual. Tal vez solo un elemento, la regla, permite distinguir los juegos colectivos de los juegos individuales. Y el juego colectivo acentúa la diferenciación de si mismo en relacion con los otros." [58]

La interpretaciòn que el niño hace del mundo real a través de la expresión de roles, emociones, actividades, son el resultado de la aceptación de reglas y de las construcciones lógicas que se derivan del proceso de socialización.

Las fantasias que centran su interes se apegan a la realidad con representación diversa, sintoma que demuestra la variedad de temas y conceptos que maneja ya para entonces el niño.

Es entre los 4 y 6 años que los niños interactuan con mayor sentido social. Observándose que los roles desempeñados se hacen complementarios y respetan cada vez mas.

---

58 .Jean Piaget. Andre Nicolas. Fondo de Cultura Economica, Mexico, 1976. P.p. 52.

Aunque a los 6 y 7 años aun continua la motivación por los juegos de representación no es sino hasta los 8 años cuando el niño es capaz de representar con un carácter mas sistematizado.

Aparecen otros materiales de interes como lo son los juegos sencillos de mesa tales como: serpiente y escaleras, damas chinas, domino, memorama, oca, etc.

Los bloques de juego de construcción que desde los 4 años eran del agrado del niño, se consolidan en su gusto, pudiendo mantener su interés hasta los 14 años con algunas variantes.

Los juguetes de representacion apoyados por personajes televisivos reproducidos en plastico que son muy frecuentes desde los 4 a 5 años, mantienen su status, aunque ya a los 9 años pierden significativamente su lugar en las preferencias infantiles, que mas bien se veran ocupadas por juegos de competencia fisica e intelectual.

Los juegos reglados son practicados cabalmente, es decir, aceptando y compitiendo en el respecto de las normas que los rigen.

Antes de pasar al juego reglado, y ya que nos hemos referido al juego de representacion como una constante manifiesta en los niños de los 4 a los 8 años (basicamente), abordaremos de manera general algunos de sus caracteristicas.

EL JUEGO DE REPRESENTACION:

La reproducción o imitación de modelos conlleva conforme se practica, la adquisición de nuevas estructuras de conocimientos que se agregan a los esquemas anteriores. Este hecho evidente, encuentra su mejor apoyo en el juego de representación. Hay que tener en cuenta que el niño no solo imita el comportamiento humano, sino que

también, puede en el mundo que reproduce, rugir, relinchar como cualquier animal e incluso puede imitar el ruido de la maquina o nave que el desee, mas aun, puede ambientar su fantasía a través de la producción de emisiones sonoras, en este sentido el juego de representación es libre y espontaneo, pero, pero no desorganizado. La elaboración de fantasías se expresa mediante el juego, y sea o no que se utilicen juguetes evocadores, el niño representa con la misma intensidad, aun cuando tenga un trozo de manera que simule un rifle láser.

En los espacios de lo imaginario no importan los atributos del objeto sino lo que simboliza.

Dicha representación puede estar referida a identidades o papeles de la vida real, o bien, a los denominados estereotipados o de ficción.

Los primeros se distinguen por estar vinculados a personalidades tomadas de la vida real, por ejemplo: jugar a policías y ladrones, o al papa y a la mama, a la escuela, o a los profesionistas. Ya que la identidad, se caracteriza por un comportamiento muy propio y habitualmente bien conocido, cabe esperar que la trama se apegue en detalle a dicho desempeño, lo que coarta de cierta manera la posibilidad de una secuencia y un desenlace inesperados.

En los juegos de representación fantástica o de ficción, lo insospechado surge con mayor dinamismo, aunque hay que destacar que los límites pueden estar influenciados y determinados por las series televisas, o los cuentos impresos, que es de donde surgen normalmente los personajes. Las transformaciones entre ambos casos, puede integrarse a los objetos representados (juguetes) o actuar independientemente de estos, pero siempre identificados con sus respectivos sexos. El niño puede ser papa y bombero o doctor, pero no mama o enfermera. En el caso de que se altere esta regla, los niños son los primeros en rechazar al infractor, señalándolo o burlándose de el.

En las niñas la tolerancia es mayor a transformaciones no identificadas con el sexo, siempre y cuando dicha representación contribuya al desarrollo del juego.

En la eleccion de papeles, ademas de encontrarse relacionados con el sexo, la edad es un factor influyente, observandose que conforme el niño crece abandona los papeles que se van considerando de baja estima, como el caso del rol "bebe" que suele ser designado a los menores o a las muñecas. En su lugar, son tomados los papeles de "papa" o "profesionistas" que son mejor valorados.

A los 7 u 8 años ningún niño se arriesga a desempeñar papeles femeninos a esta edad se hace visible la identificaron con juegos y actividades propias de su sexo, siendo estas mas importantes.

Cuando un niño desempeña su papel dentro de lo previsto, cabe esperar el reclamo de uno o mas chicos, si el infractor es mas pequeño que el promedio del grupo, este intentara asimilar inmediatamente los cambios sugeridos con el objeto de seguir siendo incluido y aceptado por los demas. Normalmente las infracciones son penalizadas con la salida, a no ser que se trate de un niño mayor o uno que lidere y oriente la actividad.

En cuanto a la consistencia de las tramas, se puede decir, que estas se apoyan en un plan de acontecimientos identificados en una lógica o coherencia argumental. Es cierto, que no hay un guión tangible o material, pero si un planteamiento común en la imaginación infantil, en ella se pueden inventar o improvisar papeles, pero estos encajan en el rompecabezas del juego, ya que de no ser así atentaría contra el.

De los escenarios y personajes ficticios (no presenciales) las descripciones se hacen se hacen inicialmente, estableciendose condiciones necesarias e indispensables para el desarrollo de los episodios, hay que aclarar que las tramas consecuencias o

secuencias de acontecimientos no siempre concluyen, es decir, en ocasiones se vuelven inacabadas pero no eternas, como el enfrentamiento del bien o del mal, de los héroes o villanos, y en general de las aventuras en donde las amenazas reviven a cada instante para ser enfrentadas por los personajes valerosos, los que por cierto, son altamente apreciados por sus hazañas y poderes o atributos. Escúchese a los niños en la descripción de sus respectivos roles, y podrá encontrar una identificaron significativamente entusiasta, viviendo así, la fantasía de ser haciendo como si.

El modelo no solo juegan un papel importante en la vida del niño, sino vital como referencia e identidad en la cual basa su comportamiento.

Concebido el plan y ya asignados los papeles, los episodios son difícilmente cuestionados, quedando por ello, implícito, los actos que a continuación se presentaran en la secuencia, solo siendo esta interrumpida,, por el inadecuado desempeño de algunos de los miembros o por factores ajenos a la continuidad del juego. Así, pues es difícil encontrar agentes amenazantes que atenten realmente contra el juego de representación, cuando los niños muestran cohesión de grupo, establecimiento y aceptación de papeles, asignación de escenarios y afinidad de edades. El juego simbólico puede ser individual o colectivo: en el primero como ya se menciono, la experiencia es privada, y por lo tanto el manejo simbólico es exclusivo, en el segundo el símbolo se comparte aunque no por ello es concebido de idéntica manera. Los juguetes , objetos y escenarios pueden influir en la selección de los juegos pero no determinarlos. Así, por ejemplo: "un conjunto de herramientas en miniatura de lugar con frecuencia de decisión de que el coche necesita recuperación.

La presencia de teléfonos de juguete en la habitacion provoco con seguridad gran numero de llamadas telefonicas (82 en total). Sin embargo una vez que se habia

emprendido un plan, las transformaciones de objetos y escenas tendían a someterse a sus exigencias.

El cuarto de observacion o una parte de este se convertia en una selva, en Puerto Rico, en el despacho de un medico, en una playa o en hogar familiar, segun las necesidades". [39]

Así como hay espacios o circunstancias evocadoras, también hay niños que tienden con mayor frecuencia e intensidad al diseño de fantasías aun, sin estímulos propicios. Al parecer dichos infantes son el resultado (entre otras cosas) de ambientes familiares que apoyan e incentivan la imaginación. A diferencia de estos chicos se han encontrado grupos e incluso culturas poco integradas a la creación de fantasías. Argumentándose, al respecto que son otros los centros de interés que se mueven en el seno de estos grupos, ya que es mas importante la subsistencia y las practicas de su mundo religioso, a las que se apegan dogmáticamente que las fantasías no integradas, a su realidad inmediata. Estos hechos, así como la ausencia de estímulos originales, constituyen desventajas que los niños del mundo industrializado no comparten, aun en los estratos mas desfavorecidos.

El juego de representación constituye una experiencia importante y enriquecedora, pues no solo refleja el modo en que el niño conceptualiza a su mundo, sino que mediante su interaccion social se adquieren pautas de comportamiento para relacionarse con el.

Se ha observado que de los 4 a los 7 años el juego de representación, hace que el símbolo se apegue a la realidad, es decir, este se hace cada vez mas imitativo.

---

[39] El juego infantil. C. Garuey. Ediciones Morata 1985. P.p. 148-149.

situación que se prolonga hasta que cede prácticamente a los 11 o 12 años, edad en la que el juego en general es mas esporádico.

Muchas cosas se pueden decir de los procesos intelectuales y emocionales que se expresan y benefician en las tramas que determinan los niños. Las transformaciones en el juego simbolico o de representacion contribuyen a la libre expresion de fantasia, circunstancias de la vida, temores y actitudes, dicho sea entonces, y "como dice Frankdia: el juego es la forma en que el nirio aprende lo que nadie puede enseñar. Es la manera en que se orienta y explora hacia el espacio y el tiempo, las cosas, animales, estructuras y personas del mundo actual .. El juego es el trabajo del niño". [40]

JUEGOS DE CONSTRUCCION

Para Piaget, los juegos de construcción ocupan un lugar intermedio o fronterizo entre el juego y las conductas no lúdicas. Son estos los que reflejan la manera de apropiación de la realidad así como, la organización del pensamiento y de los actos motores.

La construccion de motivos diversos tales como: autos, trenes, puentes, casas, castillos, aviones, etc., no solo obedece a la necesidad de reproducir lo que de la realidad es significativo, sino tambien de crear estructuras y conceptos. En el proceso de creación, el nirio ademas de enfrentar problemas es capaz de poner en juego sus potencialidades y caracteristicas de gusto y personalidad. Aunque el juego de construcción aparezca como espontaneo, siempre esta respaldado por una imagen mental de modelo construido. Dicha representacion privada es confrontada en en le momento de levantarla fisicamente,

---

[40] El juego infantil. C. Garuey. Ediciones Morata, 1985. P.p. 161.

los ajustes o adaptaciones efectuadas,, son el resultado de las posibilidades y características del material que se utiliza por lo que en ocasiones el modelo concebido no solo es una aproximación de la realidad, sino también de la imagen mental con la que se planeo. Sin embargo, el producto frecuentemente resulta satisfactorio ya que a fin de cuentas la capacidad simbólica del niño siempre esta presente.

Aunque el juego de construccion aparece desde los 4 años de edad en que se empieza a demostrar (como ya se ha dicho) mayor organización y aproximacion de la realidad es "a los 7 u 8 anos, en ocasion de la aparicion de las primeras operaciones concretas, que el juego simbolico se transforma en el sentido de una adecuacion progresiva de los simbolos a la realidad

simbolizada, es decir, de una reducción de símbolo a la imagen simple. Esto es lo que se ve en la transformación de los juegos simbólicos en juegos de construcción, en los que el objeto representado con una correspondencia análoga a la del dibujo." [41]

Ya que las construcciones cada vez son mas avanzadas como consecuencia de la evolucion del pensamiento y del apego a lo real, se hacen necesarios materiales mas detallados y precisos, así como que esten identificados los temas de acuerdo a la edad y sexo del niño

Los juguetes para estimular la imaginación creadora idealmente son objetos inacabados, ya que el propósito con el que han sido concebidos, es la de dar diversas posibilidades a las piezas, utilizando para ello, la imaginación y el deseo de construir cuidando el detalle.

---

[41] Jean Piaget. La formacion del simbolo en el niño. Editorial Fondo de Cultura Economica, Mexico. P.p. 393.

Con ellos, se realiza el levantamiento de las mas caprichosas estructuras, como una de la expresiones mas adelantadoras y enriquecedoras debido a los productos obtenidos (formas y objetos) a partir de elementos que aislados no significan nada pero que en conjunto y de tal manera colocados representan algo, algo que el infante estima importante y en el cual se activan espontáneamente oportunidades para la ordenación y clasificación de piezas ya sea por su tamaño, forma, color.

3) EL JUEGO REGLADO.

El tercero y ultimo estadio en la evaluacion del juego es aquel "que sitúa entre los 11 y 12 anos, sed caracteriza por la disminucion del simbolo en provecho de los juegos de reglas o de las construcciones simbolicas cada vez menos deformantes y cada vez mas cercanas al trabajo continuo y adaptable".[42]

Para llegar a este nivel, el niño debió haber evolucionado en su pensamiento en dirección a las operaciones logico-abstractas. Lograrlo implico un prolongado proceso en el que el infante paso del juego paralelo * al juego colectivo, lo que manifiesta la descentralización de su concepto egocéntrico, para dar lugar a una posición socio céntrica.

Juegos como las canicas, el gato, la matatena, etc., representan el nivel de operaciones que puede y gusta enfrentar el niño de 7 a 11 años, pero no es sino hasta los

---

[42] Jean Piaget. Op. Cit. P.P 191.

* Termino tecnico con que se designa el juego de dos o mas pequeñas que juegan muy cerca una de otra, entregada al mismo tiempo del juego simbolico (por ejemplo bañando su respectiva muñeca) pero sin una real interaccion. Walfgang (1979).

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

11 o 12 años como se ha mencionado, cuando la regla adquiere su verdadero significado, como norma rectora que obliga a los individuos a su cumplimiento. Es entonces, que el niño se inclina por juegos mas elaborados como: los juegos de estrategias, que permiten la exposición y enfrentamiento de sus capacidades, por citar algunos mencionaremos: el ajedrez, turista, maratón, etc. En estos juegos las instrucciones para el inicio, el desarrollo y la conclusión, constituyen requisitos necesarios e indispensables lo que refleja el poder de asimilación y adaptación alcanzado en los participantes con relación a las normas establecidas. "Estos juegos son por tanto, mas formales, y constituyen acontecimientos ligados, que están mas sujetos a reglas que a los incidentes del juego espontaneo. Tales reglas representan la esencia de estos juegos." [43]

La comprension y manejo de reglas, se hacen acompañar de un claro proposito por la competencia y la cooperacion, respuestas ambas, que demuestran un alto grado de socializacion y dominio de si mismo (autocontrol)

Este ultimo se demuestra en la aceptación de la derrota y el reconocimiento del ganador, cuestión que en apariencia pareciera irrelevante, pero que tiene gran trascendencia en la vida, por cuanto, evidencia el reconocimiento de los limites y alcances de las capacidades en circunstancias determinadas por el grupo social.

En este nivel el niño tiene mas conciencia de las implicaciones del juego, el cual provee de constantes emociones que lo impulsan, siendo la carga emotiva una fuente de estimulos placenteros y displaceres que dinamizan y dan a la actividad. La comprension plena del concepto de competencia, se encuentra relacionado en este nivel, con la funcion de la satisfaccion que se logra en la confrontación de las capacidades y no en el mero desafio, como se presenta en los niños menores de 7 u 8 años, que dan cauce o

---

[43]El juego infantil. C. Garuey. Ediciones Morota 1985. P.p 159.

salida a sus impulsos, destacándose la osadía y el riesgo como elementos psicológicos predominantes.

Los juegos reglados son transmitidos de generación en generación a través de codigos informales, pero cuya consistencia y resultados son innegables. En otros casos la regla puede surgir por medio de acuerdos.

FREUD, LOS PSICOANALISTAS Y EL JUEGO.

La concepcion del juego y su importancia en la personalidad del individuo aparece por primera vez como objeto de analisis terapeutico en las observaciones realizadas por el padre del psicoanalisis Sigmund Freud (1856-1939) quien "sostuvo que un niño juega no solo para repetir situaciones placenteras sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas y traumaticas" [44]

Es este destacado Doctor Vienes que reconocería la gran influencia que tienen las experiencias del primer año de vida y de su efecto en un saludable desarrollo o perturbaciones del comportamiento. Siendo ambas observaciones estudiadas y confirmadas por los seguidores del método.

Las primeras ideas en torno al concepto son expuestas en su obra "mas alla del principio del placer" derivandose estas de la observacion realizada a un niño de 18 meses de nombre Hans en torno a la aparición y desaparición de un carrete, acontecimiento que fue interpretado como el manejo simbólico de la imagen materna, que aparece y desaparece de la misma manera del ambito perceptual del niño.

Ante esta situación de angustia y falta de control, el pequeño representa a la madre por medio de carrete, tratando así de tener dominio sobre ella, ya que de esta

---

[44]El niño y sus juguetes. Aberastury Arminda. Editorial Paidos, 1977. P.p. 9.

manera el podia aparecerla, retenerla o eliminarla a su gusto, manejando fantasías agresivas o de amor.

Al encontrar Freud que la actividad ludica manifestada por Hans se repetia de manera consistente, acompañandose de muestras de evidente placer, "propuso sus dos posibles interpretaciones acerca del juego:

1)Los niños repetían en su juego todo aquello que en la vida le ha causado una gran impresión, ante lo cual pueden hacerse dueños de la situación.

2)Todo juego se encuentra influenciado por el deseo dominante que consiste en ser grande y poder hacer lo que los mayores hacen".[45]

Las interpretaciones planteadas pueden ejemplificarse de la siguiente manera:

Cuando un profesor reprende fuertemente a algun alumno porque no hace su tarea, el niño experimentara el rechazo del castigo que infringe el maestro, dado el caracter dramatico de la vivencia, esta se convertira en contenido de juego haciendose asi del dominio de la situacion al adoptar el niño el papel de maestro y reprender a sus muñecos por no hacer su tarea, al mismo tiempo y a traves de este suceso, el toma el papel del adulto pudiendo conducirse como lo hacen estos.

EL JUEGO COMO ELEMENTO REQUILIBRADOR.

"Freud fue el primero en pensar que el juego reequilibra el psiquismo del niño, cuando este se ha visto perjudicado. Su teoria se basaba en la hipotesis, propuesta por

---

45 Aspectos teorico del juego. Cubero Cruzado Isabel. Facultad de Psicologia. UNAM. P.p 98.

Fechner, un fisiólogo alemán, de que para sobrevivir, un organismo viviente necesita conservar su equilibrio interno.

En el ser humano, el displacer y el dolor rompen el equilibrio; por lo tanto, el sujeto tiene que encontrar los medios para establecer la agradable integridad anterior. Así, los conflictos y las tensiones se resuelven gracias a las fantasías y la vida imaginaria que el niño proyecta en los juegos: de esta manera consigue dominar los hechos que le perturban, ganando ascendiente sobre ellos. Su necesidad de agresividad y de violencia resulta, en la misma medida, disminuida."[46]

El aporte psicoanalítico siempre significativo, ha encontrado para el caso del juego buenas razones para continúen su labor, destacándose su opinión acerca de los mecanismos establecidos a través de que el hecho de que el niño de manera desfrazada represente con insistencia, preocupaciones, temores o escenas desagradables previamente vividas y las rehagan con desenlaces o finas o desfavorables, nos habla de manejos de la experiencia y de intentos para resolver los conflictos o tensiones que de otra manera podría ni siquiera disminuir. En otras palabras, "al jugar, el niño desplaza al exterior sus medios, 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 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 a repetir a voluntad situaciones placenteras".[47]

---

[46] Agresividad y violencia en el niño y el adolecente. Odile Dot. Editorial Grijalbo, 1988. P.p 202 y 203.

[47] El niño y sus juguetes. Aberastury Arminda. Editorial Paidos, 1977. P.p. 11.

Ya desde muy chico el niño puede desplazar en sus juguetes los celos guardados hacia la imagen paterna o materna, así como a terceros.

No resulta sorprendente desde este enfoque, entender el porque los niños rompen o descuartizan monos y muñecos que sustituyen de manera simbólica (e ideal) a los personajes objeto de su frustración o deseo insatisfecho

El valor catártico del juego consiste pues, en permitir una "válvula de escape" para las emociones reprimidas, efectuando una relación reguladora de las tensiones. Resulta innegable este hecho cuando se observa ciertos juegos, que reproducen inicialmente escenas desagradables que concluye en desenlaces satisfactorios o recompensantes para el niño.

Es pues, para los psicoanalistas reconocido el juego, como una necesidad cuyo proposito es el establecimiento, por lo que esta pulsión es indispensable para el concepto de salud.

¿Pero que pasa cuando los niveles de tensión rebasan la tolerancia y violentan el equilibrio? según ciertos estudios reportados por Odile Dot los niños que han experimentado periodos de frustración, manifiestan mayor irritabilidad y agresión en los juegos de dramatizaron, así mismo, expresan bajos indicios de imaginación en la construcción y menor coherencia en sus realizaciones. La cuestión es que superado dicho lapso de contrariedad. El niño suele retornar con todas sus capacidades al mundo de los juegos y su desarrollo.

Solo en caso de que el infante no retorne a la condición de equilibrio por el bloqueo de la capacidad de jugar, es cuando entonces se puede hablar de indices de anormalidad y contrariedad, asunto que será mas adelante abordado cuando se exponga el aporte de Winnicott.

EL JUEGO COMO RECURSO TERAPÉUTICO.

MELANIE KLEIN Y D.W. WINNICOTT. Y ANNA FREUD.

Las observaciones realizadas por Freud se abocaron a la interpretación de los contenidos y acciones en el juego, no así, al uso o manejo de la información como recurso terapéutico, pues es Melanie Klein psicoanalista británica de origen austríaco (1882-1960) quien consideraría su utilidad para fines de diagnostico como tratamiento.

Conocedora de los niños la doctora Klen aplico la tecnica del juego en la detencion de los problemas que interfieren con el sano desarrollo, preocupandole los factores relativos o la inteligencia y la creatividad.

Si bien no es la primera que utiliza el juego en la exploración de las tensiones y los temores del niño, si es una de las figuras más destacadas de la terapéutica infantil, ya que es ella a quien se le debe una alternativa válida de análisis y tratamiento, como es el caso de las técnicas de juego adaptadas al niño.

El significativo valor de su contribución en el uso de las técnicas de juego, es que por medio de ellas, el niño expresa clara y profundamente sus vivencias, conflictos y percepciones, de la misma manera que el adulto lo hace con la palabra, recurso breve y poco manejable en la infancia.

Malanie Klein enfatiza el trabajo en el inconsciente infantil, ya que los niños de acuerdo a ella están más gobernados por éste por lo que resulta importante la presentación de las fantasías y su interpretación.

EL JUEGO COMO RECURSO TERAPÉUTICO.

MELANIE KLEIN Y D.W. WINNICOTT. Y ANNA FREUD.

Las observaciones realizadas por Freud se abocaron a la interpretación de los contenidos y acciones en el juego, no así, al uso o manejo de la información como recurso terapéutico, pues es Melanie Klein psicoanalista británica de origen austríaco (1882-1960) quien consideraría su utilidad para fines de diagnostico como tratamiento.

Conocedora de los niños la doctora Klen aplicó la tecnica del juego en la detención de los problemas que interfieren con el sano desarrollo, preocupándole los factores relativos o la inteligencia y la creatividad.

Si bien no es la primera que utiliza el juego en la exploración de las tensiones y los temores del niño, si es una de las figuras más destacadas de la terapéutica infantil, ya que es ella a quien se le debe una alternativa válida de análisis y tratamiento, como es el caso de las técnicas de juego adaptadas al niño.

El significativo valor de su contribución en el uso de las técnicas de juego, es que por medio de ellas, el niño expresa clara y profundamente sus vivencias, conflictos y percepciones, de la misma manera que el adulto lo hace con la palabra, recurso breve y poco manejable en la infancia.

Malanie Klein enfatiza el trabajo en el inconsciente infantil, ya que los niños de acuerdo a ella están más gobernados por éste por lo que resulta importante la presentación de las fantasías y su interpretación.

Es el juego en este sentido un medio de expresión accesible para los niños en la exposición de sus sentimientos, deseos y conflictos.

Es la terapia de juego una alternativa que parte de la actividad mas relevante del niño, en la consideracion de que es solo un clima satisfactorio (y por lo tanto no amenazante) el pequeño se puede desenvolver de una manera espontanea, libre y creativa.

Es por medio del juego que el niño puede expresar más fácilmente el material reprimido que la angustia y domina; dentro de este material se hallarían las fantasías sexuales, las alucinaciones y los encuentros reales o imaginarios.

En el juego se ponen de manifiesto la vida pulsional y los deseos que se manifiestan y representan por medio de fantasias. Expresa la autora la funcion de dominar mediante el juego la molesta realidad que vive en el presente.

El juego en sí es un comportamiento manifiesto que se vincula a la fantasia latente, entendiendo esta como una representación de los instintos o como una defensa ante la realidad reaccionando a manera de huida, el juego es una fantasía en la medida que pone de manifiesto la representación de una pulsión, es una expresión de deseo o de agresión, de saciedad o de carencia.

La autora acepta la posibilidad de una analogia entre el juego del niño y el sueño, ya que ademas de ser la manifestación de un deseo, son la transformacion de la angustia en placer, ambos teniendo un contenido latente y otro manifiesto y que en realidad es en ambos casos ;la expresion de una lucha constante entre los instintos buenos con los malos "el juego se convierte en una representacion directa de la lucha de esos instintos ,

es decir, de los buenos y los malos objetos interiorizados y constantemente ex proyectados".[48]

Se entiende que el juego espontaneo de imaginacion esta ya suponiendo bases del pensamiento involucrando situaciones reales, imaginadas y emocionales, viviendo en un presente una situacion del pasado que esta en función del futuro (el bienestar propio).

Así, el "juego imaginativo del niño es significativo, no sólo por las intenciones de adaptación y creación, que cuando están bien desarrolladas destacan al artista, al novelista o al poeta, sino por el sentido de la realidad, la actitud científica y el desarrollo de pensamiento hipotético".[49]

D.W. Winnicott.

Aunque el juego había sido considerado en el enfoque psicoanalítico como objeto de estudio para la comprensión de los conflictos, no es sino con el doctor Donald Winnicott (1897-1971) con quien se reconoce el valor de éste como expresión creativa y creadora del yo libre de conflicto, por lo que destaca en su obra, el lugar que ocupa la imaginación como generadora de actos creativos e innovadores. Sosteniendo que para que el individuo sea verdaderamente creativo, deberá antes que nada estar libres de prejuicios, solo así, se puede ser espontáneo y alcanzar el logro original e innovador que da sentido a la vida.

---

[48] El conocimiento del Niño a través del Psicoanálisis. Lebovia, S. Soulé, M. F.C.E., México, 1972. Pp. 115.

[49] Desarrollo de Psicoanálisis. Melanie Klein. Ediciones Hormé, 1962. Pp. 107.

Desde esta perspectiva el juego sufre un cambio radical, en vez de ser solo considerado como argumento de estudio, es tomado como fin mismo de la experiencia terapéutica.-

En otras palabras, jugar es en si mismas la terapia, que debe orientar las trabas que interfieren su pleno desarrollo. Jugar es pues fundamental en el concepto de salud, saber hacerlo contribuye al bienestar del individuo como el no saber o estar imposibilitado para hacerlo resulta un indicio de graves alteraciones de la personalidad.

Jugar es un acto transformador, en el que lo imaginario se concreta en un hacer, mientras que en la fantasía todo se desarrolla en el plano intrapsíquico, sin que ello tenga que ver con la acción.

Jugar es una actividad, que trasciende y modifica una realidad de manera constructiva.

El niño en el juego se transforma, no se medio transforma, hacerlo así implica no ingresar al plano lúdico, es decir, a no jugar. Un juego mal jugado equivale a una falsa representación y por consecuencia a una simulación del juego, pero no a éste, más aún ni siquiera aspira a ello por cuanto es falso.

Sin embargo, se reconoce que el niño distingue muy bien, entre sus participaciones en el mundo lúdico y el real, es precisamente dicha conciencia la que favorece el pendular entre la fantasía y la realidad lo que permite que el juego exista como tal.

De acuerdo con Winnicott "el juego es una zona intermedia entre lo objetivo y lo subjetivo en la que se expresa la imaginación y la creatividad. Por lo que considera que los objetos y fenómenos transicionales forman parte del reino de la ilusión que constituye la base de la iniciación de la experiencia. Así, mediante el juego con las cosas comunes

con frecuencia investidas de poder mágico, el niño se abre a la experiencia de la vida. De este modo se desarrolla a partir de la niñez una capacidad infinita de juego".[50]

Jugar resulta siempre saludable, hacerlo requiere de espacio, tiempo y condiciones favorables.

Winnicott sostiene que el juego es un acto humano por cuanto es imaginativo, libre y creativo. En este sentido, al actividad lúdica no solo es un recurso de equilibrio, sino también de expresión creadora que permite el apropiarse de la realidad de una manera más saludable y productiva. Sólo cuando el hombre crea, refleja su verdadera personalidad, por lo que hay que enseñarle a hacerlo.

Así el juego es un recurso para hacer de la vida algo más alegre y digna de ser disfrutada por lo que su ejercicio es vital en la experiencia infantil y general de todo hombre que se diga verdaderamente humano.

---

[50] Aspectos Teóricos de Juego. Cubero Cruzado Isabel. Facultad de Psicología. UNAM. Pp.124.

ANNA FREUD.

El concepto de juego que plantea Anna Freud tiene sus orígenes desde la tecnica psicoanalitica clasica, la cual resulta ineficaz para adaptarla al tratamiento infantil; el problema reside en que las asociaciones libres, consigue fundamental para el analisis del adulto, no puede ser manejada con exactitud debido al limitado vocabulario del pequeño y a la generalizacion de terminos que este utiliza. De acuerdo con la nueva técnica aquí planteada, se sustituia la asociación libre por la actividad espontánea del niño con pequeños juguetes que el terapeuta ofrecia para que los usase con libertad en la sesión analitica; se considera que las "acciones individuales del niño en conexión con este material equivalian a los pensamientos o imagenes individuales que aparecen en una cadena de asociaciones libres. De este modo, la producción de material para su interpretación se torno en gran medida independiente de la voluntad o habilidad del niño para expresarse oralmente".[51]

De esta forma Anna Freud piensa que el juego compensa la falta de asociaciones libres. Asi mismo considera al juego como un pre-trabajo, indicando que si llegara a fallar en el primero, los componentes cognoscitivos del segundo serian pobres o insuficientes; ademas de existir diversos diversos mecanismos que se echan a andar en el momento del juego, tal es el caso de los deseos que no logran ser satisfechos y que se manejan por medio de alucinaciones, de las regresiones, es decir, como el funcionamiento de

---

[51] El Psicoanálisis infantil y la Clínica. Freud Anna. Editorial: Paidós, 1978. Pp. 74.

estructuras psíquicas más primitivas para lograr la satisfacción no alcanzada en determinado momento de su desarrollo.

Se debe de enfatizar que el objeto primario del juego es con metas pedagógicas y readaptativas, partiendo de criterios propios de salud-enfermedad.

Para Anna Freud el juego es visto como una expresión lógica de pensamientos y sentimientos; en él manifiesta el momento personal del desarrollo aunado a factores medio-ambientales.

ARMINDA ABERASTURY Y LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN EL NIÑO.

Una de las psicoanalistas más apegadas al trabajo original de Freud es Arminda Aberastury quien se ha interesado en la relación existente entre la edad y ciertos juegos, así como su desaparición o abandono posterior. La obra de esta autora, refleja así mismo un marcado interés por la presencia de situaciones dolorosas y traumáticas en el juego, asunto revisado por los analistas en general.

Se puede apreciar en su trabajo, la opinión de que los objetos cercanos parecieran que cobran vida ante los ojos del niño.

Observa la autora que los pequeños en los primeros cuatro y 6 meses que juegan con sus sonidos guturales o los provocados por estímulos externos, tales como: las sonajas, los tableros u objetos musicales, pequeñas campanas o cascabeles, entre otros, el caso es que el niño tiene control sobre éstos. De la misma manera el descubrimiento del dominio de sus movimientos resulta útil para la elaboración y manejo de la angustia provocada por la pérdida esporádica de la madre o las personas amadas.

Está de sobra decir, que en este marco teórico desempeña un destacado lograr la relación madre-hijo, considerando que un encuentro cálido en la etapa oral es indispensable para el manejo de las frustraciones.

Al finalizar el; primer año el niño se inclina por pelotas, tambores y globos que simbolizan el vientre de la madre.

Con el segundo año de vida y la aparición de la etapa anal el infante empieza a dominar sus impulsos egocéntricos asociados al placer de la orina y las heces fecales, preparándose para la etapa fálica en donde el niño toma conciencia de su sexualidad como resultado del proceso de socialización y aprendizaje. Dicho acontecimiento de la imagen materna en los niños y en el caso de las niñas la del padre, fenómeno al que Freud dominó complejo de Edipo o de Electra respectivamente.

Sin embargo, el rechazo y los celos experimentados en esa rivalidad, van cediendo a la adquisicion de pautas de comportamiento más claramente identificadas con el propio sexo, de las cuales participan los padres activamente a traves del ejemplo y la interaccion.

Para esta etapa se hace necesario que los padres proporcionen juguetes y actividades que refuercen el rol propio de cada sexo. Tomando en cuenta que ello contribuirá a la superación de las tensiones vividas de la culpabilidad. Es a los 5 o 6 años cuando el niño supera los conflictos propios de las tensiones experimentadas, a lo que contribuye el juego de manera significativa.- Un ejemplo es el citado por el psicoanalista estadounidense de origen austríaco Bruno Bettelheim (1903-1990) quien afirma que "un niño puede dar forma a sus deseos más profundos, de manera indirecta, prodigando cuidados a un juguete o a un anima real como si fuera un niño, en el caso del deseo

edípico de tener un hijo con la madre o el padre. Al hacer esto, el niño satisface, a través de la externalización del deseo una necesidad experimentada intensamente."[52]

Al rededor de los 3 años la preferencia de los niños se centra en los autos y las locomotoras, pero no las operadas por mecanismos, ya que en opinión de la autora este tipo de juguetes causan angustia por la impotencia e incapacidad para manipularlos , para las niñas las muñecas y los monos de peluche satisfacción sus necesidades maternales.

Con el dibujo, la imagen de los objetos reales o fantásticos que hasta entonces parecían fugas, es detenida, hecho que disminuye la angustia de pérdida. Posiblemente este sea el principio sobre el que adquieren un gran valor los juguetes y las estampas, ya que por medio de ellos se retiene la imagen fugitiva de los centros de interés.

Esta nueva experiencia de poseer y de poder recrearse cuando el niño lo desea, asegura al pequeño de ser dueño de algunas circunstancias, pudiendo él ser el que a su voluntad reproduzca sus deseos. Con esta posibilidad que le permite revivir lo agradable, el niño elimina o reduce la incertidumbre inherente de su condición de dependencia, característica de la infancia.

Esa capacidad de revivir o rehacer se torna mas frecuente con la ayuda de los juguetes, por lo que estos deben de tener cierto tamaño (pues este factor obra a su favor tanto motora como psicológicamente), ya que de no ser así los pequeños no los apreciarían en el mismo grado.

---

52 Psicoanálisis de los Centros de Hadas. Bettelheim Bruno. Editorial: Critica, Barcelona, 1988. Pp. 88.

Después de los 3 años el ingreso a las fantasías se evidencia con juegos de espadas, pistolas y aventuras en general, permaneciendo estas inquietudes hasta después de los 5 años.

En el caso de las niñas, los juegos con muñecas, objetos del hogar como: planchas , juegos de te, muebles de cocina, máquinas de coser y accesorios para el arreglo personal, etc., que reproducen el rol materno son su preferencia, efectuándose sus interacciones recreativo en un ambiente físico mas reducido y tranquilo que el de los niños.

A los 6 años y con la escolarización aparecerán nuevas actividades lúdicas que cambiarán las capacidades intelectuales con el azar, el interés por la competencia en juegos como: "lotería", "serpientes y escaleras", "memoramas", "UNO", etc., demuestran el deseo de salir victoriosos en el encuentro.

En los juegos de competencia individual el niño manifiesta su necesidad de reconocimiento por parte de los padres, ademas de que revelan mucho su personalidad.

Conforme los juegos adquieren organización, estructuras y reglas de colaboración, el niño (ya para entonces altamente socializado) hace uso de sus capacidades para enfrentar a los retos individuales o de grupo, preparándose así para su vida futura.

JEAN CHATEAU. UNA TEORÍA PSICOEDUCATIVA.

Jean Chateau, profesor de psicologia en la Universidad de Burdeos, ha escrito una veintena de obras importantes de psicologia, y pedagogia. Ha contribuido también al nacimiento de diversos organismos cientificos, creando un laboratorio y, un centro de investigaciones para la formacion de psicólogos.

Interesado en general, en cuestiones de Pedagogia, Juego e Imaginación, este autor nos aporta una documentación rica y de primera mano respecto a dichos temas. Hace observaciones directas en jardines de niños y en diversas escuelas, sus análisis se apoyan sobre cientos de descripciones concretas. Parte de un método propiamente sociológico, que utiliza para clasificación de múltiples juegos infantiles. Su método le permite relacionar los juegos infantiles con los juegos de los adultos y también a estos con los juegos rituales.

Para Chateau, el juego surge en el niño despues de los 3 años, ya que considera que el niño de meses juega por placer, como in simple ejercicio instintivo de ciertas funciones. Estos tipos de juego quedan ubicados como juegos animales que son pesados como equiparables a los juegos humanos infantiles.

De esta manera contradice el punto de vista de Piaget ya que como vimos anteriormente, Piaget toma en cuenta el juego de ejercicios como parte específica del juego humano.

Chateau sostiene que el juego humano es mas que un simple ejercicio funcional. Para el el juego implica tambien el desarrollo de la conciencia de uno mismo, una

distinción de uno mismo y de las cosas, un placer de ser causa y conocer como causa la curiosidad de afectos nuevos y un goce más de índole moral que sensual.

Con respecto a la utilidad que representa el juego infantil, Chateau nos dice que este contribuye a desarrollar en el niño tanto sus capacidades fisiológicas como sus capacidades psíquicas, por lo que considera que el ser mejor dotado es el que mas juega. Y por el contrario podemos decir que el niño mas tranquilo y silencioso -del cual., y por ello mismo, sus padres se muestran orgullosos- anuncia problemas psicológicos.

Con lo expuesto, Chateau arguimenta que el niño adquiere a través del juego su autonomía, su personalidad, su creatividad, así como los esquemas prácticos que necesita para una adecuada realización futura. Siendo todos estos aspectos obtenidos principalmente como sustitutos imaginarios, y no necesariamente como cosas concretas y difíciles de manejar.

Debemos de considerar todos estos aspectos mencionados anteriormente como una parte indispensable e importante dentro de la educación, ya que de una u otra manera contribuyen a ejercitar el desarrollo de diversas capacidades psíquicas intimamente ligadas al aprendizaje.

A continuación haremos una revisión de los tipos de juego que maneja Chateau.

1) LOS JUEGOS ASCETICOS:

En este tipo de juegos, a los niños les gusta pellizcarse, morderse, pincharse , tirarse de los cabellos o de las orejas, tomar bebidas nauseabundas, torturarse, deslumbrarse con el sol, detener la respiración o arrancarse costras.

Tales conductas son muy frecuentes y aveces son practicadas en público hasta la adolescencia. Manifestándose de esta forma en sentimiento de orgullo y dignidad humana. En estos juegos la presencia del público constituye un elemento social adicional pero de suma importancia.

2) LOS JUEGOS DE PROEZA:

Se dan entre los 6 y 7 años hasta los 10 u 11 años. Consisten en pruebas tales como saltar más lejos, lanzar una piedra a mayor distancia, lograr más rebotes, etc.

3) EL JUEGO DE BATALLA

Surge a los 11 años y se trata de dos deportistas ante un publico, donde se golpean a fin de probar su superioridad, en estos casos la hostilidad puede ser minima o nula.

A partir de los anterior Chateau concluye que el juego es una prueba de la personalidad infantil, mediante la cual el niño puede afirmar su yo. Ante esto podemos decir que el niño que no quiere jugar es aquel que no afirma su personalidad, contentándose así con ser un sujeto débil y pequeño, dando lugar con ello a una minimización del sentido y del porvenir.

Por otra parte, Jean Chateau hace una distinción entre el juego del adulto y el juego del niño. Argumenta que "el juego del adulto es algo negativo debido a que no posee principio en si mismo, y por ser solo un remedio contra el aburrimiento o contra la fatiga; en cambio piensa que el juego infantil posee un fin en si mismo, como una necesaria e inmanente afirmación del yo."[53]

Aún para este autor, sin embargo, existe la posibilidad que el adulto retorne a su infancia, y esto sucede justamente cuando se anima y quiere ganar, tratando de esta forma de demostrar su superioridad y transformándose así, a través del juego, en deportista.

---

53 Psicología de los juegos infantiles. Jean Chateau. Editorial Kapelusz, 1986. Pp. 84.

Con respecto al trabajo Chateau opina que el juego es un sustituto del trabajo futuro, debido a que el niño sueña con ser adulto. Es así como siente gusto por las tareas de los adultos, demostrando en y con sus juegos una atracción psicológica por el mayor.

A continuacion describiremos el gusto por el trabajo que siente el niño según este autor.

Entre los 3 y los 7 años. El niño por medio de imitaciones, realiza lo que quiere ser. De esta forma el juego representa una copia insípida e inexacta del mundo de los adultos. Así mismo, el niño en sus juegos, busca el contacto con los adultos, los acepta y también los reclama.-

Considera al adulto como un niño grande. De esta forma la presencia de un público adulto es muy importante para el infante, ya que esta es la edad de la confianza y de la gracia

Entre los 5 y 6 años. El infante participa en las tareas de los adultos con un trabajo menor en el cual es vigilado, pues no puede hacerlo solo.

De los 6 a los 7 años. El niño sabe que no puede hablar de todo con el adulto, que este tiene secretos (y a veces miente), que tiene trabajos que le son propios. El niño remplaza las imitaciones de los adultos poco a poco por otras imitaciones como pueden ser de animales, trenes, piedras, etc. De esta forma los animales y las cosas pasan a ocupar el lugar que tenian en exclusividad los adultos. También aquí, el infante busca la soledad, por lo que se exagera su timidez. Quiere ser grande como un niño de 10 a 12 años -que es el que puede hacer muchas cosas- por lo que el hermano mayor sustituye al padre.

Así mismo el niño comienza a inventar historias, que algunos niños continúan hasta la adolescencia. Crea héroes más o menos monstruosos, y aveces hasta representa

su papel en ese mundo imaginario. Tiene también lenguajes secretos afirmando así su independencia e ingenio.

A los 10 años En los juegos tradicionales las reglas son estrictas y la actividad lúdica es como un ritual que elige la atracción del mayor. El mayor está representado por la regla, la cual es considerada como una herencia de los mayores mismos, y el respetar las reglas constituye una comunion con ellos. Ante este punto de vista, Chaparede opina que el niño desea ser grande "lo propio del niño no es pues ser insuficiente, sino ser candidato "[54]

Esto coincide con la posición de Chateau, y también con la de Freud en que el infante desea ser grande y hacer lo que los mayores hacen.

A continuacion haremos una descripcion de como de va integrando la sociedad infantil desde el punto de vista de Jean Chateau.

Hacia los 4 años se forman los primeros grupos de dos. Después de los 5 años se necesita verdaderamente la presencia de un compañero de juego. Es entonces cuando se forman grupos segimentarios en los cuales los niños juegan unos a lado de otros, haciéndose partícipes de sus aciertos. Pero en ellos aún no juegan juntos, sino como unidades autónomas. Aquí nos referimos al tipo de juego que Piaget llama Juego Paralelo.

De los 6 a los 10 años se amplia el grupo segmentario tal como sucede en los juegos de competencia, los cuales cobran sentido con público. Este tipo de juegos preparan al pequeño para entrar a los juegos de los grandes.

---

54 Jean Chateau. Op.Cit. Pp.23.

DIFERENTES FORMAS DE JUEGO EN CADA EDAD.

Desde el punto de vista práctico, veremos cuales formas de juego hay en cada edad en función del desarrollo psicofísico y que juguetes pueden prestar máxima utilidad en el desenvolvimiento de la personalidad del niño.

Cada etapa de la niñez presenta diferentes características y de acuerdo con estas hay juguetes que puedan ayudar al menor en su evolución, apoyados principalmente en ele crecimiento de sus habilidades, en su crecimiento y diversas fases de sus desarrollo.

Podemos decir que las primeras manifestaciones de juego que el niño presenta desde los primeros meses de vida son las balbuceas y movimientos que realiza, ya sean coordinaciones gruesas o finas.

El niño a las 12 semanas juega a mirar, tenemos que procurarle, por lo tanto, una serie de estímulos que destaquen bastante ya que su percepción es aún confusa, le interesan los objetos que produzcan ruidos agradables o sonidos musicales, es aconsejable que desde muy temprana edad el niño escuche música tenue que suaviza sus emociones.

Son útiles, para ello, las cajas o juegos musicales, móviles, cascabeles, sonajas, etc.

A las veinte semanas juega ya no solo a mirar, sino que empieza a acercarse hacia algo que llama su atención, hacia algunos juguetes de color llamativo, pueden ser móviles, objetos grandes como globos inflados, tiras de tela, anillos de hule colgados de un hilo, luego de seguir visualmente, intentará tomarlo ayudándose de su coordinación visomotora.

Se inicia la posibilidad de asumir otras posiciones, primero sentado, luego de pie, y al final la marcha. Entre los 8 y 9 meses el niño empieza a sentarse primero con ayuda luego con mayor facilidad. En esta etapa tiene gran necesidad de manipular diversos objetos, como son las cuentas ensartadas en un hilo, el papel para arrugar y estrujar, cubos, globos inflados.

Entre los 7 y 8 meses aparece la etapa del gateo y necesita estimulos que le ayuden, pueden ser pelotas blandas, muñecas o diversos juguetes a su alrededor que sirvan a este proposito.

De los 9 a los 12 meses, ya se pone de pie, le gusta manipular objetos, tirarlos fuertemente, logra aproximarse a las cosas que antes estaban fuera de sus alcance explorando todo con gran interés.

Son utiles los bloques de plastico huecos que van de mayor a menor y se introducen uno sobre otro, se le pueden dar botes vacios que el explora y usara como recipiente para objetos mas pequeños, tambien pelotas y carritos.

De 12 a 18 meses, es una etapa fundamental en el desarrollo infantil.

CAPITULO IV

El Juego en el Niño de Edad Preescolar

EL JUEGO PARA EL NIÑO.

En el proceso del juego, que es a la vez un proceso creativo, se descubre el individuo a si mismo y a los demás.

El juego hace posible la comunicación en general; mediante los juegos se aprende de la vida, al realidad y la facultad de estar en conexión con ella; sin embargo si se formula la pregunta de las causas por las cuales juega el niño, ésta equivaldría a preguntar porque es niño.

Se puede afirmar que hay infancia sin risas y juegos, un niño que no ha jugado es un ser humano incompleto, ya que no desarrollará sus potencialidades.

El juguete tiene un valor fundamental para organizar el pensamiento del niño, contribuye el deseo, la imagen ideal, desde que se nace, el juguete forma parte importante en la vida de todo individuo; no basta que un niño crezca física y mentalmente y que desarrolle sus funciones, requiere además del juego, a afecto de moldear su personalidad, es decir , no solo crece, sino que se desarrolla integralmente mediante el juego.

"En las actividades lúdicas se desarrollan las funciones latentes del niño: mientras más juegue, será un ser humano más completo y mejor dotado."[55]

En la infancia se logra el desenvolvimiento y afirmación y funciones por medio del juego y éste, posteriormente, le servirá para reafirmarse como ser humano.

El juego en el bebé se presenta como actividad práctica, de goce sensorial como: chuparse el dedo, patalear, palmotear, repetir gorjeos, etc. y, se les considera actividades lúdicas porque originan verdaderos juegos posteriores, aunque realmente son actividades preparatorias.

A los cuatro meses las acciones de mirar o de tocar se han coordinado y el niño aprende que empujando el juguete que cuelga de su cuna lo hará balancear o sonar, una vez aprendida la acción será repetida una y otra vez. Esto es el juego, el placer "funcional" y el "placer de ser una causa" surge de la repetición de acciones, a medida que se las va dominando durante los sucesivos subestadíos del período sensomotor.

Una vez que ha aprendido a remover tapaderas para encontrar juguetes u otros objetos se convierte en un juego divertido para el niño de 7 a 12 meses.

Ya el juego en sí, es algo completamente distinto: ante todo, presenta un carácter de seriedad, no es una simple diversión. En los primeros años el párvulo llega a absorberse completamente en el papel que realiza, identificándose momentáneamente con el personaje que representa.

A través del juego, el niño desahoga una buena parte de energía, así como de agresividad, por medio del juego resuelve parte de sus miedos; "en ocasiones habla con

---

55 Piaget Jean. La formación del símbolo en el niño. Editorial: Fondo Cultura Económica. Pp.35.

personas y de situaciones imaginarias, como si fueran reales debido a la riqueza de su fantasía; aunque comúnmente de los 2 a los 3 años no distinguen lo real de lo imaginario." [56]

Esto lo podemos notar en los siguientes ejemplos:

El niño que juega al médico se toma tan en serio que es un doctor, que no puede admitir burlas.

Una niña que juega a hacer la comidita, se posesiona de su papel al grado de no permitir que los otros niños metan mano a sus imaginarios guisos, hasta que ella indique el momento adecuado.

Estos ejemplos nos muestran como el niño trueca su realidad por la vivencia en el juego.

Cuando el niño juega se adentra tanto en su juego, que no mira ni toma en cuenta lo que le rodea; en cambio el adulto, en sus juegos, tiene esta concentración pero no se separa de la realidad, dando rienda suelta a su fantasía es un asunto serio, tanto que no le gusta ser interrumpido.

Un elemento importante del juego es la ilusión.

Cuando el niño tiene sus fantasías dentro del juego, no olvida que sigue siendo un niño, el juego es un mundo aparte.

En su juego tiene el lugar del primer actor: padre, doctor, presidente, etc., de esta manera irá construyendo su personalidad sin dejar de desarrollar sus potencialidades.

---

56 Aberastury H. El niño y sus juegos, Editorial Paidos. Pp. 93.

Por medio del juego el niño practica y proyecta para el futuro, forma su personalidad y se desarrolla integralmente; todo esto en una forma involuntaria.

Otro punto importante en la actividad lúdica es la acción creadora. La acción del pequeño no es pura imitación del adulto y la vida diaria, sino creará constantemente situaciones nuevas.

En los juegos él es omnipotente; tiene la oportunidad de crear elementos, situaciones, reglas nuevas, etc., cosa que no puede hacer en la vida real por las presiones de la misma; por ejemplo: con la influencia de la T.V., el niño quiere ser "super hombre" y en su juego realmente lo será, vencerá a todos, así como las adversidades que se le presentan, logrando así demostrar sus fuerza tanto física como mental, que en realidad no posee.

El niño no acepta cuando le niegan lo que imagina. Aunque él sepa su inexistencia no permite ni le gusta que quieran hacérselo notar.

El juego como afirmación de la personalidad.

La personalidad es lo que percibe de un ser humano, todo lo que le caracteriza, lo que lo distingue de los demás individuos, todo lo que un hombre "es". Es la combinación integrada de pensamientos, conocimientos, acciones y cualidades físicas, impresas por factores caractereológicos, físicos y ambientales.

"La personalidad está ligada a los antecedentes genéticos del hombre y va evolucionando a través de las diversas etapas de la vida y de las circunstancias culturales, familiares y sociales, formando así una interrelación estrecha".[57]

Dentro de dichas circunstancias el juego tiene una gran preponderancia en el desarrollo de la personalidad del niño.

Como se expone anteriormente, el infante juega desde que nace al juego funcional, pero pronto descubre como esencial el gozo nuevo del éxito, el logro del tal o cual empeño.

Quiere triunfar sobre algo, sentir su conquista sobre las cosas, probarse así mismo sus facultades, lo que le da una reafirmación como persona, y afianza su propio yo, que se manifiesta independiente hacia los 3 años.

Para conseguir desarrollar este dominio, y esta exaltación de sus personalidad, que va progresando cada vez más a medida que la pone a prueba, acepta desafíos que emanan de los objetos con los que lleva a cabo su juego -como la línea marcada en el suelo por la que camina sin salir de ella-, y luego se impone a sí mismo otros lances arbitrarios -como subir alguna parte que le proporcione un reto- que le demuestren tanto a él mismo como a los demás, la superación sobre lo que le rodea y la potestad de su personalidad creciente.

Estas reglas puedan ser aprovechadas por el adulto, siempre y cuando le sean impuestas con el tino y prudencia convenientes para que el chico las acepte libre y gustosamente.

---

57 Mussen, Cangan y Kagan. Aspectos escenciales del desarrollo del niño. Editorial Trillas. Pp. 47-48.

Afirmando lo que se menciona anteriormente, el éxito, el deseo de superación sobre las dificultades que se le van presentando, ayudan al desarrollo paulatino y al descubrimiento de su individualidad.

La admiración hacia los adultos y hacia sus hermanitos y otros niños de más edad, le provocan un deseo de crecer y ser como ellos, dándole así un estímulo para vencer los mayores obstáculos que le salgan del paso, en ese afán de dominio y superación.

El juego desde el punto de vista educativo:

La importancia del juego en el aprendizaje no fue estudiada sino hasta 1916 por Claparade, en 1937 por Decroly y 20 años después Freinet promovió un método de enseñanza basada en el entusiasmo, la iniciativa, el espíritu de creatividad que caracteriza la actividad del juego.

A partir de la década de los 50s se fomentan las investigaciones acerca de la relación entre jugar y aprender. "El juego integra actividades sensoriomotrices, actividades verbales y orteas donde se relaciona el conocimiento de los objetos y de los seres vivos con la afectividad". [58]

Es tal la riqueza formativa del juego, que de ahí parte sus importancia dentro de la educación. Como se ha citado, mientras más pequeño el niño más esencial es el juego de su vida. Es a la vez expresión de su desarrollo y condición de éste.

---

[58] Ibidem. Pp. 163.

El adulto generalmente juega el papel de conductor, induciendo los pasos que marca el niño hacia determinada dirección.

El juego es un maravillosos elemento que nos proporciona la naturaleza, que es susceptible de ser usado y de hecho debe utilizarse de acuerdo a las necesidades e intereses del párvulo, y será tan fecunda que no habra otra que la sustituya.

Por esto la importancia de no frenar la natural evolución del juego en la infancia.

Esta natural evolución se podrá dar si el adulto respeta los intereses del niño, que es lo que lo impulsará a la acción del juego.

En el adulto el interés no es natural, se presenta condicionando a múltiples factores: social, económico, moral, etc.

En el niño se presenta en forma espontánea: surge de la adecuación juego - momento psicológico. Cuando el educador no maneja este binomio, difícilmente podra atraer la atención e interés del párvulo.

En muchas ocasiones, la maestra quiere enseñar algo, pero si no ha despertado el interés del grupo por su tema, no podrá lograrlo.

Una madre puede decir: "hijo, recita lo que has aprendido", si a él en ese momento, no le interesa, la hará quedar en ridículo.

El interés es un factor de suma importancia en la educación, ya que de su enfoque depende, en gran parte, el éxito o fracaso que tenga por resultado.

Para lograr captar el interés es importante relacionar adecuadamente el momento psicológico en que se encuentra el grupo y el juego-trabajo que se propone el maestro.

De esto depende la eficiencia de la didáctica, la formación, la disciplina en la escuela de párvulos.

Si una actividad se impone y no se interesa al niño correctamente, está resultará una orden, un deber y no una acción placentera y educativa, que es lo que se propone el Jardín de Niños, ya que el niño aprende jugando.

El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia y por tanto pasan por los mismos periodos. "En cada periodo la experiencia desarrolla los conceptos a través de la interacción y equilibrio entre las actividades de asimilación y acomodación". [59]

La sola experiencia no es suficiente en cada etapa, existen limitaciones inherentes al desarrollo, debidas en parte al grado de madurez del sistema nervioso central del individuo y en parte a sus experiencia del medio ambiente físico y social, el contacto con los demas y más adelante el intercambio de ideas, son importantes porque permiten al individuo ver las cosas desde diferentes puntos de vista.

El juego simbólico y de fantasía caracteriza el periodo de la inteligencia preoperacional, que va de los dos años aproximadamente a los 7 años.

Para Piaget las imágenes resultan de las adaptaciones corporales a un objeto en su ausencia.

Su fundamento lo encontramos en que estas actividades se realizan al margen de movimientos completos y manifiestos.

---

59 Piaget Jean. La formación del símbolo en el niño. Editorial F.C.E. Pp.

Al principio estas acciones interiorizadas sustituyen al efecto como símbolos concretos, más tarde actúan como signos, señalando o significando el objeto. El lenguaje consiste en un lenguaje de señalizados y las palabras que ayudan a este proceso no le son esenciales. El juego simbólico y de artificio tiene la misma función en el desarrollo del pensamiento preoperacional, que el que tuvo el juego práctico en el periodo sensomotor. El juego simbólico funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño; cualquier cosa importante que le haya sucedido en la realidad, queda tergiversado en el juego, pues el niño no hace ningún esfuerzo por adaptarse a la realidad; el carácter peculiar de el juego de artificio deriva del carácter peculiar del proceso intelectual del niño, en este periodo su posición "egocéntrica" y el carácter marcadamente intelectual, de las imágenes y símbolos que emplea.

Durante el periodo preoperatorio, el juego de artificio se va haciendo progresivamente mas elaborado y organizado.

Los símbolos y opiniones individuales, se modifican en contacto con los demás y en parte a causa de éste, el razonamiento y el uso de símbolos se hace más lógico y objetivo en el periodo de 8 a 11 años; el juego en este momento, está controlado por una disciplina colectiva y por códigos de honor, de tal manera que los juegos son reglas, están socialmente adaptadas y perduran en la época adulta, demuestran también una asimilación, más que una adaptación a la realidad.

Una vez que se ha descrito la forma en que se presenta el juego en el niño a través de las diferentes etapas por las que atraviesa, presentamos la clasificación que hace Piaget.

ETAPAS

1.- De los juegos sensoriales: 3 a 5 meses

2.- Del juego motor: 8 a 12 meses

3.- De los juegos de imaginación: alrededor de los 3 años

4.- De los juegos intelectuales: inicia a los 4 o 5 años y predomina hacia los 12 años

5.- De los juegos sociales: A partir de los 5 o 6 años.

En el jardín de niños, se debe de tomar muy en cuenta que el juego y el trabajo tienen mucha importancia para lograr los objetivos propuestos y la conjugación de ambos (juego-trabajo) debe ser equilibrada.

Antes de introducir el juego en la clase, la educadora deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos, objetivos basados en la edad y madurez del niño y en los que fundamentará todas sus actividades educativas a realizar cada día, así, contemplará de que manera los juegos y los juguetes pueden responder a sus planteamientos, y el aprendizaje que el infante obtenga por medio del juego será más sustantivo en cuanto a que se pudiera dar por iniciativa de la educadora en forma de descubrimiento apoyándose en su creatividad.

El niño cuando juega, no establece diferencias entre juego y trabajo; no tiene una intención educativa; no así, la maestra al proponer juegos con objetivos, lo irá preparando actividades más formales, metódicas e intencionadas.

De aquí surge la importancia de utilizar las reacciones del juego didácticamente, para que el niño establezca diferencias entre juego y trabajo.

En un principio el niño jugará sin darse cuenta de que está trabajando (cuando una niña ayuda a su mamá a barrer, lo hará jugando siendo realmente una tarea doméstica); es así como la educadora iniciará el proceso de diferenciación en forma

paulatina de estas dos actividades, preparando al niño para escuelas posteriores en que existe la diferencia del juego y el trabajo.

Se presentará en cuanto el niño de una intención y un valor a las acciones que realiza dentro de la escuela.

Es por esto que tiene gran trascendencia que la maestra conozca todos los elementos con que cuenta para la educación y la importancia de algunos de estos como el juego.

Factores que determinan el juego:

En cuanto a la preferencia que muestran los niños por los juegos, ello depende de factores tales como:

1.- Sexo.

2.- Edad cronológica y mental.

3.- Condiciones de vida (nivel socioeconómico).

4.- Influencia familiar.

SEXO: Las diferencias observadas entre el juego de los niños y las niñas no solo es temática, sino también de participación, encontrando de acuerdo a los estudios de Nicholas Bluryon Jones, Peter Smith y Kevin Conolly que el juego en los niños de 4 a 5 años es más vigoroso y ruidoso que el de las niñas que es más tranquilo, practicándose el de estas en espacios más reducidos e íntimos que los que suelen ocupar los niños, quienes corren más y desempeñan con mayor libertad y sin tanto apego a las reglas por lo que los alborotos son más frecuentes.

La apertura que tienen los niños para jugar los temas violentos en los que el vigor, la destreza y la fuerza física son importantes; favorece consecuentemente el enfrentamiento.

Desde este punto de vista "el juego infantil, se ha enfocado en la preferencia que cada sexo muestra por ciertos juegos y que sirven como pauta para medir masculinidad y femineidad en los niños. Se han hecho diversos estudios que demuestran que a medida que los niños van creciendo, estos suelen preferir los juegos masculinos como lo son la lucha y el fútbol, mientras que las niñas muestran una preferencia menos marcada en el tipo de juego que suelen practicar a medida que van creciendo.

De hecho hay juegos masculinos por los cuales las niñas suelen tener cierta predilección con la edad. Esto implica que a pesar de que si existen preferencias por los juegos según los sexos durante el sexto año escolar, éstas tienden a ser menos implícitas que en tercer año escolar.

"Con respecto a la diferencia de sexos en el desempeño del juego, se cree que los niños lo juegan mejor cuando están convencidos de que este es indicado para su sexo".[60]

Carol Jackbin y Eleoner Maccob encontraron que los padres y los hijos varones interactuaban físicamente más con juguetes tales como: carros especiales, guantes, coches, balones, etc. que cuando tenían hijas, en cuyo caso les costaba más trabajo el jugar con muñecas, cuando lo hacían.

Las observaciones efectuadas con las madres, reportaron que estas juegan con sus hijos con juguetes más femeninos, lo que no suele ser bien visto a los ojos de los padres, lo que coincide con la opinión de la Doctora Jeanne Block en el sentido de que

---

[60] Gene R. Medinnus. Estudio y observación del niño. Editorial Limusa. Pp. 145..

los padres educan de manera diferente a los niños que a las niñas, y aunque ellas niegan este hecho, las diferencias son claras.

Los padres son más estrictos con sus hijos y reprimen comportamientos agresivos, mientras que a los niños les estimulan estas clases de conducta a través de los deportes y juegos competitivos.

Por lo que se podría concluir que las actividades y comportamientos se moldean poco a poco desde la infancia en función del rol que se espera desempeñen los individuos en la sociedad, siendo el sexo una variable que determina el tipo de juguetes, juegos y actividades que serán permitidas y estimuladas desde los primeros años.

Edad cronológica y mental: son estas dos importantes variables las que determinan en muchos casos la práctica lúdica, pues cabe esperar de cada niño respuestas específicas correspondientes a sus intereses y capacidades tanto físicas como mentales.

Los juegos se desarrollan paralelamente al pensamiento por lo que no resulta sensato darle a un niño un juguete de química o magia a los 4 años de la misma forma que no les resultan atractivos los juegos de proeza a esa edad, ya que la competencia física-atlética o intelectual es característica de los chicos de 6 a 7 años hasta los 11; edad en la que suelen ser estas prácticas excelentes oportunidades para afirmar su yo.

Los triciclos, coches y caballos para montar, suelen ser más atractivos de los 3 a los 4 o 5 años, pues en esa edad es cuando el infante ha desarrollado el equilibrio por lo que muestra mayor destreza en actividades de esa índole.

Las pelotas y los juegos del parque como son las resbaladillas, el columpio, los volantines, entre otros, adquieren mayor significado de los 4 a los 7 años, momentos en que el proceso de socialización se observa con mayor claridad.

De ahí en adelante, muchos otros juegos ocuparán el tiempo de los infantes, los rompecabezas, las canicas, las bicicletas, los cuentos, los balones y tantos otros como la vitalidad y el interés exijan para la recreación.

Condiciones de vida: Dice un refrán "cuanto tienes y diré con quien juegas", en efecto cuando los infantes tienen más acceso hacia los objetos, mayor dependencia manifiesta hacia estos.

Las diferencias son obvias, mientras unos poseen colecciones los otros juegan con los objetos que su entorno natural les provee pudiéndoseles ver tirar resorterazos o jugar matatena con huesos de chabacano, patear una envoltura amarrada con lazos (como si fuera una pelota), el caso, es que no dejarán de recrearse gracias a su imaginación.

Las diferencias observadas no parecen ser tanto de carácter temático, si no de formas, elementos y espacios con los que se escenifican los tramos.

Pues mientras que los niños privilegiados económicamente pueden jugar en sus cómodos lugares con los más recientes video juegos, los niños de los sectores deben de marginados deben de recurrir al local o espacio físico que les permitirá el acceso a la máquina, siendo dicho lugar compartido con otros y en condiciones diferentes, tanto en lo físico como en lo psicológico.

Así mismo, es de esperar que dichos niños ocupen menos tiempo para el juego que los de sectores socialmente favorecidos, debido a que estos primeros se integran desde muy temprana edad a la producción informal (en la calle o en las industrias en forma clandestina) para contribuir al sustento de la familia.

Influencia familiar: En el caso de algunos juegos la influencia familiar es muy marcada, la aceptación y estimulación a actividades tradicionales como las rondas y

algunos cantos derivados de cuentos clásicos son claros ejemplos. Por otro lado la prohibición en torno a determinadas prácticas, como el uso de la patineta o la bicicleta por el alto riesgo que implica su ejercicio es otra manera de influir en los juegos.

Patrocinar o prohibir, son pues, maneras de hacer notar al niño lo que puede jugar.

La madre que colecciona muñecas favorecerá el gusto por estas en sus hijas, de igual forma el padre cuya afición es coleccionen trenes, predispondrá a sus hijos por este tema.

Los padres se muestran unos más permisivos que otros, por lo que su tolerancia suele ser mayor o menor, en ocasiones son los primeros en oponerse a que el niño juegue a los soldados o al combate, mientras que otros los estimulan adquiriendo equipos o aditamentos para su escenificación. Todo depende del criterio y por supuesto de la educación y los valores que comparten los padres.

Principios a seguir en torno a la actividad lúdica:

-Respete el juego del niño, no lo interrumpa, aunque si es necesario anuncie con anticipación que debe concluirlo, designándole un tiempo razonable para que lo de por terminado y no se sienta arrancado abruptamente de su recreación.

-Estimule el juego.

-Asigne un lugar para el cumplimiento de la actividad lúdica.

-En vez de dar muchos juguetes selecciónelos.

-Si usted quiere jugar, entonces, amoldíllese, a los niños les agrada la interacción en el mismo nivel, tanto física como intelectual.

-Si un niño no comprende un juego que usted está proponiendo, no insista, sugiera otro que pueda resultar mas accesible y significativo para el pequeño.

-Dele vida a los personajes en el mismo sentido que los infantes lo hacen, intente jugar como niño y no como adulto.

-Deje al niño seleccionar sus juguetes, no tome la iniciativa al respecto.

Características del juego:

Es una actividad espontanea y libre:

El juego es la mejor manera de vivir del niño, es un camino que ha elegido para construirse a si mismo espontanea y libremente, sin tabúes en su imaginación y espíritu creador.

No es impuesto bajo criterios de segundas o terceras personas. De cada quien nace el deseo y la chispa lúdica, aun en el juego dramatizado. Su libertad estriba en que se expresa sin prejuicio dejándose llevar por el interés de la recreación o el cubrimiento de las necesidades.

No tiene interés material:

Por lo que se orienta en dirección de su propia practica. Se juega solo por jugar, no es que haya desinterés pues Balwin opina que "todo juego en cierto sentido de altamente interesado puesto que el jugador con seguridad se preocupa del resultado de su actividad", siendo el móvil el ganar o vencer a los demas, este hecho se observa

claramente en el juego de competencia, donde mas que la recreación es el enfrentamiento y el dominio manifiesto de las habilidades así como la adquisición de status los factores que mueven la actividad.

La intención del juego es la recreación de las escenas o imágenes del mundo real o fantástico a través del imaginario, de lo cual participan los manejos que el niño asigna a sus personajes y que concreta en sus actos psicomotores y exposiciones verbales.

Para Vigotski "la condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estriba en su componente de ficción". Transformar los palos de escoba en espadas para el combate, convertirse en bomberos y apagar incendios, asumir el rol de madres o de hermosas jovencitas son ejemplos de recreación de imágenes que se concretan en la escenificación.

Se desarrolla con orden:

Aun cuando no pareciera ser así, pues aunque el juego compartido generalmente va parecido de alboroto, ello solo se observa en su etapa de preparación o elaboración, es decir en los momentos previos al juego, no en este; por el contrario, es ya el desempeño en donde se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que el juego siempre tiene un objetivo y por tanto una orientación.

El juego manifiesta regularidad y consistencia:

Tanto en su ejecución como en su estructura, independientemente de la dosis de la imaginación que lo acompaña, es decir, el niño expresa la actividad lúdica que corresponde a sus condiciones tanto psicobiologicas como sociales, lo que le permite prepararse para el futuro. Esto implica que el infante que incrementara o disminuirá su tiempo designado al juego, de acuerdo a sus necesidades personales de desarrollo o evasión de la realidad. De ahí que la actividad deba contemplarse como una construcción

de la realidad en el plano de lo imaginario y cuyo fin es la recreación y el desarrollo de las potencialidades.

Tiene limites que la propia trama establece:

Así pues los personajes aunque pueden ser poderosos no son eternos o inmortales. En cuanto al espacio psicológico en que se desempeña este es determinado por las propias características del individuo en función, por lo que su manejo no solo es privado sino personal.

Se auto promueve:

Es decir se refuerza dinámicamente por las consecuencias que el mismo produce, lo que no debe ser interpretado como una expresión sin conclusión. Sino como el hecho de que el juego prepara para otro juego, ya que las habilidades y destrezas que se adquieren en un momento sirven como facilitadores para desempeños lúdicos posteriores de mayor dificultad.

Es un espacio liberador:

Por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es características de origen, es una resultante frecuentemente observada en su ejercicio, pues la tendencia al ajuste y la adaptación del orden es un constante poner en juego la inteligencia del individuo.

El juego no aburre:

Pero en el caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada, entonces deja de ser lúdica, por lo que a los infantes no se les puede obligar a jugar, puesto que cuando ellos encuentran algo recreativo, son los primeros en interesarse obedeciendo a su propio interés y satisfacción de sus deseos.

Otro de los factores o variables que determinan el limite del juego es la violencia deliberada, entendiéndola como el acto agresivo físico o verbal con la intención de causar daño a uno o mas participantes, por lo que quedan fuera de este criterio las simulaciones referidas a la violencia de las tramas de vaqueros, soldados, luchadores, policías y ladrones, entre otros, aun y cuando estén apoyados por juguetes como: pistolas, arcos y flechas, espadas, etc., ya que en este caso la trama se encuentra ligada a acontecimientos de la realidad o una fantasía hecha realidad y su finalidad es la de recreación.

Es una fantasía hecha realidad:

Un niño que construye un castillo donde se enfrentaran los héroes y los villanos, una niña que le da de comer a su mono de peluche en la casa del bosque, son ejemplos de espacios imaginarios que los infantes construyen.

Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción:

Cuando los niños juegan a la guerra, a los policías y ladrones, a los profesionista o a los papas, no hacen mas que reproducir lo que observan, sin que dicha reproducción se apegue con extrema seriedad a la imitación, pues al hacerlo se reprimiria el factor de recreación.

Se expresa en un tiempo y un espacio:

Tanto físico como psicológico, es decir, si bien el niño dedica periodos o lapsos en términos de minutos u horas a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente a la de ese momento; en otras palabras el niño que juega a los vaqueros se remonta imaginariamente a otra época u otro tiempo, no viviendo en esta dimensión temporal, lo mismo pasa con el concepto de espacio.

El juego no es una ficción absoluta:

Si bien surge de la imaginación, no se deja engañar por esta pero tampoco es una realidad y aunque se desprende en ocasiones de acontecimientos cotidianos no son estos mismos, en todo caso son una representación que oscila entre lo real y lo irreal. Siendo determinados sus limites por la coherencia y la factibilidad, pues aun en el juego simbólicos los niños no caen en tramas enfermos o irracionales.

Puede ser individual o social:

De acuerdo a las observaciones de Susan Millar, el niño para llegar al juego cooperativo atraviesa antes por estadios o formas de actividad lúdica previa tales como: juego individual, paralelo y asociativo.

Juego individual:

El primer tipo de experiencia lúdica vivida, por el niño es prácticamente privada, es decir se le observa jugando solo sin la interacción de otros a quienes en todo caso se les pueden ver como juegan.

Mas adelante el niño juega al lado de otros niños, pero aun continua sin vivir la experiencia en forma común por lo que solo comparten el espacio físico y los objetos de recreación.

A este tipo de actividad se le denomina juego paralelo, en el, el infante puede imitar los juegos de sus compañeros sin jugar con estos pues no hay intención social.

El chico puede jugar hasta el momento con juguetes pero no con niños.

Juego asociativo:

Implica compartir aparentemente una misma actividad lúdica, sin embargo las actuaciones son independientes, preocupándose cada niño de sus propios resultados; ejemplo: si se le pide a un grupo de pequeños que construyan una torre, cada quien aplicara un conjunto de bloques separados de la estructura que supuestamente representa el propósito común. Si se les indica que corran para ver quien es mas veloz, cada uno correrá por su lado en direcciones opuestas.

El acercamiento físico demuestra el interés de los niños por el grupo, pero su inconsistencia como tal se manifiesta en el constante cambio de actividades, pareciendo para otros su actividad como desorganizada e independiente, pero no así para el que la practica.

Con el juego cooperativo el proceso concluye, pues en la participación y en el entendimiento se establecen interacciones compartidas con un fin.

Este nivel es el resultado de la socialización y la posibilidad de poder entender a mas del niño en secuencias de acontecimientos mas elaborados, por lo que no suele presentarse antes de los tres años. Sin embargo, Piaget considera que dicho juego en realidad, solo es posible de los 7 a los 8 años con la planeación de los esfuerzos y las interacciones, como es el caso de jugar a la casa o al fútbol.

Es evolutivo:

El juego no solo sirve a los niños para conocerse a si mismos sino también al mundo que los rodea, de esta manera se emprende un proceso evolutivo que inicia con el dominio del cuerpo para posteriormente manejar las relaciones sociales y de su medio.

En este sentido la capacidad de adaptación se amplia como resultado de la evolución del pensamiento. Al respecto Piaget observa que el niño pasa de una visión egocéntrica del juego individual (simbólico) al colectivo o reglado, en donde solo es posible ingresar cuando se ha sido capaz de comprender el significado de las normas. En otras palabras mientras el niño sea egocéntrico no puede integrarse al juego dramatizado o de ficción, ya que la practica de dicha actividad amplia el manejo de mutuos acuerdos no explicitados, es decir, el uso de la regla.

Conforme el niño crece y se desarrolla, su actividad lúdica evoluciona, adquiriendo diferentes formas y características, dándole mayor variedad de uso a las estructuras básicas e imaginándose tramas mas elaborados que las que inicialmente solía crear.

Es una forma de comunicación:

La mejor que el niño conoce, razón por la que constantemente la pone en practica, pues su deseo de conocer, entender y dominar su realidad es un impulso natural.

En la infancia la actividad lúdica es la manera mas natural de comunicarse ya sea con los objetos,, los niños o el mundo en general: a fin de cuentas en este proceso se adquiere mejor conocimiento de si mismo y de su entorno físico y social.

Es original:

Aunque se apegue a la vida real en la imitación de personajes significativos no deja de ser diferente en muchos aspectos: mas aun una trama lúdica aunque parecida a otra nunca son iguales, por la sencilla razón que los ingredientes implícitos en cada una de ellas varía en función de diversos factores como son: la edad y el sexo de los participantes, sus inquietudes, formas de expresión, etc., siendo el principio de la originalidad observando con mayor claridad en el juego de fantasía.

REPRODUCCIONES Y REDUCCIONES DEL MUNDO DE LOS ADULTOS.

El mundo de los adultos se encuentra presente en los juguetes a través de las reproducciones reducidas de los teléfonos, tocadiscos, juegos de te, hornos mágicos, coches, botiquines de doctor, juegos de herramienta, etc.

La aceptación de estos juguetes obedece al interés del infante para integrarse al mundo de los adultos, a quienes toma como referencia debido a la admiración que les tienen. Para Jean Chateaun la aspiración maxima del infante es parecerse a los adultos, de ahí que los limites en todos sus actos.

El reconocimiento de los mayores juega, un importante papel, basta con observar el orgullo de los niños con relación a sus padres y el vigor demostrado en cualquier actividad en la que se en cuenten presentes para comprender que tan significativos son ante los ojos de los pequeños.

En el juego de imitación la ficción experimentada es aquella de ser como los adultos, lo cual favorece que los juguetes asuman un destacado papel al representar los objetos y cosas que aprecian los mayores.

Siempre será atractivo para los pequeños parecerse a papá o a mamá, y si los juguetes sirven para lograrlo que mejor.

CAPITULO V
EL JUGUETE EN EL PREESCOLAR.

La función del juguete y sus características.

Siendo el juego la actividad que ocupa la mayor parte del tiempo del niño, admitiendo que e su trabajo, se deduce pues que, el juguete es su herramienta, el cual es de suma importancia para el desarrollo de los aspectos de afectividad, motricidad, creatividad y sociabilidad

Así podemos constatar que el niño a través del juguete establece lazos afectivos con objetos (como pueden ser muñecas, peluches, etc.) y de esta forma muchas veces el niño intenta resolver su angustia y dominarla. También, imita situaciones adultas, potenciando así el desarrollo de una buena afectividad.

El juguete contribuye al desarrollo sensorial y motor del niño, estimulando tanto la motricidad global como el movimiento del conjunto del cuerpo, por ejemplo la destreza y el equilibrio se favorecen con la pelota, los juegos de arrastre, de empuje, de montar y los deportivos en general, lo mismo que la motricidad fina de precisión prensora y la habilidad manual son favorecidas por medio de sonajas, juegos de apilar y de encajar, juegos de construcciones , etc.

El desarrollo de la inteligencia se relaciona muy estrechamente con el desarrollo motor, por ejemplo: el niño, cuando desmonta un juguete aprende a analizar los objetos, a

pensar sobre ellos, clasifica. Este es su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de síntesis.

A medida que el niño realiza operaciones de síntesis y análisis, desarrolla la inteligencia abstracta. El principal juguete que estimula este aspecto es el de construcción.

Asimismo, el niño por medio de juguetes puede expresar su fantasía y su creatividad, sintiendo alegría cuando manipula, modela o fabrica algo. Este aspecto psíquico es favorecido por medio de juguetes como: marionetas, guiñoles, instrumentos musicales, disfraces o cualquier tipo de juguete con el que el niño invente lo que desee, ademas sin olvidar que el lenguaje va tomando paulatinamente gran importancia, porque a través de el niño expresa sus ideas y sentimientos.

Como ya hemos tenido oportunidad de indicar en los primeros años el niño juega solo, después le gusta estar con otros niños, pero sigue jugando solo al lado del otro. Para jugar con otros necesita cierto grado de madurez ya que tiene que aceptar reglas o saber elaborarlas. Los juguetes fomentan la competencia así como la colaboración, y si ayuda al niño a dominarse y afinarse con relación a los demas.

Todos estos factores anteriormente mencionados están íntimamente relacionados unos con otros. Por ejemplo podemos decir que un buen desarrollo intelectual; pero no podemos decir que todo juguete de posibilidades de desarrollo de la personalidad.

Con respecto a este punto, Borja * nos señala cuales deben de ser los juguetes, y que caracteristicas deben reunir, con el fin de estimular los diversos aspectos de la personalidad.

---

* Juguetes y Desarrollo de la personalidad. Borja S M. 1980. Cuaderno Pedagogico. N. 37. Año IV. Barcelona.

En relación a la afectividad, el juguete debe reunir las siguientes características:

-Buena sensación táctil.

-Tamaño accesible.

-Armonía de colores.

-Buena manipulación.

-Variedad de contactos táctiles.

-Durabilidad.

-Posibilidad de vestirlo y desnudarlo en el caso de muñecas

Condiciones negativas que deben evitarse:

-Tamaño desproporcionado.

-Rotura fácil.

-Desarmonía de colores.

-Actitud regida.

-Vestuarios simulados.

Con respecto a la motricidad fina se deben reunir las siguientes características.

-Buena estética.

-Interés de los modelos propuestos.

-Buena calidad de materiales y colores.

-Explicaciones adaptables.

-Simplicidad de formas.

-Posibilidad de reposición de las extraviadas.

-Buena manipulación.

-Detalles que despierten su curiosidad.

Características negativas que deben evitarse:

-Mal gusto estético.

-Mala calidad.

-Elementos de muy difícil manipulación o no manipulables.

-Exigencia de una habilidad superior a la media.

-Falta de posibilidad lógica de terminar el juego.

-Instrucciones demasiado directrices.

Con respecto a la motricidad global el juguete debe poseer lo siguiente:

-Seguridad material.

-Facilidad de transporte.

-Simplicidad de funcionamiento.

-Posibilidad de utilización en muchos espacios de juego distintos.

-Posibilidad de competición y utilización colectiva.

Características negativas en los juguetes de este aspecto:

-Mala calidad de los elementos.

-Mala adaptación del peso, volumen, equilibrio.

-Utilización restringida.

-Dificultades extremas de dominio.

Con respecto a la imitación, el juguete debe presentar las siguientes características:

-Solidez.

-Fácil manipulación.

-Riqueza de detalles.

-Similitud conveniente con la realidad.

-Múltiples posibilidades de uso.

-Complementariedad con otros juguetes.

-Utilización de materiales naturales.

Influirán las siguientes características:

-Fragilidad.

-Falta de diversidad.

-Dificultades de creación de la situación de juego.

Con respecto a la inteligencia el juguete deberá tener las siguientes características positivas:

-Contenido atractivo.

-Comprensión fácil de las reglas de juego.

-Creación de una curiosidad espontanea.

-Facilidad de dialogo entre los jugadores.

-Desarrollo de la curiosidad intelectual.

Condiciones de influencia negativa:

-Imágenes y textos no atractivos.

-Reglas de juego demasiado largas y complicadas.

-Aburrimiento durante la partida.

-Falta de contacto entre los jugadores.

-Partidas demasiado largas.

Con respecto a la sociabilidad el juguete debe contener las siguientes características positivas:

-Posibilidad de intercambios.

-Aplicacion de reglas de sociales.

-Facilidad de comunicación entre jugadores.

-Posibilidad de juego por equipos.

-Reglas de juego que no den lugar a discusiones.

Caracteristicas de influencia negativa:

-Ridiculizacion de los no vendedores.

-Reglas de juego confusos.

-Imposibilidad de comunicación de los jugadores.

-Temática agresiva.

Ahora bien, mencionaremos los tipos de juguetes que favorecen cada uno de estos aspectos.

Juguetes que favorecen la afectividad:

Ejemplos: construcciones con pintura, canicas, material lúdico (huesillos, palillos, etc.), juegos de encaje y roscal, rompecabezas, juegos de paciencia, yoyo, balero, diábolo, trompo, marionetas, ciertos juguetes electrónicos, entre otros.

Juguetes que estimulan la motricidad global:

Tiro al blanco, el cometa, la honda, los aviones, los juguetes de montar (bicicletas, patines, triciclos, coches de pedales). Materiales lúdicos (cuerdas, columpios, canicas, bolos), juguetes de empuje (carretillas, carros, coches, aviones y trenes).

Juguetes que favorecen la imitación:

Tales como juegos de escuelas, tiendas, cocinas, baterías de cocina, aparatos eléctricos domésticos, disfraces, mascaras, muñecos, muñecas, accesorios y herramientas para trabajos manuales, juguetes musicales.

Juguetes que estimulan la inteligencia:

Acertijos, rompecabezas, juegos de encaje, de cartas, de dominio, de reflexión, de estrategia, de figuras para completar, de objetos combinables, de cifras, de letras, de preguntas y respuestas, de experimentos (biología, física y química), de insertar elementos, de construcciones, de enigmas.

Juguetes que desarrollan la expresión imaginaria y la creatividad.

Juegos de construcción, objetos combinables, guiñoles, marionetas, teatro, muebles, muñecos, juguetes de imitación de la vida, cabañas y tiendas de incendios, juguetes de papel, disfraces, entre otros.

Juguetes que contribuyen al desarrollo social:

a) Juguetes que favorecen conductas de ataque y respuesta.

-Juegos de habilidad con dos o mas participantes.

-Pelota, balón, juegos de raqueta, futbolines, bolos.

b) Juegos que favorecen la necesidad de comunicación.

-Teléfono, títeres, guiñoles, teatro; dominos, juegos de estrategia, juegos de cartas, de reflexión y calculo, de habilidad.

Juegos de astucia y azar.

De esta clasificación que tenemos de diferentes tipos de juegos que desarrollan aspectos importantes en el niño, podemos reafirmar que el juguete -siempre y cuando sea el adecuado- nos permite explorar y desarrollarnos individualmente. También pensamos que resulta indispensable que se eviten hacer dentro de esta clasificación las repetidas distinciones de sexo que, en general, impiden un enriquecimiento del repertorio individual infantil.

En nuestra sociedad, pues, el juguete es fabricado por los adultos para que jueguen los niños. Esto significa que el objeto lúdico cumple una practica social, que nos informa sobre la organización ideológica cultural, y mental de nuestras sociedades industrializadas. Llevándonos estos argumentos a que el objeto lúdico se convierta en objeto de consumo corriente e industrializado.

Los pedagogos, psicólogos y maestros, debemos tomar postura frente a los diversos problemas implicados en el juego; debemos pronunciarnos, por ejemplo, en contra del juguete que no cumple con las características positivas de un verdadero juguete, así como el exigir la creación de juguetes favorables para el desarrollo del niño. También debemos promulgarnos por la creación de centros de mas Ludotecas en nuestro país, para que también el niño -aparte de los beneficios sociales que esto representa- pueda tener la oportunidad de fabricar y promover juguetes para otros niños e intercambiarlos, desarrollando asi el proceso de creatividad, fabricación e interacción social en beneficio pedagógico y psicológico de los mismos infantes.

Ahora bien , si tomamos en consideración que el juguete no solo es el objeto industrializado o comercializado, sino que este puede ser cualquier cosa u objeto siempre

y cuando cumpla su función de transportarnos al mundo mágico del juego, podemos agregar que frente a la actitud negativa que muestran los padres ante sus hijos de poseer o consumir juguetes que están hechos para gozarlos y no para jugar, refleja la carencia afectiva y las relaciones de soledad, en donde el juguete remplaza mágicamente la palabra amistad y convivencia.

También se crean hábitos de individualismo, posesión, egoísmo y propiedad, como del sentimiento de no poder intercambiar juguetes con otros niños y el objetivo de querer mas que otros niños.

Creemos que los juguetes que favorecen y satisfacen a los niños, no tienen que ser necesariamente comercializados. Cualquier palo puede llegar a representar un caballo, una varita mágica, un cuchillo o una espada. Lo único que importa es la transformación y el valor que el niño le da al objeto.

Importancia del juguete dentro del juego:

Después de la primera etapa del bebé en que sus vida entera está centrada en su madre, comienza a desligarse de ella, para desarrollar su propia individualidad.

En este estadio es sumamente importante y trascendental el que el niño no sufra frustraciones que puedan afectar de manera negativa posteriormente en su vida adulta, es decir, que no se produzca en él la insatisfacción de un deseo o necesidad, siendo entre estas insatisfacciones, la afectiva una de las más dañinas.

El juguete apropiado viene a ser entonces la mejor ayuda para alejar este peligro.

Las muñecas por ejemplo; usadas a través de todos los tiempos y en todas las civilizaciones, ocupan un lugar preponderante en la atención y la afectividad del infante.

Es a su juguete preferido al que duerme, regaña, da de comer, besa y abraza, lo convierte en confidente, haciendo partícipe y motivo de todos sus afectos y sentimientos, y en el que descarga su emotividad ya sea con agresividad o con cariño.

Esto debe ser tomado en cuenta por el educador para entender y respetar al niño en su deseo de que su juguete favorito lo acompañe los primeros días en su nueva actividad escolar , ya que la presencia del juguete puede ayudar a una adaptación más rápida a su nueva situación, al darle seguridad y respaldo; a este respecto Jeann Bande refiere que "la actividad del juego es esencial para el niño, se trata de una de las necesidades de la infancia, hay que saber satisfacerla y la elección de un juguete es de gran interés" .[61]

Si se considera que el juego es el trabajo del niño, los juguetes además de ser apoyo de él, serán sus herramientas

En vista de que en el juego se transforma en la realidad, los juguetes no tienen que ser reales, sino que, por medio de la imaginación el niño puede usar cualquier objeto y cambiarlo según su juego.

Cada vez la variedad de juguetes es más grande.

Algunos aparecen por temporadas como por ejemplo: las canicas, el yoyo , el balero , etc., otros en cambio son usados en cualquier temporada y se podía decir que son clasicos como: la pelota, la bicicleta, las muñecas, los trastecitos, la cuerda, etc.

El juguete para el niño es lo de menos; su imaginación creativa le hace convertir un palo de escoba vieja en un brioso corcel, una corcholata en una pieza de vajilla; el juguete debe ser solo una parte en el entrenamiento del niño, la otra ha de ser su mente

---

[61] Jeann Bande. El niño y sus juguetes. Editorial Narcea. Pp.38.

su imaginación es la que debe complementar la función del juguete. Por eso no es necesario proporcionarle juguetes caros y lujosos, sino ayudarle a encontrar a las simples cosas, los mundos maravillosos que enriquecen su inteligencia e iniciativa, ayudando más a su desarrollo.

"Los pequeños necesitan que sus juguetes estén adaptados a sus edad e intereses y que al mismo tiempo ayuden a su desarrollo".[62]

Conforme van creciendo y madurando, los juguetes pasan a ser complemento del juego, esto se puede apreciar mejor en juegos con reglas como: base ball, fut bol, etc. en donde el bat o la pelota serán utensilios necesarios para realizar el juego.

" El juguete se caracteriza, tanto por su valor utilitario como por su valor simbólico, que determina su uso en un sentido a veces opuesto a la concepción de quienes lo fabrican."

La tecnología se encuentra superada por sí misma y el juguete asume un aspecto "contraproductivo", limita el espíritu del juego asignándole un fin en sí, programando sobre el propio objeto, a partir del cual el niño pierde una parte de sus responsabilidades y de su control.

El juguete debe ser educativo, desarrollar la imaginación y en algunos casos ser creados por el niño sin otra finalidad que el juguete mismo.

Se vuelve un juguete específico, autónomo que posee su propia lógica; su papel es entonces el de controlar o orientar los contactos que a través suyo, el niño va a establecer con la realidad material y social en que vive.

---

[62] Arnold, Arnold. Como jugar con su hijo. Editorial: Kapelusz. Pp.60.

Muy pocas veces el juguete es para el niño un fin en sí mismo, es más bien un medio para muchos fines; cuanto más variedades sean las formas en que un juguete puede ser aplicado, mayor será su utilidad.

"El juego no debe estar en el juguete, ya que de este modo priva al niño de una participación activa en la experiencia. El juguete bien ideado es aquel que hace surgir el juego en el niño, aquel que le sugiere muchos y variados usos".[63]

"Los juguetes pueden ser útiles para ayudar al niño a desarrollar sus inclinaciones e intereses naturales, así como para permitirle adelantar más en aquellas actividades en las cuales su desarrollo está un poco atrasado. Ningún juguete por más que los fabricantes hayan insistido en sus cualidades "educativas" podrá lograr esto por sí solo, hecho de que un juguete pueda ayudar al niño con éxito depende de la comprensión de los padres, de su deseo de intervenir en el juego del niño, de participar en su aprendizaje y de sus experiencias".[64]

A propósito de esto, la Televisión, siendo un medio tan estupendo de aprendizaje, debe darse al niño con las medidas reservas, pues el tiempo casi limitado que se le permite verla, así como la falta total de encausamiento, pueden fácilmente atrofiar su imaginación; puesto que se le dan las imágenes hechas, no tiene que pensar o imaginar; no ejercita sus facultades y de esta manera, frena su desenvolvimiento.

En este caso la televisión es un sustituto del juego y del juguete, que los padres proporcionan a los niños por no tener las molestias que puedan ocasionar sus juegos.

---

63 Arnold, Arnold. Como jugar con su hijo. Editorial Kapelusz. Pp. 62.

64 Ibidem. Pp. 65.

Pedagógicamente el juguete vehiculiza la forma o manera de satisfacer el juego, sin embargo, no siempre es necesario el objeto juguete para que ésta se de, ya que el niño con su imaginación puede crear un mundo de fantasía y lograr los mismos resultados, su imaginación es tan amplia, que él puede considerarse desde una mariposa hasta un león ; no hay que olvidar que tras esa imaginación existe el antecedente de lo real inmediato que involucra socialmente al niño.

Elección de los juguetes:

Existen organismos abocados a la tarea de difundir los criterios y conveniencias de una buena adquisición en cuanto a juguetes se refiere, pudiéndose afirmar que dichos esfuerzos cuentan con una favorable documentación y experiencia para emitir juicios válidos y confiables a la sociedad y al os padres en particular.

En la elección de los juguetes participan en buen medida los niños, a fin de cuentas son para ellos, sin embargo, también se ha encontrado que en gran parte algunas decisiones se ven influidas e incluso determinadas por los adultos, haciendo éstos últimos sus designaciones sobre la base de lo que ellos consideran conveniente para sus hijos; lo que significa que sus intereses y deseos insatisfechos se puedan manifestar consciente o inconscientemente, provocando que la compra vaya más dirigida hacia el cumplimiento de sus necesidades que a las del niño.

Así tenemos, que de igual manera para algunos niños el juguete es el enlace hacia otra época, para algunos adultos el impacto de éstos últimos se basa en la oportunidad de trasladarse a periodos de sus infancia.

La dinámica que puede contribuir a la explicación de la elección de los juguetes al parecer no solo es válida para el caso de los niños, sino también para los adultos; ya que

sea por el valor del juguete como evocador o bien por el significado que tiene el dar y poseer al mismo tiempo. A este respecto algunos autores dicen que "el juguete es antes que nada un regalo"; mediante ese regalo el adulto trata de penetrar en el mundo perdido de su propia niñez que proyecta sobre el joven. El adulto se ofrece así mismo una distracción mediante una especie de operación mágica, incluso se hace perdonar su edad, su incomprensión y hasta su culpabilidad cuyas razones pueden ser diversas.

Con respecto al enunciado negativo el juguete no es el juego, debería enseñarnos a enfrentar la actividad lúdica; podemos decir que el juguete es un don que implica un conocimiento, o cuando menos, una sumisión pasajera. Que los objetos lúdicos sea producidos por una economía de mercado, que entren en el sistema de consumo, no cambia en nada la intención disfrazada que implica el regalo: la dominación del niño por el adulto.

Las cosas ocurren como si debajo de los símbolos de la economía y el sentimiento se jugara una partida entera y oculta; el adulto da para recuperar su infancia y dominar al niño, el niño destruye porque de tal suerte restaura la libertad del juego dentro del sistema de los objetos fabricado." [65]

Por otra parte resulta curioso encontrar una marcada discrepancia generacional aun en el mundo de los juguetes; mientras que los niños se identifican con los modelos de la época actual o futurista y desarrollan tramas con el afán de realizar sus fantasías y sueños, los adultos intentan retornar a tiempos pasados por medio de la adquisición de reproducciones de soldados de otros tiempos, o bien, haciéndose miniaturas de trenes,

---

[65] Duvingand Jean. El juego del juego. Brevaris del fondo de cultura economica. Pp. 45-46.

casas, carcachas u objetos que ellos observaron en su infancia. Este comportamiento ha sido interpretado como la evolución de tiempos "mejores" o de etapas anteriores.

En ocasiones la elección del juguete conlleva deliberadamente otro sentido, pues su precisión es exaltada al grado de adquirir el status de ornamento, por lo que es colocado en las vitrinas o repisas (lejos de las manos de los niños) como objetos para la decoración, perdiendo su carácter de juguetes al convertirse en una ilusión de sus supuestos propietarios, "los niños frustrados", para la realización de los "padres realizados".

Este fenómeno de distanciamiento impuesto entre los niños y los juguetes se puede observar con mayor frecuencia en los sectores socialmente marginados.

El padre por sus cuenta argumenta que la elección de los juguetes la hace sobre el criterio de lo que a su opinión es lo mejor, sobreponiéndose a los intereses y anhelos de sus hijos.

Es cierto que hay mas que nunca se hace necesaria la participación de los padres en la elección de los juguetes, ya que el desmedido bombardeo publicitario al que es sometido el niño a través de los comerciales y las caricaturas, ha venido provocando la creación de necesidades a productos u objetos que no contribuyen a sus sano desarrollo.

Ante tal manejo e imposición de valores consumistas el adulto puede ocupar un papel importante en la mejor elección de los juguetes; entendiendo por ello, el compartir criterios con los pequeños o aceptar sus decisiones pero no imponerse sobre estos.

Para algunos investigadores, la evolución de los juguetes dependería tanto de las posibilidades de fabricación como el juego que los juguetes permiten; y proponen dividir la historia del juguete en 3 periodos:

-"El primero es aquel en que cada uno, desde que era capaz hacía sus propios juguetes o al menos los recibía de su medio ambiente."

-El segundo es aquel en que el juguete es producido por una industria artesanal.

-Y el tercero es el que proviene de la producción industrial" [66]

En base a estas categorías generales y la búsqueda de una clasificación mas exacta en donde los limites se especifiquen de manera mas particular se ha elaborado el siguiente cuadro

[66] R. Sarazanas y J. Bandel. Pp. 23.

Estadio I	Estadio II	Estadio III
Juguetes concebidos por el propio usuario. Juguetes ecológicos. Se refiere a aquellos realizados con materiales tomados de la naturaleza, ejemplo; madera, polo, hueso, cartón, barro, etc. O aquellos que representan objetos o temas de la naturaleza.	Juguetes creados por los artesanos. Juguetes artesanales o populares, se trata de aquellos objetos lúdicos manufacturados en pequeños talleres o de manera individual, abordando los temas del entorno inmediato, por lo que se identifican en el contexto de las pequeñas comunidades o regiones.	Juguetes industriales producidos en serie. Juguetes realizados con materiales artificiales como el plástico. Por lo que la producción adquiere niveles cualitativos previamente insospechados. Integrándose aplicaciones de la tecnología a los sistemas para su operación.

CRITERIOS PARA LA CORRECTA ELECCION DE LOS JUGUETES.

-En la medida en que un juguete es polivalente o facilita la emisión de fantasías diversas y desenlaces creativos, podemos afirmar de que se trata de un buen juguete, siendo la riqueza de sus posibilidades la que le designa su valor.

-Otro criterio que cumple un buen juguete es aquel que se refiere al tiempo que se le dedica y la recreación que se obtiene con su uso, sin lugar a duda, ambos resultantes

están estrechamente relacionadas, es decir, el juguete que es abandonado suele ser un estimulo poco atractivo o reforzante. Razón por la cual debe ser escuchado el niño en función a sus gustos e intereses.

Hay que tener presentes las áreas que estimula, pues no necesariamente tiene que favorecer respuestas intelectuales para ser un buen juguete, los hay para brincar, correr o abrazar.

-El juguete no debe fomentar el individualismo y el aislamiento, a menos que la actividad que genera no puede ser compartida, como es el caso de ciertas escalas que se arman.

-Los juguetes que favorecen la socialización con otros niños siempre será una referencia para la intervención y el enriquecimiento.

-Un buen juguete debe llevar implícitos valores para el pequeño; el mensaje que hay tras de ellos es el importante, mas aun que el hecho de ser foráneos o nacionales.

-Las edades cronológica y mental son criterios indispensables que hay que tomar en cuenta en la elección de juguetes por lo que deben provocar inquietudes y satisfacciones no frustraciones. Siempre es deseable que el pequeño experimente desafíos en la manipulación y manejo de los juguetes, pudiendo probarse en sus capacidades, de lo que resultan sensaciones de logro y por lo tanto motivaciones que favorecen el descubrimiento y el aprendizaje.

Sarazanas y Bandet consideran "que un juguete entregado prematura o tardíamente, no interesa al niño ni le hará feliz, como le interesaría y le haría feliz si respondiera a las necesidades naturales y normales de una edad dada, por lo que se hace indispensable orientar la elección de los padres para que el juguete corresponda a la edad del niño y a las funciones que se requiera desarrollar en el."

Su consistencia estructural deberá ser lo mas obvia, es decir, su posible duración tendera a ser satisfactoria si tomamos en cuenta el severo trato al que suelen ser sometidas, por lo que su resistencia estará aprueba constante.

-Materiales con que esta hecho y pintado (no deben adquirirse juguetes realizados con materiales astillables o tóxicos pues estos constituyen un serio riesgo para el pequeño).

-Tamaño y forma, se refiere a las dimensiones apropiadas para su manejo, así como la eliminación de puntas, filos o estructuras que puedan implicar en su manejo algún riesgo.

-A que sexo esta dirigido o si es para ambos, aunque la mayoría de los juguetes están clasificados respetando esta variable, hay que reflexionar sobre determinados prejuicios que operan al respecto, lo que ha alejado a las niñas de los coches, las herramientas de trabajo relativas a ciertos oficios y profesiones, los juguetes de construcción y los terrenos de las aventuras, como estas interacciones y desempeños les estuvieran vedadas o prohibidos. En el caso opuesto a los hombres se les suele dar este tipo de estímulos como si fuesen parte de si mismos, haciéndolos privativos para las mujeres quienes no tiene acceso a tales objetos y formas de participar en la vida.

-Valor ideológico: se refiere a la carga de principios y/o valores con los que identifica el juguete como producto derivado de una forma de percibir la vida. En algunos casos la invasión del ámbito infantil con valores, prejuicios y problemas se hace patente.

En este sentido se detectan discrepancias obvias de carácter idiosincrásico ya que el modelo a prototipo del juguete, muchas de las veces se muestra "ajeno" a las características físicas como ideológicas del país receptor.

Y dado que la carga ideológica que llevan consigo se desprende de la cultura de origen es de esperar que con frecuencia no coincida en otros contextos.

EL JUEGO Y LOS JUGUETES COMO ELEMENTOS DE REGULACION DE LAS TENSIONES.

Es posible que el arraigo oculto a los juguetes de la infancia no sean mas que la prolongación de buenos tiempos que hay que eternizar a través de los objetos. Ese sentimiento de que los tiempos pasados fueron mejores requiere evidencia en la cual puede sentirse el orgullo. Sin embargo no debe ser descartado el hecho de que algunos vínculos entre los adultos y sus juguetes obedezcan a pasajes dolorosos y traumáticos, pues no resulta raro que el apego mostrado a ciertos juguetes surja como consecuencia del convivo establecido en periodos o circunstancias criticas así cuando un niño enfermo o enfrenta la obscuridad de la noche su oso de peluche o su mono preferido siempre esta a su lado.

Referente a ello cuantas muñecas fueron inseparables compañeras de un sinnúmero de pequeñas en momentos que la guerra se ensaño con su tremenda violencia, o cuantos hogares desintegrados o de obvia inestabilidad no han favorecido esa clara relación de dependencia entre muñecas y niñas. "Los niños moralmente abandonados, los que crecen de afecto o padecen un clima familiar perturbado, tienen tendencia a reafirmarse por medio de la posesión de ciertos juguetes."[67]

Este hecho adquiere un significado distinto cuando la frecuencia e intensidad en la relación niño-juguete manifiesta una dramática dependencia.

---

[67] Sarazanas y Bandet Pp.. 65.

En estos casos la carencia de estímulos afectivos o emocionales tiende a sustituirse a través del estrechamiento físico con los muñecos con quienes llegan los niños a sintetizar su propia concisión de abandono. Cuando una niña abraza tiernamente a su muñeca y le dice "pobre de mi muñeca, nadie la quiere", posiblemente algo esta tratando de decir en torno así misma.

El vinculo establecido en estas relaciones, llega a tal grado, que la perdida del juguete o catalizador es practicamente insustituible, ya que en el se han depositado los mas intimos secretos, y las mas profundas angustias, llegando a ser dicho juguete algo mas que un mono atractivo o simpático. Para ocupar la categoría de un inesperable amigo. De manera que la compañía se hace indispensable para el equilibrio de las teciones propias de la inseguridad, el maltrato o la incertidumbre.

Aunque la linea de muñecas es muy amplia y se renueva constantemente, es importante hacer notar que falta una en el catalogo que sea mas versátil, pudiendo expresar diferentes estados de animo dependiendo de los deseos de su dueña a través de la selección de ojos y boca, tal muñeca facilitaría no solo representación, sino también la identificaron a trances emocionales.

En relación a los varones, estos destruyen moralmente a sus semejantes ya sea por sus problemas con la autoridad o debido a sus prejuicios raciales o ideológicos.

El niño también requiere demostrar dominio aunque sea sobre sus juguetes, a fin de cuenta son de su propiedad, de igual manera que para el empresario lo son los obreros, para el esposo la mujer y para la mujer los hijos.

La cuestión es que al parecer en el hombre (independientemente de su condición física, económica social, religiosa o ideológica) existe un espíritu de dominación sobre otros lo que le proporciona status y orgullo (mas aun si se sabe débil).

CAPITULO VI

EL JUEGO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

La aplicación del juego en la labor docente:

El juego es una necesidad vital, que contribuye al equilibrio humano, es una actividad explorada, de aventura y experiencia; medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, es indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

El juego aporta alegría al movimiento, satisface las necesidades de la imaginación.

A menudo asume un papel de sustitución pudiendo remplazar al adulto y corregir lo real para escapar de esa realidad y para interiorizar poco a poco el mundo que le rodea, por lo anterior comprobamos que el niño necesita del juego.

Con respecto al juego, Chateau "acepta tres principios: 1. Jugar es gozar, 2.Es llamado a lo nuevo y 3. Es amor al orden"[68]

---

[68]Educacion Preescolar, metodos, tecnicas y organizacion. Castllo Cebrian Cristina. Editorial CEAC. 1980. Pp. 85.

Sabemos que en el niño el juego, ademas de ser una necesidad de su naturaleza presente, le servirá para su madurez, afirmación del yo y por lo tanto influirá en su futuro, por eso el niño cuando juega no admite imposiciones exteriores, goza su momento de jugar.

En el Jardín de Niños, el pequeño contara con el material adecuado y dispuesto para que despierte el interés y como consecuencia incite al niño a la acción, originando que descubra por si mismo cosas nuevas. Actualmente se lucha por una educación investigadora, participativa y creadora, en donde se le permita al pequeño, el material adecuado a cada edad, circunstancia y momento, atendiendo a necesidades reales.

Es por eso que al niño se le debe dar libertad de elección y espacio para jugar.

Ahora se le da mas prioridad al interés del niño y a su toma de decisiones.

Decroly afirma:

"El juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontaneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instintos que , como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradables, según sea o no satisfecho." [69]El juego debe dar la sensación de otro modo de vivir que en la vida corriente. El niño cuando juega se convierte en otro ser, transformando cualquier objeto en un ser imaginado por el, esto le proporcionara una satisfacción mayor. No tengamos miedo a que el niño desborde su fantasía, el pequeño solo parecer echar un velo sobre una parte de la realidad que le

---

[69]Castillo Cebrian Cristina. Op. Cit. Pp. 84.

interesa en un momento determinado. Lo demás sigue siendo real y la ficción dejara de serlo en cuanto haya cesado el juego.

El juego le permite al niño exteriorizar sus pensamientos aun cuando no pueda expresarse oralmente, le permite la descarga de impulsos y emociones, proporcionándole un gozo de la creación para poder colmar su fantasía.

Como consecuencia final diremos que el juego es el único modo de conducta que puede desarrollas la inmadurez del niño.

El juego tiene un alcance pedagógico inmenso, ocupa un lugar primordial dentro de los nuevos métodos de educación. Es el medio de los mas eficaces para la educación de los niños, dentro del nivel preescolar esta considerado como único.

El juego es tan común en la infancia, que muchas personas lo consideran como una perdida de tiempo, y no le dan el valor y la importancia que merece. Estas personas no se percatan de que la falta de juego priva al niño de muchas de las oportunidades de aprendizaje esenciales para su desarrollo sano. Para lograr este objetivo, el pequeño a de tener un equilibrio entre el trabajo y el juego.

El juego contribuye al desarrollo del párvulo en muchas formas; la mayoría de las cuales no se consiguen por otros medios; así podemos darle al juego un valor en los siguientes aspectos:

Valor físico:

El juego activo es primordial para que los infantes desarrollen sus musculosa de un modo adecuado, y ejercitén todas las partes de su cuerpo.[70] En el juego la criatura vierte el exceso de energía que si tuviera pondría al párvulo tenso e irritable

"De los 2 a los 6 años, los niños adquieren, progresivamente, la precisión del gesto y la organización del movimiento en el espacio" [71] El juego cumple esta función al ajuste de la motricidad, y puede ser visto como el desarrollo motor en general y el de los músculos pequeños; ambos deben desarrollarse paralela y recíprocamente a medida que el niño va consiguiendo la maduración nerviosa. La medular en el infante es la conquista del equilibrio y del perfeccionamiento de la destreza manual. En la edad de la gracia de los 3 a los 5 años, hay armonía de movimiento, espontaneidad y es la edad sensorio-motriz por excelencia.

A los 4 años, el equilibrio corporal está adquirido, el gesto se precisa, el brazo y el antebrazo, después la mano y los dedos se suavizan.

A los 5 años, el párvulo adquiere más precisión de movimiento. A los 6 años se pierde la espontaneidad y se adquiere más precisión y fuerza para las tareas especiales y más difíciles.

La sincronización de los miembros superiores es una de las etapas más importantes de la evolución motriz de la criatura; por una parte libera la mano, permitiéndole seguir su independencia activa sobre el mundo exterior. Por otra parte las

---

[70] La vida psíquica del escolar. Laurence A. Averill, primera parte. Editorial Kapelusz. Pp 11

[71] Piaget. La formación del símbolo. Op. Cit. Pp. 55.

realizaciones motoras aportan al pequeño el placer del triunfo, la confianza en si misma y preparan la aparición de la autonomía.

"Al avanzar la infancia, muchos niños encuentran en le juego sedentario mayor placer que en le juego activo ".[72] Su actitud frente a los distintos tipos de juego dependerá mucho de las actividades de las personas significativas de su vida, especialmente los padres y los compañeros. "[9]"

La actividad física es escencia del juego, ya que a través de ella el parvulo desarrolla el control de su cuerpo, y como se ha expuesto anteriormente, libera la energía contenida.

En base a lo expresado inicialmente, podemos expresar que "a través del juego físico el niño llega a desarrollar sus capacidades motoras, tanto finas como gruesas, a la vez que obtiene alegrías y satisfacción en los mismos." [73] De igual manera por medio de la actividad física, el infante tiene una descarga de energía que le ayuda a liberar tensiones, logrando encauzar su agresividad hacia juegos y deportes positivos, que si son correctamente dirigidos, pueden corregir malas posturas, malos habitos al caminar, etc. por lo que tienen gran relevancia en la educación del preescolar.

Valor terapéutico:

El juego es terapeutico, ya que actúa como catarsis para la disgregación de la energía retenida, como escape a las tensiones originadas por las restricciones que el medio ambiente impone al infante, ayudándole a expresar sus emociones de una manera socialmente aceptada.

---

[72]Jean Chateau. Op. Cit. Pp. 62.

[73]Op. Cit. La vida psíquica. Pp. 111.

Esto se puede lograr mediante juegos físicos activos, juegos y deportes, o por métodos indirectos como la identificaron con el personaje de un libro, de una película, o de la T.V, ya que así puede expresar sus temores, resentimientos, ansiedades e incluso sus alegrías de un modo satisfactorio. Los juegos de fantasía también tienen el mismo fin.

El juego proporciona alivio terapéutico a las tensiones emocionales, da salida a las necesidades y deseos que no pueden satisfacerse de otra manera; quedando reducidas las frustraciones de la vida diaria, si se logra la terapia en el juego.

En el juego, el niño es capaz de resolver problemas de gran importancia para su vida diaria, como habilidad para escribir, para dibujar, pintar o dominar a su hermano mayor.

El juego como terapia se ha empleado para tratar los problemas de conducta de los pequeños.

La terapia de juego se basa en el hecho de que la actividad lúdica es el medio natural de auto expresión que utiliza el infante.

La terapia de juego puede ser directiva, en la cual el terapeuta asume la responsabilidad de guía e interprete, o bien, puede ser no directiva, en donde se deja al infante ser el responsable e indicar el camino a segur, ya que se le ofrece la oportunidad de ser el mismo, de aprender a conocerse.

En el juego el infante se relaciona con otras personas, y así obtiene una mayor comprensión de si mismo; al entender lo que le disgusta o le desagrada, gobierna sus actividades lúdicas consecuentemente. El juego, al permitir al niño a desarrollar una actividad tomando una responsabilidad total por sus acciones le ayuda a adquirir confianza y un sentido de independencia, ya que, como se mencíono anteriormente "constituye su medio natural de auto expresión, dándole la oportunidad de actuar por este

medio todos sus sentimientos acumulados de tensión, frustración, inseguridad, agresión, temor y confusión." [74]

El poder actuar dichos sentimientos por medio del juego, hacen que emerjan a la superficie expresándolos abiertamente, y así, enfrentarse a ellos aprendiendo a controlarlos o a rechazarlos. Cuando el pequeño logra alcanzar una relajación emocional empieza a darse cuenta del poder íntimo que tiene para ser un individuo con derechos propios, de poder pensar por sí mismo y tomar sus propias decisiones y realizarse plenamente.

En el Jardín de Infantes, y en cualquier nivel educacional, la aceptación que tenga cada niño de sí mismo dependerá en alto grado de la relación de amistad, comprensión y ternura que exista entre el maestro y el educando.

Valor social:

Una de las lecciones mas importantes que aprende el niño en el juego, es la de cooperar con otras personas.

Los infantes gozan jugando unos con otros, reuniéndose en grupos de 3,4 o 5 pequeños; no obstante, estas amistades no son exclusivas, permanentes, ni estables, ya que a los niños les gusta pasar de un grupo a otro para jugar, lo que les permite relacionarse con mas personas, así aprenden a perder y ganar por medio de sus actividades lúdicas.

---

[74]Op. Cit. La vida psíquica... Pp. 115.

"Al jugar con niños mayores, o el niño aprende a establecer relaciones sociales con extraños, y la forma de plantearse y resolver los problemas que estas relaciones implican". [75] Con los juegos de cooperación, el infante aprende a dar, tomar y recibir.

El niño puede aprender a comportarse de una manera socialmente aceptada por el contacto con sus compañeros de escuela.

En la familia, los juegos de mentiras sirven para reducir la hostilidad entre padres, hijos y hermanos, originando una mejor adaptación social tanto en el hogar como con las personas de la comunidad.

Al comenzar el infante a establecer relaciones con las personas ajenas a su hogar, tiene que enfrentarse a una serie de problemas como lo son compartir el afecto con otros niños, prestar sus pertenencias, aceptar reglas para el desconocidas, etc., el tener que compartir sentimientos, pertenencias, afectos y atención, es para el pequeño sumamente difícil y solo lo logra a través de los juegos que le permiten irse conociendo e ir conociendo a su medio ambiente, a sus compañeros, sus capacidades y limitaciones, etc. logrando poco a poco adaptarse al medio que antes le era hostil y le agredía.

Por medio de los juegos, el niño va comprendiendo que tiene que dar para poder recibir, y que al compartir lo suyo disfrutara de nuevos amigos con los que tendrá ratos de alegría, nuevas experiencias y nuevos conocimientos que le permitirán ampliar y expander su mundo y sus nuevos juegos. Así mediante el juego el niño va adquiriendo la necesidad de estar con compañeros de juego y de vivir en sociedad.

---

[75]Esquema de Pedagogia. Mauro Laeng. Editorial Herder. Pp. 120.

Valor moral:

El juego es uno de los factores mas importantes en la educación moral del niño, ya que pese a que en el hogar y en la escuela aprende lo que la sociedad considera bueno o malo, las exigencias de las normas morales son mas rigidas en el grupo de juego; exigencias que hacen que el niño aprenda de manera mas rápida y completa, y a la vez ajustarse a las reglas del juego.

Así, el niño aprende que debe ser justo, honrado, veraz, que debe saber comportarse, saber perder y saber ganar.

El infante es un ser amoral, "para el no hay nada bueno ni nada malo y son los adultos con sus perjuicios los que hacen que los pequeños vayan cambiando sus pensamientos, contemplando cosas buenas o malas según se lo enseñen sus mayores".[76]

Es por medio del juego, que se puede lograr que el niño acepte con mas agrado lo que la sociedad considera aceptable o negativo en lo referente a la moral. Con los juegos, el pequeño logra comprender y asimilar lo que es ser amoroso o desamoroso, amigo o enemigo, querido o repudiado, dadivoso o envidioso, justo o injusto, honrado o sinvergüenza, veraz o mentiroso, etc., así el niño va comprendiendo lo que es el mal y el bien, y en un momento dado puede decidir que camino tomar.

Valor Educativo:

"A través del juego se estimula el desarrollo intelectual del pequeño, ya que hace juicios, resuelve problemas y aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo"

---

[76]Op. Cit. Esquemas de ... Pp. 117.

[77], de la misma manera, al jugar y manipular con todo tipo de juguetes y materiales, llevan al infante a conocer formas, colores, tamaños, texturas y significados y a la vez aprende a distinguir entre realidad y fantasía.

En el juego, el pequeño aprende sobre si mismo y los demás, sobre sus relaciones con ellos, descubre, experimenta, desarrolla y comprueba sus capacidades físicas, intelectuales y sociales, estableciendo un concepto sobre si mismo mas claro y realista.

Al jugar los niños asumen varios papeles diferentes y aprenden a distinguir los que le producen mayor placer y a establecer las relaciones mas satisfactorias con los otros; y de igual manera, aprende a comportarse de acuerdo a su medio social.

En el Jardín de Niños, el infante aprende jugando, logrado nuevos elementos psicológicos y motores, por lo que se le debe dar libertad a su actividad lúdica, actividad que a su vez estará dirigida a formar y favorecer hábitos de higiene, habilidades, conocimiento de su cuerpo y comunidad, de su medio ambiente, sus afectos y su lenguaje, lográndolo mediante actividades sociales, musicales, lingüísticas, artísticas, sensoriomotrices, intelectuales y motoras, todo a base de una motivación que despierte el interés del niño por realizarlas.

La actividad cuyo fin no sea el placer, no puede ser llamada juego. Los juegos y los deportes son placenteros, y ya que su único fin es el de divertirse, en el Jardín de Niños, son considerados juegos.

---

[77]Op. Cit. La vida psiqica... Pp. 112.

Al ir creciendo los niños, los juegos y los deportes se vuelven competitivos, dando como resultado que dichas actividades se parezcan mas al trabajo, pudiendo llegar a convertirse en esta actividad.

"Entre la actividad del juego y del trabajo, no hay ninguna clasificación que las pueda separar, ya que depende de la actitud del individuo para poder definirla como juego o como trabajo".[78]

Los niños distinguen entre trabajo y juego basándose en las condiciones exteriores, esto es, trabajo significa hacer lo que tienen que hacer por obligación, es una actividad seria que exige atención y aplicación; y el juego, por lo contrario, es lo que los pequeños quieran hacer, en forma fácil y descansada, aun cuando dicha actividad requiere de mucha concentración, esfuerzo y trabajo.

De esta forma podemos ver que el trabajo y el juego están intrínsecamente ligados, y que para lograr el desenvolvimiento de la personalidad del infante, debe haber un equilibrio entre ambas actividades.

Es por esto que el Jardín de Niños toma como base para sus actividades educativas el juego, ya que por medio de este la educación del niño será mas completa y agradable para el mismo; por medio del juego, la educadora lograra alcanzar todos los objetivos que se proponga para el bienestar y la educación de sus alumnos.

---

[78]Op. Cit. Esquemas de Pedag... Pp.122.

Valor cultural:

El juego y las practicas predominantes.

Aunque actualmente se ha estudiado el juego en la infancia en ningún momento se ha dejado de reconocer su influencia en las etapas posteriores de la vida e incluso el papel que desempeña en las diversas culturas, lo que hace notar, que el juego trasciende mas alla de lo individual e inmediato.

Actualmente en una buena parte de las culturas que componen el globo, se participa del intercambio de productos e imágenes en los que se incluye a los juguetes y los juegos.

Este hecho obedece en gran medida al potencial de los medios de difusión y a la distribución de los juguetes comercializados que hoy en vida han venido a corromper la diversificación de temas, contenidos y variables adaptadas por los grupos de referencia.

Sin embargo, no puede decirse que el seno de los grupos y de acuerdo a su condición social o de clase, no existan variadas formas de jugar, lo que obedece fundamentalmente a las diferencias individuales, a los objetos estimulo (juguetes) que tienen acceso así como a la ideología o concepción del mundo que comparten.

Para Jerome Bruner "existe una estrecha relación entre el juego y la cultura humana", lo cual lo lleva a afirmar "que el juego refleja la cultura, la condición subcultural o de pobreza en que se encuentra".

Los niños de las zonas campesinas se recrean con juguetes artesanales cuyos materiales con que se manufacturan corresponden a su entorno físico y experiencia cotidiana, por lo que son parte misma de la comunidad.

Por lo que se puede afirmar que existe coherencia entre lo que el infante y los objetos lúdicos con los que se enfrenta. En el caso de los niños urbanos les resultan ajenos los materiales y conceptos que motivan a los juguetes artesanales. Habituados estos chicos a los estímulos de la ciudad (la T.V., el plástico, la moda y el consumo), no hacen mas que reclamar lo que sus necesidades psicológicas y existenciales exigen para subsistir.

Es importante hacer notar que actualmente los juguetes artesanales no parecen tener posibilidades reales de sobre vivencia en el ámbito urbano, como en antaño lo hicieron, pues no son significativos a los infantes de la sociedad tecnológica. El desface del niño que juega con juguetes de palma en la cultura competitiva del consumo, es el mismo que enfrentaría un chico campesino ante un "nintendo" cuando ni el ni los miembros de la comunidad saben manejarlo.

Al parecer el hecho de que los niños del campo no compartan las preferencias de los niños de la ciudad, no se debe a diferencias de índole cognoscitivo, sino de condición sub-cultural como es el desconocimiento de algunos de los estímulos y personalidades que cotidianamente aparecen en la T.V., los cines y las calles.

En cada cultura la actividad lúdica adquiere un significado particular que corresponde a las condiciones e intereses propios en que se mueve el grupo. Por lo que los juegos reflejan en mucho la sociedad en la que viven sus protagonistas, lo que significa que no hay tramas o juegos mejores que otros, pues todo depende de la intención con que son creados. El juego no excluye a cultura alguna, todas lo participan independientemente de su grado de desarrollo. La cuestión es como la manifiestan.

Es en el seno de cada cultura donde se determinan los principios que orientaran la practica lúdica, por lo que a cada una de estas corresponde implementar los programas, mensajes y actividades que apoyan su propio proyecto.

Por su parte los juguetes como reflejo de la condición cultural varían de acuerdo a los materiales y motivos característicos de esta manera los encontramos de barro, en madera, o bien en plástico, reproduciendo objetos rudimentarios, hasta los mas sofisticados, video juegos y naves interplanetarias.

CONCLUSIONES

Como resultado de nuestra investigación teórica, la cual nos permitió adquirir una visión mas completa de nuestro objeto de estudio, podemos sostener que el juego es un medio importante en el desarrollo de habilidades físicas e intelectuales del niño así como en la esfera afectivo-social.

A través del juego, el niño desarrolla su cuerpo y su mente, conoce su entorno social aprendiendo a manipularlo.

El niño desde que nace, ya posee una vida física y mental, que desde que inicia su contacto con el exterior, va adquiriendo ciertos conocimientos que el mismo desarrolla o refuerza, de tal manera que logra formar su propio pensamiento.

El niño como mínimo debe cursar 2 años de educación preescolar, lo que le permitirá adaptarse y desarrollarse ampliamente y sobe todo ubicarse entre sus compañeros y desarrollar su maduración interna; ya que durante el primer año de dicha educación, le ayudara a dejar momentáneamente el hogar, pero al mismo tiempo los invita a relacionarse con niños de su edad, a convivir con ellos, etc.

Así mismo, desarrolla niveles de madurez como por ejemplo, de 2 a 3 años adquiere un conocimiento de su esquema corporal, y de 4 a 5 años, afirma las partes conocidas en el y demás de sus compañeros, y toma conciencia de que hay partes únicas y dobles del cuerpo, así como el funcionamiento general de ellas.

De 5 a 6 años, ya puede afirmar su literalidad y el concepto de simetría.

Es por eso, la importancia que tiene el cursar los tres grados de educación preescolar ya que posteriormente tendrá que enfrentarse a una enseñanza mas sistematizada en las instituciones de educación básica nivel primaria.

Por tal motivo, la importancia del proceso de desarrollo en el ser humano en periodos - etapas y estadios delimitados, lo que obedece a conductas psíquicas, afectivas y motoras; presentes en todas las personas de diferente cultura y extracto social.

De acuerdo con Piaget, el proceso de desarrollo intelectual del niño pasa por diferentes etapas en las cuales se mantiene una estrecha relación con el juego, que, en base a nuestro objeto de estudio, se hablaría de juego, simbólico, pues en el se encuentran ubicadas las edades de 4 a 6 años.

Con la aparición del símbolo y la consecuente representación de objetos ausentes. el niño ingresa a una clase de juego que da paso a su evolución.

Mediante el juego simbólico el niño adquiere la capacidad de transformar las cosas que le rodean, de acuerdo a sus necesidades; es decir, transforma la realidad a través del juego simbólico.

En su etapa inicial, el juego simbólico es una expresión egocéntrica, en la que se establecen las bases para la adquisición del lenguaje, conforme se va socializando el niño permite el paso del juego simbólico individual al juego simbólico colectivo.

El juego simbólico sea cual sea su temática, siempre esta ligado a elementos de la realidad, su función radica en la transformación de esta en base a sus deseos e intereses.

Dentro del juego simbólico, el juguete ocupa un lugar muy importante, ya que el niño ;e da vida, asignándole diferentes papeles, lo que significa la generalización de los esquemas simbólicos a otros objetos.

Para este tipo de actos lúdicos (como hace referencia Piaget), no solo son los objetos utilizados para representar, sino también las gentes o los animales, a través de este sustituto simbólico, el niño puede disminuir las tensiones, que de otra manera no podrá hacer.

Por otro lado, el juguete actúa como liberador de tensiones, permite al niño reafirmar su Yo por medio del acercamiento al mundo de los adultos.

A su vez, el juego individual se va transformando en colectivo, acentuándose en el niño la conciencia de si mismo en relación con los otros.

El mundo de los adultos se encuentra presente en los juguetes a través de las reproducciones reducidas de los objetos de la vida cotidiana.

La aceptación de estos juguetes obedece a el interés del niño por integrarse al mundo de los adultos, a quienes toma como referencia debido a la admiración que los tiene, imitándolos en todo sus actos.

El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia y por tanto pasan por los mismos periodos; en cada uno de estos la experiencia desarrolla los conceptos a través de la interacción y equilibrio entre las actividades de asimilación y acomodación.

El juego simbólico funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño; cualquier cosa que le haya sucedido en la realidad, queda tergiversado en el juego, pues el niño no habrá ningún esfuerzo por adaptarse a la realidad.

El juguete adquiere un valor fundamental para organizar el pensamiento del niño, constituye el deseo, la imagen ideal, desde que se nace el juguete forma parte importante en la vida de todo individuo.

Así, podemos constatar que el niño a través del juguete establece lazos afectivos con objetos y de esta manera muchas veces el niño intenta resolver su angustia y dominarla; también imita situaciones adultas, potenciando el desarrollo de una actividad.

Asimismo, el juguete contribuye al desarrollo sensorial y motor del niño, estimulando tanto la motricidad global como el movimiento del conjunto del cuerpo, que a su vez se relaciona muy estrechamente con el desarrollo de la inteligencia, siendo así, este su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de síntesis y análisis, desarrollando así la inteligencia practica e iniciando el camino hacia la inteligencia abstracta.

Todos estos factores anteriormente mencionados están íntimamente relacionados unos con otros, por tal motivo afirmamos que el juego es una necesidad vital, que contribuye al equilibrio humano, siendo una actividad exploradora de aventura y experiencia, medio de comunicación y deliberación bajo una forma permitida, siendo así un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo integral del niño en sus etapas física, intelectual y social.

Es por ello que el juego tiene un alcance pedagógico inmenso ocupando un lugar primordial dentro de los nuevos métodos de educación, siendo el medio mas eficaz para la educación de los niños dentro del nivel preescolar.

Ahora bien, si reconocemos la importancia del juego debemos de tratar de incrementarlo, y respetarlo mediante la creación de espacios de juego apropiados tanto a nivel escolar como medio cotidiano, los cuales están de acuerdo a las características de

desarrollo infantil marcadas por Piaget y en donde el pedagogo elabora diferente tipo de material didáctico brindando asesoría en el empleo del mismo.

Ademas también es importante el diseño, aplicación y evaluación de programas de orientación a padres de familia y docentes con el fin de lograr estimular el juego en el niño.

BIBLIOGRAFIA

-Psicología Evolutiva de Piaget.

M. Beard Ruth.

Edit: Kapelusz.

-Psicología Evolutiva de 1 a 16 años.

Gassell A. y otros.

Edit: Paidós.

-La formación del símbolo en el niño.

Piaget Jean.

Edit: Fondo de cultura económica.

-El preescolar de 2 a 5 años.

Stone L. J. y Church J.

Edit: Hormé.

-Psicología del desarrollo, El lactante y el Preescolar.

Fitzgerald Hiram E. y otros.

Edit: El manual moderno.

-Psicología de los juegos infantiles.

Chateau Jean.

Edit: Kapelusz.

-6 estudios de psicología.

Piaget Jean.

Edit: Seie Barral.

-Diccionario de Pedagogía.

Luzuriaga Lorenzo.

Edit: Lozada S.A.

-Historia de la pedagogía.

Abbagnano N. y A. Visalberghi.

Edit: Fondo de cultura económica.

-Los grandes pedagogos.

Chateau Jean.

Edit: Fondo de cultura económico.

-Cómo ayudar a los preescolares activos y pasivos mediante el juego.

Wolfgan Charles E.

Edit: Paidós.

-El niño y sus juegos.

Aberastury H.

Edit: Paidós.

-Los jardines de infantes, origen, desarrollo, difusión, organización y métodos.

Guillen de Rezado Clotilde.

Edit: Kapelusz.

-E l niño y sus juguetes.

Bandet J.

Edit: Narcea.

-La psicología del niño.

Piaget Jean y B. Inhelder.

Edit: Morata.

-Apuntes sobre el desarrollo infantil: El juego en el preescolar.

S.E.P., agosto de 1985.

-Enciclopedia Larousse juvenil Tomo 3.

Editorial Vergara, 1978.

-El desarrollo social del niño y del adolescente.

Berthe Raymond-Rivier.

Editorial Herder, 1980.

-El jardin de niños y su tecnica.

Lopez Ricoy, Luis-Chanes Ma. Elena

Editorial Autores, 1965, Tomo I.

-Programa de Educacion Preescolar. S.E.P., 1992.

-El niño desde la concepción hasta los 6 años.

D Agostino y otros. Editorial Care de Mexico, 1986.-Aspectos esccenciales del desarrollo de la personalidad en el niño. Mussen, Conger y Kagan. Editorial Trillas, 1986.

-La psicomotrocidad en el preescolar.

Comellas Ma Jesus y otros. Editorial CEAC 1980

-El conocimiento del niño a través del psicoanálisis.

Lebovia, S. Soule, M. Editorial F.C.E., 1973.

-Desarrollo en psicoanálisis. Melanie Klein.

Editorial Horme, 1962.

-Aspectos teóricos del juego.

Cubero Cruzado Isabel.

Facultad de psicologia UNAM. 1991.

-El psicoanálisis infantil y la clínica.

Freud, Anna.

Editorial Paidos, 1978.

-Psicoanálisis se los cuentos de hadas.

Bettelheim Bruno.

Editorial Critica, 1988.

-Como jugar con su hijo.

Arnold, Arnold.

Editorial Kapelusz 1986.

-Estudio y observación del niño.

Gene R. Medinnus.

Editorial Limusa, 1988

-El juego del juego.

Dovignand Jean.

Brevarios de F.C.E. 1990.

-Juguetes y desarrollo de la personalidad.

Borja S.M.

Cuaderno Pedagógico 1980.

-Educación Preescolar, métodos, técnicas y organización.

Castillo Cebrian Cristina.

Editorial C.E.A.C. 1980.

-Esquemas de Pedagogía.

Mauro Laneng.

Editorial Herder.