UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ODONTOLOGÍA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA PREVENCIÓN EN ODONTOPEDIATRÍA

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

C I R U J A N A D E N T I S T A

P R E S E N T A:

DULCE ABRIL FAJARDO ALVARADO

DIRECTORA: C.D. MARÍA ELENA NIETO CRUZ

MÉXICO D. F. ABRIL 2006

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 esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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

A MIS PADRES :

Por su apoyo incondicional , por su amor, regaños, fortaleza, dedicación, conocimientos y sus consejos que me han guiado por el camino correcto, para lograr una de las metas más importantes de mi vida, gracias por que sin ustedes no hubiera podido lograrlo, los amo los admiro y los respeto.

A MIS HERMANOS :

Rubén, Hugo y Lalo, por sus consejos, apoyo, ayuda, cariño y confianza.

A MIS ABUELOS Y TÍO :

En especial a Papá Moy, a mi bisabuela Juana y mi Tío Roberto, que aunque ya no estén con nosotros se que les daría mucha alegría, a mi bisabuela María, a mi tía Isabel, Bibi, Ricardo, por su amistad consejos y cariño.

A MI CUÑADA Y SOBRINOS :

Laura, Rubencito y Maximiliano, por su ayuda y participación en la elaboración de esta tesina.

A LA DRA. MARÍA ELENA NIETO :

Por sus enseñanzas, ayuda y dedicación en la elaboración de esta tesina.

A LOS DOCTORES :

Al Dr. Kameta, Mtra. María Hirose, Dr. Héctor Ortega, por sus conocimientos, enseñanzas, consejos y por el tiempo que me dedicaron , gracias .Y a todos aquellos que de alguna manera participaron en mi formación.

A NARO Y SU ABUE :

Por su ayuda, amistad, comprensión, por el tiempo que me dedicaron, y por todos los momentos de felicidad, pero sobre todo por su amor.

A MIS AMIGOS :

Jair, Vero, Ernesto, Luis, Tomas, Yair y Abraham, por tantos y tantos momentos de alegría que hemos pasado en esta etapa de nuestras vidas, por su amistad y su apoyo gracias.

GRACIAS.....

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1.CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS NIÑOS EN DIFERENTES EDADES.....2

1.1 Desde el nacimiento hasta los 3 años de edad.....2

1.1.1 Cambios cognoscitivos.....6

1.1.2 Cambios emocionales.....8

1.1.3 Cambios sociales.....9

1.2 De los 4 años a los 6 años de edad.....12

1.2.1 Cambios cognoscitivos.....14

1.2.2 Cambios emocionales.....15

1.2.3 Cambios sociales.....16

2.DESARROLLO PSICOLÓGICO DEL NIÑO.....17

2.1 El desarrollo mental del niño.....18

3.JUEGO.....19

3.1 Concepto.....20

3.2 Antecedentes.....21

3.3 El Juego en el desarrollo infantil.....22

3.4 El juego en el desarrollo social.....31

3.5 La naturaleza psicológica del juego infantil.....32

3.6 El juego como ámbito de aprendizaje.....32

3.7 El contexto lúdico y el aprendizaje.....35

4.TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Y SU RELACIÓN EN EL JUEGO.....37

4.1 Teoría del aprendizaje.....37

4.2 Teoría psicodinámica.....37

4.3 La teoría del juego de Jean Piaget.....37

4.3.1 Teoría cognoscitiva de Jean Piaget.....45

4.4 Teoría del juego de Vygotski.....46

4.5 Teoría del juego de Freud.....48

5. LUDOTERAPIA.....48

5.1 Concepto.....48

5.2 Características.....48

6. PROPUESTA DE 2 JUEGOS PARA INTRODUCIR AL NIÑO A LA PREVENCIÓN BUCAL A TRAVÉS DEL JUEGO.....54

CONCLUSIONES.....58

BIBLIOGRAFÍA.....59

INTRODUCCIÓN

El juego constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños investigar en su propio pensamiento y poner a prueba sus conocimientos en el uso interactivo de objetos y conversaciones. El juego ocupa un papel relevante entre las actividades escolares, ya que es un medio para el conocimiento y escenario continuo de aprendizaje social, con una gran fuerza motora en todas las actividades y está íntimamente relacionada con la curiosidad epistemológica natural del ser humano, es por eso que el juego y el aprendizaje están necesariamente relacionados.

Durante la etapa preescolar, los juegos permiten a los niños penetrar mediante la reproducción de sus experiencias y conocimientos previos, en las normas, costumbres y hábitos sociales. Los juegos, como actividades que son, necesitan espacio, escenario e instrumentos. La conjugación entre las actividades lúdicas, las actitudes y el uso específico de instrumentos es lo que caracteriza a los juegos.

Por lo tanto este trabajo pretende aportar ideas para que teniendo en cuenta la naturaleza del juego, como forma de conceptuar y comunicar conocimientos, los profesionales de la salud lo utilicen como herramienta educativa. En la parte final de este trabajo se presenta una propuesta de un escenario de juegos didácticos.

1. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS NIÑOS EN DIFERENTES EDADES

1.1 Desde el nacimiento hasta los 3 años

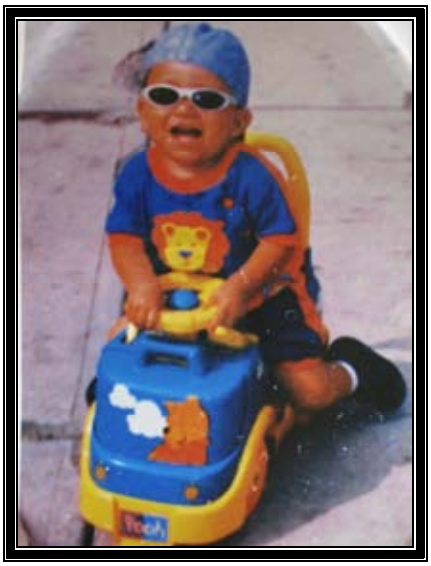
En esta etapa el niño es incapaz de razonar, cuando los estímulos son muy complejos, el niño no puede procesarlos y se pierde. Se caracteriza por el egocentrismo, piensa que nuestras las percepciones del mundo son exactamente iguales a las suyas y a las de los demás.
Se caracteriza por la respuesta motriz que muestra el niño con reacción refleja a los estímulos que se le presentan(alimentación, limpieza, etc) El niño manifiesta que reconoce tanto a las personas de su medio familiar como los estímulos que le gusten reclamando atenciones afectivas (caricias, sonrisas, etc.).

A los 6 meses reconoce las caras familiares por medio de expresiones faciales y desarrolla vínculos sólidos y firmes con los adultos que le cuidan. Durante el primer año, el niño tiene una dependencia absoluta de sus padres.

Fuente: directa

Alrededor del año aumentan las capacidades motoras. Aprende a andar, se sienta y se levanta solo. Da palmadas y hace señales de despedida. Colabora al vestirlo. Utiliza un lenguaje simbólico (habilidad para producir sonidos o gestos que son reproducibles). Balbucea una o dos palabras. Empieza a mostrar signos de independencia. Se resiste a cumplir órdenes, no le gusta esperar. Muy rara vez obedece a un orden verbal, y a menudo aparecen rabietas y negativismo. “No” es la palabra favorita del niño. Inicia el control de esfínteres, desarrolla también la capacidad de identificar las voces y realiza el beso como expresión afectiva.

Entre el año y el año y medio hace uso de unas 15-20 palabras, aunque generalmente puede entender más palabras de las que puede decir. Pide cosas señalando, e imita actividades que ha observado en otras personas. Predomina la actividad investigadora y los aprendizajes simples. Se inicia el aprendizaje de actividades sensoriomotoras principales tales como la deambulación, el habla y el control de esfínteres.



Fuente: directa

A los 2 años la amplitud de su vocabulario alcanza unas 50 palabras. Construye frases de dos palabras, además de intuirse una organización de las respuestas.

El niño comienza a tener conciencia de sí mismo(utilizando el “yo”, “mío”) y una representación propia(búsqueda de la admiración), reivindicando el reconocimiento de los logros y cuando no lo logra manifestando una crisis de oposición(lloros, gritos), de negativismo o de rechazo(expresión del “no”).

El pensamiento del niño, aunque es complejo, continua mostrando egocentrismo[1]. Aún falta capacidad para comprender que el punto de vista de otra persona es diferente al suyo.(Es recomendable dar instrucciones claras).

Existe un aumento del desarrollo motor. Sube escaleras con apoyo, corre y salta. Se sienta solo en una silla. Hace garabatos[2].

Fuente: directa

En torno a los 2,5 y los 3 años se vuelve más rígido e inflexible, quiere todo tal y como lo espera. Se muestra muy dominante y exigente, y expresa las emociones de forma violenta, en ocasiones es difícil comunicarse con él. Pasado los 3 años empieza a comunicar y razonar

[1] Boj J.R. Odontopediatria.Barcelona.Edit. Masson,2004 pp.256,257
[2] Ferrer M. El juego y el Juguete en la hospitalización infantil. Edit. AU Llibres. P.p.9-10.

con mayor facilidad. La comprensión del habla es mayor y puede construir frases de 3 palabras. Posee un vocabulario de aproximadamente 1,000 palabras. Le gusta tanto dar como quitar. Quiere crecer y a la vez continuar siendo niño.

Edad conocida como de “yo también” y la edad de la imitación. Le gusta hacer amigos y se muestra muy susceptible al elogio. Es capaz de comprender y realizar órdenes verbales. El miedo a la separación de los padres disminuye a esta edad, y pueden afrontar nuevas situaciones.[3]

Fuente: directa

La comprensión del habla es del 70-80% . Se muestra muy susceptible al elogio. La conducta fácil del niño de 3 años y medio empieza a cambiar. Puede aparecer la descoordinación en todos los aspectos: en el tartamudeo, al caerse y en salidas de tipo tensional como pestañeo, morderse las uñas, hurgarse la nariz, tics faciales o sacudidas y aumento de la succión pulgar, esta sensible a las alabanzas.[4] Comienza a desarrollar la vergüenza frente al otro.

Sube escaleras alternando los dos pies y las baja poniendo los dos pies en cada escalón pudiendo llevar además un juguete grande. Construye torres de nueve o diez cubos, modula el volumen y el tono de

[3] Boj J.R. Op. Cit. P.257
[4] Barbería E. Odontopediatría.2ª ed. Barcelona. Edit.Masson, 2002 pp.116

sus expresiones orales, hace muchas preguntas que comienzan como: ¿por qué?, ¿qué?, ¿dónde? Y ¿quién?.
Le gusta ayudar a las personas mayores en las tareas domésticas, como regar las macetas, se muestra cariñoso con sus hermanos más pequeños[5].

1.1.1 Cambios cognoscitivos

Hace tiempo se consideraba al neonato humano como una criatura incompetente desde el punto de vista cognoscitivo, debido a su impotencia. Sin embargo, muchos psicólogos reconocen en la actualidad que el recién nacido tiene la capacidad cognoscitiva. De hecho, se cuenta con evidencia de que los recién nacidos pueden experimentar sensaciones de dolor, tacto y cambios en la posición corporal. También se sabe que los lactantes pueden oler, ver y escuchar desde el primer día de vida.

Fuente: directa

La capacidad cognoscitiva explica cómo y por que un lactante explora los dedos de su madre mientras lo amamantan, y estudia su cara.
En 1984, Mussen et al. Señalaron que el desarrollo cognoscitivo ocurre en cuatro áreas principales durante el primer año de vida. La primera es el

[5] Sheridan M. Desde el nacimiento hasta los 5 años. Edit. Marcea, 1977. p.p.65-69.

área de percepción; aun los niños muy pequeños tienen la capacidad de percibir movimiento, relaciones faciales y colores.

La segunda área cognoscitiva importante es el reconocimiento de la información, se sabe que los lactantes pueden reconocer ciertos estímulos, como una cara, cuando la ven desde varios ángulos de observación diferentes. En este caso se argumenta que los niños desarrollan esquemas o representaciones mentales de cosas que se encuentran en su conciencia, y que dichos esquemas incluyen algunos (aunque no todos) de los elementos cruciales del objeto o suceso, lo cual les permite reconoce la similitud entre objetos nuevos y otros antiguos, por su capacidad de generalizar dichos elementos cruciales.

El tercer aspecto cognoscitivo importante es la capacidad de clasificar. Los niños pueden agrupar las cosas por su forma, color, y uso, aun en el primer año de edad. A esta edad, la mayoría de los niños tienen la capacidad de recordar un suceso pasado y utilizar la información obtenida de la experiencia para poder establecer una reacción a los sucesos del presente. Existen dos teorías interesantes en el estudio de la cognición neonatal. La primera es la teoría del aprendizaje, y el término condicionamiento es el concepto más importante que deriva de esta teoría.

Sigue visualmente la trayectoria de los objetos, los agarra y los tira de nuevo, identifica personas, objetos y lugares vistos con anterioridad que le han sido significativos, entre varios objetos y encuentra el que se le pide.

Hay dos tipos de condicionamiento, el clásico y el operante. El condicionamiento clásico ocurre cuando dos estímulos se presentan juntos; por ejemplo, la succión el pezón se vincula con suficiente frecuencia con el acto de escuchar una canción de cuna, con el tiempo el

recién nacido comienza a succionar al escuchar el arrullo. El condicionamiento instrumental u operante se presenta cuando los actos del niño se refuerzan o recompensan. Esta clase de aprendizaje es posible cuando los padres hacen arrullos en respuesta a las risitas del bebé. La teoría de Jean Piaget acerca del desarrollo cognoscitivo es también importante para comprender la cognición del recién nacido. Según Piaget , muchos de los logros intelectuales del niño entre el nacimiento y los dos años de edad son resultado de acciones que realiza con objetos presentes en su medio.

En 1954, Piaget describió los primeros dos años de vida como un periodo de desarrollo sensorimotor, que se divide en 6 etapas. Piaget argumentó que durante este periodo el niño debe de desarrollar conocimiento en las tres áreas siguientes: 1. Permanencia de los objetos: Los objetos continúan existiendo aun cuando el niño no los perciba. 2.Causalidad: los objetos tienen usos y los sucesos tienen causas. Piaget utilizó el término de reacción circular (primaria, secundaria y terciaria) para describir los cambios que se presentan en esta área. Una reacción circular primaria consiste en la repetición de una satisfacción satisfactoria ya conocida, como la succión del pulgar. Una reacción circular secundaria es la repetición de una relación causal (causa efecto) descubierta de manera accidental. Las reacciones circulares terciarias implican la experimentación, como pudiera suponerse, dichas conductas a menudo exasperan a los padres. 3. Juego simbólico: Un objeto puede representar a otro[6].

1.1.2 Cambios emocionales

Las emociones pueden discernirse cuando se observan las reacciones conductuales (llanto); al medir las respuestas fisiológicas (Taquicardia) o al establecer los pensamientos y las reacciones de una persona ("estoy

[6] Pinkham JR. Odontología Pediátrica. 3ª edición. México. Edit. Mc Graw Hill. P.182.

deprimido”). Al valorar el estado emocional de los niños pequeños, estos últimos métodos de discernimiento adquieren poco o nulo valor. Por regla general, en el primer año de la vida del niño, los adultos le asignan cualquier emoción que consideran que debe sentir en una situación particular.

Entre los cuatro y 10 meses parecen despertar los estados emocionales. En 1984, Mussen et al, mencionaron que los recién nacidos son capaces de exhibir conductas de temor, así como ira o frustración. Al aproximarse el niño a su primer cumpleaños, la tristeza por la separación de los padres, la felicidad por la reunión y los celos hacia otros niños o sus hermanos, se tornan constantes. Los temores de lactantes y los niños son de gran interés para el clínico que atiende a menores, y es necesario que le considere al formular una estrategia de atención. El temor a los extraños es un hecho casi universal después de los 12 meses de edad. Otro miedo muy frecuente en este grupo de edad es el temor a la separación de los padres: comienza alrededor de los seis meses de edad, alcanza su máximo entre 13 y 18 meses, y después disminuye[7].
Descubrimiento de la autonomía y de las normas, autoafirmación, a los 3 años se presenta rivalidad fraternal e identidad sexual[8].

1.1.3 Cambios sociales

- El primer año : En los primeros 12 meses de vida, el niño depende absoluta y definitivamente de sus padres, y los cuidados maternos son muy importantes párale en esta etapa. En los primeros meses, el niño no parece distinguir entre una y otra persona. El lactante puede sonreír o balbucear por igual ante sus padres o extraños. El acto no reflejo de sonreír se presenta de los dos a tres meses y representa la primera conducta social importante del lactante ,

[7] Pinkham J.R. Op. Cit. P.183.
[8] Ferrer M. Op. Cit. P.15.

además del llanto. Con esta sonrisa el niño comienza a comprender que puede lograr un comportamiento diferente del llanto para aumentar su influencia en el hogar. Los sucesos sociales primordiales del primer año de vida son el desarrollo de vínculos sólidos y firmes con adultos que se interesan y que alientan su desarrollo.

- El segundo año: El niño de un año de edad puede tener un proceso social notable durante su segundo año de desarrollo. El surgimiento de las habilidades fonéticas les permite aprender a relacionarse con la familia, Desde la perspectiva social, los niños intentan ejercer su voluntad y comienza a surgir la necesidad de probar su independencia.

Fuente: propia

Las estrategias eficaces y coherentes de los padres adquieren gran importancia. A esta edad es importante que se conserve el afecto entre los padres y el niño, así como incrementar la aprobación y desaprobación verbal. La disciplina debe de ser educativa. Inicio de la autonomía, interiorización de restricciones.

- En el tercer año: al final del segundo año o al principio del tercero, el niño comienza a correr en forma independiente de sus padres. El tercer año es cuando suele comenzar la enseñanza para el control de esfínteres, la cual no debe iniciarse demasiado pronto, y nunca debe convertirse en conflicto entre el niño y sus padres, quienes se deben hasta que éste se encuentre preparado para ello. Otros autores señalan que es a los 2 o 2 años y medio. El tercer año es exigente para los padres, ya que los niños de dos a tres años pasan por un periodo que se considera como el de "Los años terribles" . En su tercer año el niño sabe utilizar la palabra "no" cuando quiere oponer resistencia. Hacia el final del tercer año, el niño plantea preguntas sobre cómo y por qué. Comienza surgir identidad, y puede integrar los patrones de otros en su propia vida, el niño de cerca de tres años de edad puede tener una variedad de intercambios sociales con otras personas. A causa de esta capacidad comunicativa, durante mucho tiempo el tercer cumpleaños marcó la fecha de entrada de muchos niños a programas de atención dental.

Se requiere mayor elucidación en aspectos como la relación de la caries con la dieta, microflora, saliva, respuesta del huésped, fluoruro y otros elementos, el fenómeno de desmineralización y remineralización, así como de otros factores. Sin embargo, el proceso se ha comprendido lo suficiente para capacitar a la mayoría de los niños acerca del acceso al cuidado dental para que crezca sin caries, enfermedad que alguna vez fue endémica. El conocimiento actual a favorecido la profusión de programas preventivos que se pueden aplicar en el individuo o en el ámbito de salud pública. Necesita compañeros, existe colaboración y competencia[9].

[9] Pinkham J.R. Op. Cit. P. 185.

1.2 De los 4 años a los 6 años de edad

Al principio de esta fase la conducta es inestable, y tiene mucha facilidad para perder el control. Pega patea y rompe cosas en accesos de ira, e inclusive puede escaparse, es capaz de utilizar un lenguaje ofensivo y chocante.Progresivamente la conducta se encauza y se puede empezar a razonar con él. Al final de esta etapa el niño gusta de obedecer y complacer a su entorno, su conducta se dificulta.

El lenguaje pasa de las frases con 4 palabras a frases con cinco o seis (inicio de la fase social). Responde a los elogios. Es la edad conocida como del "cómo" y del "por que", edad de la curiosidad.

A estas edades el niño muestra suficiente independencia para admitir separarse de sus padres. Al final de esta etapa el niño se muestra confiado, estable y bien equilibrado[10]. La comprensión del lenguaje ya es de 100%. La amplitud de su vocabulario alcanza alrededor de las 2,000 palabras, es un gran conservador y preguntador, y posee gran imaginación, muestra una independencia suficiente para admitir la separación de los padres relativamente sin traumas[11].

Se pasa la vida preguntando ¿por qué?, ¿cuándo?, ¿cómo?, y el significado de las palabras, maneja con destreza la cuchara y el tenedor, se lava y se seca las manos, se cepilla los dientes, en su comportamiento general es más independiente y bastante testarudo, le encanta hacer teatros y disfrazarse, comprende la necesidad de respetar turnos al jugar, conoce la relación entre el pasado, el presente y el futuro.

[10] Boj J.R. Op. Cit. P. 257.
[11] Sheridan M. Op. Cit. P.73.

Fuente: propia

A los 4 años y medio, empieza a calmarse y a nivelar su conducta, así pues se puede razonar con él, le gusta discutir, presenta un enorme interés en los detalles y quiere que se le muestren cosas, disfruta los aspectos tridimensionales de los objetos.

Cinco años de edad, en relación al habla es capaz de establecer una conversación (enriquecimiento del vocabulario) e inicio de la fase social (frases de 5 y 6 palabras)[12].
El niño se muestra confiado, estable y bien equilibrado, no es demasiado exigente, la madre es el centro del mundo, y al niño le gusta estar cerca de ella, obedecerla y complacerla, responde a los elogios.

Le gusta que le lean o cuenten cuentos y luego los representa, solo o con sus amigos, en su comportamiento general es más sensible, controlado e independiente, comprende la necesidad del orden y de la limpieza, pero hay que estar recordándoselo constantemente[13].

[12] Barbería E. Op. Cit. P.117
[13] Sheridan M. Op. Cit. P.75.

Fuente: directa

1.2.1 Cambios cognoscitivos

Es una etapa de cambios enormes, ya que la capacidad de razonamiento en los niños aumenta en grado considerable. Las sencillas preguntas de "por que" de los niños de dos años son sustituidas por otras más complejas y específicas como "por qué creció tanto?, y ¡de dónde viene?.

En las categorías de desarrollo cognoscitivo que propuso Piaget; el periodo de los 3 a los años de edad recibe el nombre de preoperacional o preoperatorio. La fase preoperatoria del desarrollo cognoscitivo comienza al término de la sexta etapa del desarrollo sensorimotor, entre los 18 y 24 meses de edad; y dura hasta los 6 y siete años. Piaget denominó preconceptual a la primera fase de la etapa preoperatoria y concluyó que dura hasta los 4 años. Esta etapa preconceptual se caracteriza por el rápido desarrollo de la mente de los procesos mentales del niño, quien adquiere la capacidad para el pensamiento simbólico y la representación mental de los objetos. En el periodo sensorimotor; el niño restringía sus actos a objetos reales, mientras que en la frase preconceptual juega y elabora fantasías con símbolos mentales.

En la etapa preconceptual, el pensamiento del niño debe aún considerarse sencillo, pues todavía generaliza toda las entidades. Para

Piaget la mente preconceptual, es el proceso de enfocar todos los pensamientos y razonamientos de cualquier problema mental en un solo aspecto de la estructura total, el tiempo que se hace caso omiso de las restantes. La etapa preconceptual va seguida de otra que se conoce como el periodo del pensamiento intuitivo, y que comienza hacia los cuatro años y dura a los siete u ocho. Esta etapa se caracteriza por mayor refinación de las capacidades del niño para agrupar los objetos según su categoría, con uso de pensamientos, e imágenes complejos y superación de la tendencia a centrar su atención. En las fases finales de este período, el niño puede empezar a adquirir las habilidades de lectura y escritura.

1.2.2 Cambios emocionales

El temor que muchos niños sienten ante extraños, la separación con respecto a sus padres y las nuevas experiencias, disminuyen hacia el tercer año hasta el punto que pueden enfrentar nuevas situaciones sociales sin consecuencias emocionales. El proceso de autocontrol y control de las emociones, como la frustración y el miedo, se desarrolla de manera considerable entre los tres y seis años, y es paralelo a un proceso de socialización de igual importancia. Durante estos años surge el sentido de identidad sexual del niño, quién adopta hasta cierto punto cualidades femenino o masculinas. El sentido de identidad y el desarrollo del concepto de la autoestima también surgen durante este periodo. Se desarrolla la conciencia del niño, y es capaz ya de sentir culpa o angustia si quebranta una regla normal.

El niño a los 6 años todavía carece de madurez emocional, aunque tiene emociones complejas. Ya es capaz de sentir amistad y hostilidad, expresar agresión y experimentar culpa y ansiedad. Además de ser susceptible a los elogios, también se le puede ofender.

1.2.3 Cambios sociales

La etapa de los 3 a los 6 años conlleva un desarrollo social enorme en los niños. Los de dos años, por ejemplo no pueden jugar con otros de su misma edad las más de las veces, y sus juegos son, en el mejor de los casos, separados aunque paralelos. Por ejemplo, es posible que un par de niños de dos años jueguen en el mismo cajón de arena, pero la actividad de uno no guardará relación con la del otro.

Fuente:directa

El niño de tres años, ya comprende qué es esperar su turno, hacia los cuatro puede jugar con otros, mientras que a los 6 ya es capaz de participar en juegos sencillos en equipo.

Fuente: directa

Entre los tres y seis años de edad, el niño comprende su identidad personal y la manera en que debe relacionarse con otras personas, como sus padres, hermanos, amigos y figuras de autoridad. Durante este periodo se desarrolla un sistema de valores, la autodisciplina se impone a sus necesidades básicas, y surge la conciencia de la culpa. Son muchas las teorías que intentan explicar las razones de la espectacular transición psicosocial que se verifica en este grupo de edad. Según la teoría médica-psicoanalítica, la causa de los cambios de personalidad son las fantasías sexuales y la sensación de culpabilidad

Las teorías del aprendizaje social proponen que los cambios durante este periodo son producto de las influencias de la paternidad, maternidad y de la conducta de los padres.

2. DESARROLLO PSICOLÓGICO DEL NIÑO

Debe considerarse como una serie de procesos por medio de los cuales las tendencias individuales heredadas genéticamente interactúan con los factores ambientales particulares para modelar el curso de una trayectoria en el comportamiento del niño. Los factores que influyen en el desarrollo psicológico del niño: temperamento, personalidad y las aptitudes cognoscitivas. Las metas de la psicología del desarrollo son describir y explicar este proceso según principios generales que puedan emplearse en educación, medicina, como ayuda a los padres, en otros ámbitos.

El comportamiento humano se estudia desde el ámbito de la psicología desde varias perspectivas para explicar los aspectos del desarrollo psicológico (emocional, cognoscitiva y social).[14]

[14] Boj J.R. Op. Cit. P. 255.

Las características asociadas a los estadíos del desarrollo constituyen referencias para comprender el comportamiento del niño, los estudios que se toman en consideración responden a tres áreas del desarrollo: la cognitiva(Piaget), de personalidad(Wallon) y afectiva(Freud)[15].

2.1 El desarrollo mental del niño

El desarrollo psíquico, que se inicia al nacer y concluye, en la edad adulta, es comparable al crecimiento orgánico, al igual que este último, consiste esencialmente en una marcha hacia el equilibrio. Así como el cuerpo evoluciona hasta alcanzar un nivel relativamente estable , caracterizado por el final del crecimiento y la madurez de los órganos, así también la vida mental puede concebirse como la evolución hacia una forma, de equilibrio final representada por el espíritu adulto.

El desarrollo es, por lo tanto, en cierto modo una progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior. El desarrollo mental es una construcción continua, comparable al levantamiento de un gran edificio que, a cada elemento que se le añade, se hace más sólido, o mejor aún, al montaje de un mecanismo delicado cuyas sucesivas fases de ajustamiento contribuyen a una flexibilidad y una movilidad de las piezas tanto mayores cuanto más estable va siendo el equilibrio.

Pero entonces conviene introducir una distinción importante entre dos aspectos complementarios de este proceso de equilibración: es preciso oponer desde el principio las estructuras variables, las que definen las formas o estados sucesivos de equilibrio, y un determinado funcionamiento constante que es el que asegura el paso de cualquier estado al nivel siguiente. Así por ejemplo, cuando comparamos el niño al

[15] Ferrer. Op. Cit. P.10

adulto, tan pronto nos sentimos sorprendidos por la identidad de las reacciones y hablamos en tal caso de una "pequeña personalidad"para decir que le niño sabe muy bien lo que desea y actúa como nosotros en función de intereses concretos como descubrimos todo un mundo de diferencias, en el juego, por ejemplo, en la forma de razonar, y decimos entonces que "el niño no es un pequeño adulto". Sin embargo, las dos impresiones son ciertas, cada una en su momento. Desde el punto de vista funcional, es decir, considerando los móviles generales de la conducta y del pensamiento, existen mecanismos constantes, comunes a todas las edades: a todos los niveles, la acción supone siempre un interés que la desencadena, ya se trate de una necesidad fisiológica, afectiva o intelectual[16].

3. EL JUEGO

Se define al juego como un medio de incalculable importancia en la vida del niño, el juego es una actividad.[17]

El juego es un término que se utiliza en forma suelta que se puede perder su significado real. En su sentido estricto significa cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final. Se realiza en forma voluntaria sin compulsiones ni presiones externas.[18]

Piaget explicó que el juego consiste en respuestas repetidas, simplemente con el placer funcional.

[16] Piaget J. Seis estudios de psicología. Edit. Seix barral, 1964. P.13.
[17] Bravo B.R. El juego medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido. Edit. Aljibe,1999. P.45.
[18] B Elizabeth. Desarrollo del niño 2ª edición. Me´xico Edit. Mc Graw Hill,.1988. p.307-309.

Fuente: directa

La fuerza motivadora que imprimen a sus actividades lúdicas está íntimamente relacionada con la curiosidad epistemológica natural del ser humano; por eso, juego y aprendizaje están necesariamente relacionados. El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños indagar en su propio pensamiento y poner a prueba sus conocimientos en el uso interactivo de objetos y conversaciones.[19]

3.1 Concepto

Los juegos son una acumulación de competencias físicas y mentales practicadas como diversión de acuerdo con un reglamento.

Los juegos de organización simple, en los que el número de jugadores y el número de reglas son menos complicadas que en los juegos de equipo, representan un papel importante en la experiencia de juego del niño de pocos años. Puesto que estos juegos requieren poca organización limitada habilidad, son particularmente adaptables y populares entre los niños de primero a cuarto año.[20]

[19] Ferrer.Op. Cit. P.20-21.
[20] Gilb. S. Juegos para escolares. 10ª edición. México. Edit. Pax, 1984. p.15.

3.2. Antecedentes

Los vocablos juego y jugar tienen muchas aceptaciones. La palabra juego se emplea con el significado de entretenimiento o diversión, jugar significa divertirse.

El comienzo del estudio de la teoría del juego suele asociarse con los nombres de F Schiller, H.Spencer y W.Wundt. En la exposición de sus concepciones filosóficas, psicológicas y, principalmente, estéticas, estos pensadores del siglo XIX trataron al juego como uno de los fenómenos más extendidos de vida, ligando su origen al del arte. El juego en está época era más bien un placer relacionado con la manifestación del exceso de energía. Para Schiller, el juego es una actividad estética. El exceso de energía es sólo una condición de la existencia del placer estético, H.Spencer vincula las actividades denominadas juegos con las actividades estéticas, llegando a crear la teoría del exceso de energía.

Quién más cerca estuvo de llegar al origen del jugo fue W: Wundt, aunque también optó por considerarlo un placer. Sus ideas son asimismo fragmentarias, señala que, el juego nace del trabajo.

J. Piaget (1945) , en su obra, fundamentada sobre la formación del símbolo en el niño, no estudia la forma desplegada del juego de roles, si no que, Piaget , investiga algunas premisas de su manifestación, eso probablemente se deba a que más que el juego en sí, le interesaba cómo en el niño nace la idea simbólica. Piaget llevó su análisis hasta los cuatro años, la edad en que el juego de roles alcanza su auge, y pasa luego a los juegos con reglas, que aparecen después de los siete años.[21]

[21] Elkonin. D. Psicologia del juego.1ª edición. Edit.Aprendizaje Visor, 1980. p.p.23-30.

3.3. El juego en el desarrollo infantil

El juego constituye para el niño un lenguaje adecuado para la expresión de sus fantasías, de sus conflictos, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad; sirve para abordar situaciones conflictivas no toleradas por el yo, situaciones que el sujeto transforma para convertirlas en asimilables. El contenido del juego, tanto como el qué-hacer con este contenido, expresan un nivel de desarrollo instintivo, así como también un nivel de organización de las estructuras cognitivas.[22]
El juego es la verdadera actividad que permite al niño alzarse a un nivel superior. No se trata de un activismo superficial e inútil, sino de una actividad profunda y fecunda.

Fuente: directa

Fuente de regocijo y presente en todos los momentos de su crecimiento, el juego forma parte del desarrollo del niño. Puede decirse que el niño crece jugando, dado que las características de sus juegos irán evolucionando y consolidándose progresivamente, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas y competencias. Al mismo tiempo, la evolución mental determina que los niños se sientan atraídos hacia su entorno, mientras aparecen ciertas curiosidades e intereses. De este modo surgen las motivaciones ligadas

[22] Radrizzani. A. El niño y el juego. Buenos Aires. Edit. Nueva visión, 1987. P.p.23-25.

a su constante progreso intelectual. Por tratarse de una actividad compleja, el juego libre siempre esta condicionado por las posibilidades que les permita el grado alcanzando en su desarrollo evolutivo y por los estímulos que el medio les ofrezca para ampliar sus intereses.

Tanto sus comportamientos como sus juegos van poniendo de manifiesto sus capacidades e inclinaciones hasta llegar a exteriorizar su particular modo de reaccionar ante el mundo. Se puede establecer una secuencia progresiva y aproximada de los juegos que ocupan a los pequeños a medida que crecen; pero las distintas etapas no serían en modo alguno rigurosas, en tanto resulta difícil establecer una progresión cronológica idéntica para todos. Si bien se van involucrando en juegos cada vez más complejos de acuerdo a sus adquisiciones, seguirán ejercitando las anteriores, más simples aun cuando ya puedan implicarse en juegos más complicados si esa repetición les resulta más accesible y agradable.

Una de las condiciones del juego, es que permite al niño participar de manera voluntaria en lo que resulta fácil y placentero. Esto indica que la secuencia, en cuanto a nuevas dificultades a superar intereses y afrontar será progresiva, aunque las regresiones pueden ser frecuentes y debieran ser aceptadas e interpretadas por las personas adultas dedicadas a su cuidado y a su crianza.

Fuente: directa

Es posible definir, a grandes rasgos, una variedad de juegos propios y adecuados para cada etapa o momento evolutivo. Como sabemos, los niños se involucran mentalmente mientras desempañan actividades físicas e intelectuales; resulta evidente que a medida que se expresan mediante el juego van poniendo de manifiesto un sinnúmero de informaciones. Mediante la observación atenta de un niño absorbido por el juego, se podría deducir, entre otras cosas, su grado de maduración, la etapa evolutiva que atraviesa, así como el estado de su salud física, mental o emocional.

Piaget, de acuerdo a sus investigaciones, centra su teoría en los estadios evolutivos, en tanto que Wallon ha basado la suya en psicología evolutiva e interdependencia de los factores biológicos. Chateau propuso, una graduación de los juegos a través de las edades, llegando a establecer una posible clasificación.

Para abordar la progresión de los juegos infantiles puede resultar interesante sintetizar, a grandes rasgos, aquellos que comienzan desde el nacimiento y los que surgirán a lo largo del tiempo.
Al mismo tiempo y en forma somera y discontinua, sobresalen algunos aspectos que, gradual y constantemente, determinan nuevas adquisiciones relacionadas con el desarrollo; físico-biológico-sensorio-motriz (que conduce a la adquisición de las capacidades funcionales), intelectual-creativo (con sus adquisiciones progresivas de la inteligencia práctica), cognitivo-cultural (que implica la inserción en el medio cultural) y afectivo-social (que facilita la interacción con pares y personas mayores, sean o no de la familia).

En el desarrollo infantil, todo forma un conjunto ajustadamente relacionado, y es importante tener en cuenta que la disminución o la alteración de cualquier función interfiere, o al menos resiente, el desarrollo normal de las demás. Entre los procesos que evolucionan mutuamente

relacionados a lo largo de un complejo desarrollo psicosocial, motriz y sensorial se incluyen la adquisición de la fuerza muscular, el equilibrio, los sentidos y las competencias cognitivas y sociales.

El bebé mediante la práctica de sus actividades naturales, poco a poco va descubriendo sus manos, sus pies y los movimientos que puede hacer con ellos. También diferenciará las sensaciones térmicas de frío y de calor, los olores, los ruidos, las caras, las voces; en pocas palabras, accederá al despertar de sus sentidos. Lo que ve y lo que escucha le permitirá ir explorando su entorno y, dado que se encuentra en una etapa predominante sensorial, la mayoría de sus apreciaciones estarán vinculadas a los sentidos.[23]

El juego es la principal ocupación de los niños, es tan importante para ellos como un empleo o profesión lo es para sus padres. En sus juegos, ellos se preparan para enfrentarse con el mundo de la realidad practicando habilidades motrices, aprendiendo a disciplinarse de acuerdo con normas sociales, imitando roles adultos y reconstruyendo los acontecimientos de su vida en la imaginación. El viejo dicho, el trabajo sin el juego hace niños tristes, es literalmente cierto.

Piaget se interesó en el juego infantil durante sus primeros años en Ginebra, registró más de mil observaciones de juegos de niños en sus hogares, en la escuela y en la calle. Una de ellas se presenta como un joven alto, arrodillado en la tierra jugando a las bolitas con unos niños para conocer su comprensión de las reglas del juego.
(Mostradme cómo se juega), les dijo.(Cuando yo era pequeño jugaba mucho, pero ahora casi se me ha olvidado… enseñadme las reglas y jugaré con vosotros).

[23] Glanzer M. El juego en la niñez.1ª edición. Edit.Aique. p.p43-45.

Después vinieron las preguntas. ¿La gente siempre jugó como lo hacen ellos? ¿De dónde vienen las reglas? ¿Quién las creó? ¿Se pueden cambiar? ¿Qué significa (jugar limpio)? Piaget descubrió que los niños en edad escolar de Ginebra , consideraban las reglas como sagradas e inmodificables, inventadas por sus padres, o Dios. Llegó a la conclusión de que los juegos con reglas, como el de la pata coja o las bolitas, son esencialmente sociales e incrementan la adaptación a las normas sociales. Se encuentra en el extremo opuesto al de los juegos de (simular),en donde los objetos son símbolos de algo bastante distinto, que existe sólo en la imaginación del niño. En estos juegos, él se ocupa de su propia fantasía y no le preocupa amoldarse a las demandas de la realidad, los símbolos utilizados pueden ser de fácil identificación o estar muy alejados de la realidad.

Al estudiar la evolución del juego infantil , Piaget concluyó que hay tres clases fundamentales de juegos. El primero incluye juegos de práctica como, arrojar pelotas, lanzar piedrecitas, enhebrar cuentas o construir bloques. Estos se originan en las actividades repetidas del período sensoriomotor y su función es simplemente la de afianzar las habilidades motrices. A partir de ellos se puede desarrollar los juegos simbólicos, en los que los bloques pueden representar un castillo habitado por un mounstro imaginario. Sin embargo, si el interés en la construcción se centra en ella misma, como al levantar una torre complicada, no se trata tanto de un juego como de una actividad constructiva, por lo tanto se funde de manera imperceptible con las habilidades prácticas requeridas en la vida adulta. El último en desarrollarse, es el juego con reglas, que se basa en la aceptación de un consenso social de opinión.

¿Cómo evoluciona el juego en la vida de un bebé? Al igual que la imitación, esta profundamente arraigado en el período sensoriomotor. En sus primeras etapas, el juego resulta difícil de distinguir la conducta adaptativa ordinaria, puesto que toda la actividad de los primeros meses

consiste en repetir una y otra vez los esquemas recién organizados hasta lograr su dominio. No obstante, Piaget señala que cuando un bebé esta aprendiendo una nueva conducta, a menudo muestra una expresión muy seria e intensa, y se concentra en su meta con gran interés. Una vez que controla dicha conducta puede repetirla muchas veces con gozo creciente. Esta actividad, descansada y feliz por la diversión que le produce, constituye para Piaget la característica diferencial del juego en contaste con el trabajo infantil de acomodación a la realidad objetiva. El juego se desarrolla lentamente pero emerge como entidad observable en la segunda mitad del primer año.
Piaget señala que el niño, combina acciones no relacionadas y las repite hasta que se convierten en un juego ritual.

Durante el segundo año Piaget describe el surgimiento del verdadero juego de simular o juego simbólico, en el que un objeto se transforma en símbolo de algo que tal vez lo evoca de manera muy remota.

Al final del período sensoriomotor , los elementos de este juego son claramente perceptibles en la actividad lúdica del niño. Está tratando los objetos *como si* fueran otra cosa; esta conducta (*como si)* es lo que caracteriza el juego de la simulación. Lo que el objeto representa puede ser bastante evidente o estar distorsionado. La cuestión es que el niño está usando símbolos en lugar de la cosa real en la que está pensando. Al hacerlo, está funcionando en el nivel internalizado del pensamiento más que en el nivel sensoriomotor de la actividad externa.
Entre los dos y los cuatro años, el juego simbólico se encuentra en su apogeo. El niño comienza, de acuerdo a Piaget, a proyectar los esquemas simbólicos más antiguos sobre objetos nuevos.

En estos juegos, dice Piaget, que el niño reproduce sus propias acciones sólo por diversión y a veces para lucirse frente a otras personas,

pero pronto aprende a reproducir el aspecto o acciones de las demás personas o a hacer que sus juguetes reproduzcan las suyas.
Hay un tipo especial de juego que implica realizar mediante la simulación algo que esta prohibido en la realidad. Piaget lo llama juego compensatorio, al revivirlos en la fantasía disminuyen sus sentimientos de terror hacia esas situaciones y así se hacen más tolerables. Esta es la explicación habitual de que los niños disfruten con las películas de terror la televisión. Ellos saben que la escena no es real, que la pueden hacer desaparecer a voluntad, de modo que son capaces de superar el horror y dominar su propio miedo poco a poco. Esta clase de representación de roles es útil para los niños porque les ayuda a comprender experiencias extrañas o temibles.

Los padres pueden ayudar a sus hijos a prepararse para situaciones difíciles , como una intervención quirúrgica, jugando al doctor o usando muñecas para representar circunstancias familiares que tal vez le estén causando tensión.

Durante el tercer año, el juego de fantasías de los niños es más intenso y su visión de la realidad más distorsionada. Es probable que esto suceda porque todavía está encerrado en sus sentimientos egocéntricos y tiene que realizar muchas nuevas adaptaciones en un tiempo muy corto. En este período de la vida, el niño está sujeto a muchas demandas, escucha constantemente: No, no, no toques, etc.

Su vida diaria se encuentra polarizada entre sus esfuerzos para adaptarse a la realidad, y así complacer a sus padres, y sus esfuerzos para escapar de su naciente yo. Pero de manera gradual, a medida que se ajusta más al mundo que lo rodea, las apresiones parentales disminuyen y su necesidad de refugiarse en el mundo de la fantasía se vuelve menos urgente. Está aprendiendo a expresarse mejor en palabras; asimismo, sabe más acerca de la sucesión de los hechos en el tiempo y

en el espacio. Poco a poco sus historias se hacen realistas y coherentes, con el tiempo su juego de fantasía casi no se distingue de los sucesos de la vida cotidiana.

¿Creen realmente los niños en sus propias fantasías? Piaget piensa que ello depende de la edad del niño. En tanto que logran hacer muy pronto la distinción entre lo que es verdad y lo que es mentira, se niegan a permitir que los adultos o los hechos ordinarios interfieran en el disfrute de las ficciones de su mundo privado. El niño es consciente de que sus fantasías no son reales para las demás personas, pero para él, dice Piaget, (…es una cuestión que no se plantea).

Piaget, destaca el significado y la importancia del juego simbólico en la vida de un niño. Señala que es un paso intermedio entre el mundo de las cosas, experimenta directamente, y el mundo del pensamiento. Cuanto más juegue el niño con elementos que sugieran muchos usos, más estimulado se sentirá para pensar alternativas. Paso a paso, su pensamiento rígido y concreto se vuelve flexible y creativo. Se le ocurren una docena de aplicaciones para el mismo objeto. Un pequeño coche rojo puede ser un camión, un coche de bomberos , un tren, una ambulancia o un módulo lunar. El niño experimenta en su juego, distintos papales, disfraces y formas de hablar. Alrededor de los tres años, sus ideas suelen ser ilógicas y distorsionadas, pero hacia los cuatro o cinco mostrará mayor armonía con el mundo de la realidad.

Este es el momento en que desea que sus juguetes sean reproducciones en miniatura de la vida real; cochecitos, una casa de muñecas, una granja con todos sus animales. Sus huidas a la fantasía se volverán (interiorizadas) , como dice Piaget, expresadas en ensueños y a veces en dibujos. Pero la originalidad y flexibilidad de pensamiento que engendran, enriquecerá el desarrollo de intereses intelectuales para el resto de su vida. Como dice Piaget (la imaginación creativa… no

disminuye con la edad sino… que se reintegra gradualmente en la inteligencia).

El énfasis que puso Piaget en la importancia del juego simbólico del niño ha estimulado la investigación al respecto entre psicólogos cognitivistas, el Doctor Jerome Singer de Yale supervisó y publicó abundantes trabajos acerca de las funciones creativas del juego de (simular) y de los ensueños diurnos. Concluyó que la capacidad para fantasear ayuda a los niños a indagar diferentes posibilidades, a tolerar el aburrimiento, a controlar los impulsos agresivos y a aumentar la habilidad para narrar cuentos. Es una capacidad cognitiva y creativa que enriquece la vida y que debe estimularse en la infancia.

El doctor y la doctora Singer llevaron a cabo estudios que demostraron que los niños pequeños aprenden el juego de (simular) con mucho más placer si tienen un modelo adulto para imitar. Al observar niños de jardín de infancia encontró que el interés mayor en el juego espontáneo aparece cuando el maestro juega y los anima a hacer lo mismo. Con el objeto de colaborar con los padres y maestros de niños pequeños, los doctores Singer escribieron un libro lleno de juegos imaginativos, canciones y diversiones simples, así como también sugerencias para la utilización creativa de la televisión. Ellos sostienen que la capacidad para fantasear o simular es inherente a todos los seres humanos razonablemente normales, el grado en que se utiliza por los niños depende en gran medida de que los padres y otros adultos la hayan fomentado.[24]

[24] Pulaski. M. El desarrollo de la menteinfantil según Piaget. Barcelona. Edit. Paides, 1989. P.p.166-177.

3.4. El juego en el desarrollo social

La personalidad infantil durante estas etapas, se construye a través del ajuste armónico de un conjunto de factores que deben observarse como la conjunción de distintos planos, el psicomotor, el cognitivo y el afectivo, en los que los juegos afectan y son afectados por todos ellos.

Fuente: directa

Los juegos son contemplados como procesos de comunicación e interacción social, encuadrados en un ecosistema natural o naturalizado por la espontaneidad y la libertad de acción, en que son tomados sus registros y observaciones. Los niños mientras juegan practican la comunicación con sus iguales en todos los planos posibles: el gesto, el movimiento y la palabra.

En los juegos se practica un proceso complejo de adecuar el pensamiento, la actitud y el comportamiento personal a las exigencias de los demás y de la situación social. Se trata de lograr resolver en forma negociada los conflictos que espontáneamente emergen de las diferencias individuales; las actitudes lúdicas actúan de plataforma en la que es posible.

3.5. La naturaleza psicológica del juego infantil

El juego es una actividad muy global en la que el niño se implica mucho personalmente, tanto desde el punto de vista afectivo, como desde el cognitivo y sobre todo desde el puno de vista interactivo o psicosocial. El juego es una actividad natural, que sin embargo es aprendida, por que es enseñada, desde los primeros meses de la vida por progenitores y cuidadores. Jugar es, en gran medida, recibir, con actitud lúdica, una comunicación y unas iniciativas que se ofrecen con actitud desenfadada y positiva.

El plus del significado de los juegos , o dimensión simbólica de los mismos, le proporciona esa naturaleza cognitiva y social que sobrepuesta y bien encajada en su dimensión natural, la hace una de las actividades más relevantes durante la infancia, que genera aprendizaje y desarrollo de la forma más sencilla y espontánea.

El juego supone, en primer lugar, una posición psicológica particular por parte del sujeto que juega, que está basada en el convencimiento de que, lo que está realizando, es una actividad libre que no va a ser enjuiciada y en la que dispone de un espacio personal, de una margen de error, que en otras actividades no se le permite. Es por tanto, una plataforma de expresión en la medida en que durante al juego el sujeto se siente en un espacio propio, aunque compartido flexiblemente, que le comunica con los demás.

3.6 El juego como ámbito de aprendizaje

Las observaciones de Piaget, Klein, Wallon ó Vygotski, entre otros han subrayado el relevante papel que el juego infantil desempeña en el desarrollo del pensamiento. A través del juego, los niños incorporan

elementos del mundo exterior en existentes estructuras cognitivas (asimilación).[25]

El juego como marco interactivo y de comunicación interpersonal caracterizado por un clima de afectos positivos y de modulación social equilibrado de emociones, se convierte en un formato en el cual la actividad es susceptible de ser interpretada por el niño como un ensayo, como una tentativa, que aunque incluye una finalidad de logro, ésta sólo se convertirá en verdadera meta posterior cuando se haya alcanzado el éxito.

El carácter de ensayo del juego, o de proceso revocable cuando no logra el éxito, se convierte en verdadero triunfo cuando sí se culmina de forma exitosa. En esta experiencia que proporciona al niño la seguridad necesaria para aprender a arriesgarse, crea situaciones nuevas, inventado recursos interesantes y evaluándose de forma tolerante y positiva. Todo ello ocurre porque el juego se produce en el clima de esa connotación emocional y afectiva que hace que todo sea más fácil y creativo. Este tipo de experiencia social y connotaciones personales aportan a la actividad lúdica parte de su potencial de aprendizaje en todos los dominios de desarrollo cognitivo.

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que lo rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial. La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene y ello se hace mediante la elección espontánea

[25] Garaigordobil. M. Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Edit. Descleé de Brouwer, 1995. p.82.

de la actividad y sus procesos y no mediante la imposición de acciones y motivos.

Un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades, pero no necesariamente si se imponen actividades lúdicas que no sean satisfactorias.

Fuente: directa

El juego sin placer es como comer sin hambre que no siempre alimenta, o al menos no en la medida en que debería.
Un modelo didáctico o cualquier estrategia educativa que utilice el juego debe considerar la naturaleza psicológica que éste tiene y considerar su estructura y contenido, para no desvirtuarlo y su potencialidad instructiva natural.

Por otro lado, para diseñar estrategias didácticas basadas en los juegos no basta con conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos, hay que indagar y descubrir cuáles son las formas concretas que adquieran las actividades lúdicas entre los niños y las niñas a las cuales educamos .

Se considera que este tipo de actividades lúdicas son marcos naturales de aprendizaje, se quiere decir que , a través de ellas, se produce lo que se llama aprendizaje espontáneo. Hay aprendizaje espontáneo cuando, sin una intensión formal de modificar esquemas de pensamiento o conductas concretas, se producen cambios, como consecuencia de situaciones de comunicación e intercambio social no preparados para esta finalidad.

En el juego sociodramático, niños de distinto nivel cognitivo ponen en común sus ideas sobre el tema que desarrollan, de tal manera, que unos aprenden de otros a interpretar de forma más correcta, compleja o precisa la realidad que presentan en el juego.

El planteamiento conceptual que se realiza sobre la naturaleza psicológica del juego, permite plantear que el juego que los niños realizan espontáneamente es una fuente de aprendizaje natural, que apoya el descubrimiento y la investigación que continuamente éstos hacen sobre el mundo que los rodea. El niño se comporta como un curioso investigador sobre la realidad que le rodea en todos los sentidos, tanto respecto del mundo físico y natural como, y sobre todo, del mundo social, el cual esta abocado a comprender por su propio bien.

3.7 El contexto lúdico y el aprendizaje

Los juegos, como actividades que son, necesitan espacio tiempo y materiales, es el escenario y sus instrumentos. La conjunción entre las actividades lúdicas, las actitudes y el uso específico de instrumentos es lo que caracteriza a los juegos. El movimiento, la manipulación, la conversación y el proceso cognitivo que tiene lugar dentro de los juegos se ve favorecido por la presencia de objetos en los que apoya la acción. Hay juegos que no necesitan de objetos reales, porque sus propios materiales son instrumentos simbólicos, las palabras, las normas, las

intenciones, el propio cuerpo, etc. Los juegos psicomotores, de lenguaje, de pensamiento, los juegos tradicionales, los juegos de patio de recreo, de calle, de agua, etc, son juegos sin materiales reales pero con instrumentos simbólicos, que se dirigen directamente a estimular procesos cognitivos personales y sociales. Estos juegos son los propios sujetos los que crean los elementos a partir de una actitud, una interacción y unas reglas lúdicas.

Si la actitud, la interacción social y las reglas de la actividad son las claves para construir un buen concepto sobre el juego, el análisis del espacio y el tiempo dan las claves para la comprensión del formato lúdico.

El espacio, el tiempo, la actividad, la conversación y las actitudes compondrán el ámbito psicológico en el que el juego infantil funciona como verdadero proceso de desarrollo y aprendizaje.

El formato lúdico es el escenario, real y simbólico, rico en relaciones interpersonales, emocionalmente y cognitivamente estimulante, en el cual tiene lugar la conversación sobre la vida y las cosas que ella suceden, porque en él se negocian normas razonables y se llevo a cabo un uso creativo de objetos, de los espacios y los tiempos. Dentro del formato, se encuentra la disponibilidad personal (actitudes) de los jugadores para diseñar y desarrollar actividades es libre o autoaceptada.[26]

[26] Ortega. R. Jugar y aprender. 3ª edición. Edit. Díada, 1999. p.p. 13-39.

4. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Y SU RELACIÓN EN EL JUEGO

4.1. Teoría del aprendizaje

Propuesta por Skinner (condicionamiento) y Sears (aprendizaje social). Estos modelos son resultado del conductismo, el cual busca datos objetivos patentes y específicos, respuestas establecidas a estímulos particulares. El comportamiento humano es producido por eventos ambientales y controlados por las consecuencias de éstos. Es lo que se conoce como el enfoque estímulo-respuesta; y significa que una persona continuará realizando las acciones que en el pasado estuvieran seguidas de consecuencias favorables, pero no emprenderá conductas cuyos efectos han sido desfavorables.

4.2. Teoría psicodinámica

Propuesta por Freud y Erikson, son quienes señalan que las acciones de una persona las causan las pulsiones biológicas y sociales. La conducta externa, es decir, la conducta observable, debe explicarse en función de fuerzas internas. Los conflictos las tensiones, la angustia y la frustración alimentan las motivaciones del funcionamiento humano.[27]

4.3. La teoría del juego de Jean Piaget.

La información práctica exigida a los psicólogos infantiles acerca de las dificultades del niño en la educación y la conducta, abrió camino a la investigación sobre el juego, sobre todo en su aspecto de instrumento útil en las técnicas educativas y terapéuticas.

[27] Boj. J.R. Op. Cit. P.25.

El psicólogo infantil Stern dividió el juego en individual y social, con subcategorías cada uno. El juego individual incluye la destreza en actividades corporales como correr y saltar, el conocimiento de objetos en los juegos constructivos y destructivos y la transformación de los objetos y las personas por la personificación. El juego social incluye juegos de imitación y lucha.

Una gran excepción la constituye la psicología del desarrollo de Jean Piaget (nacido en 1896), profesor de la Universidad de Ginebra y director del Instituto Rousseau.
Su preparación biológica y su interés por la filosofía, especialmente por la teoría del conocimiento, le llevó a estudiar el desarrollo intelectual de los niños con la seguridad de que el análisis lógico del "conocimiento" podría explicarse si conseguía saber cómo llega el niño al pensamiento lógico. A su vez, y en especial en sus investigaciones posteriores, utilizó modelos lógicos para analizar sus descubrimientos acerca del razonamiento de los niños a diferentes edades.

La teoría del juego de Piaget esta íntimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia. Postula dos procesos que cree son fundamentales a todo desarrollo orgánico : asimilación y acomodación. El ejemplo más sencillo de la asimilación lo encontramos en el acto de comer.

Fuente: directa

El alimento sufre una transformación en el proceso de admisión y entra a formar parte del organismo. La acomodación es el ajuste del organismo al mundo exterior como, por ejemplo, la postura, cambiar de ruta para salvar un obstáculo, o la contracción de los músculos oculares ante una luz intensa.

Piaget utiliza los términos asimilación y acomodación en un sentido más amplio al aplicarlos a los procesos intelectuales. El término asimilación hace referencia a cualquier proceso por el que el organismo transforma la información que recibe, de modo que dicha información pasa a formar parte del conocimiento del organismo. Es como si se digiriera la información. El término acomodación significa un ajuste que el organismo tiene que hacer al mundo externo para asimilar la información. El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación.

La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos se contrarrestan mutuamente, o sea cuando están “en equilibrio”. Cuando no están en equilibrio, la acomodación o ajuste al objeto puede predominar sobre la asimilación. Entonces nos hallamos ante la imitación. O por el contrario, puede predominar la asimilación, cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa, y la adapta a sus necesidades:

esto es el juego. Es una pura asimilación que consiste en cambiar la información de entrada, de acuerdo con las exigencias del individuo. El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia y por tanto pasan por los mismos períodos.

Piaget distingue cuatro grandes períodos en el desarrollo intelectual; cada uno con varios subestadios. El período sensomotor abarca desde el nacimiento hasta los dieciocho meses. Según Piaget, el niño recibe primero impresiones de los diferentes sentidos, no coordinadas, y es incapaz de deslindar sus propias respuestas reflejas de los mismos sentidos. Durante este tiempo alcanza gradualmente las condiciones sensomotoras y los ajustes necesarios para percibir y manipular objetos en el espacio y en el tiempo y encontrar conexiones causales entre ellos.

En el segundo período la etapa preoperacional, desde dos años hasta siete u ocho, los progresos se realizan en el plano simbólico y verbal. A partir de la simple capacidad de representarse los objetos en su ausencia, el niño llega a aprender la simbolización de todo un universo de objetos y las relaciones existentes entre ellos. Pero hasta este momento es incapaz de completarlos desde un punto de vista diferente del suyo. Este “egocentrismo” no es egoísmo o interés propio, sino una atención especial hacia un solo aspecto de cada acontecimiento. Esto impide el razonamiento lógico. Cuando se inician las operaciones lógicas, ya es capaz de invertir los elementos que constituyen la cadena de un razonamiento , y ver sus implicaciones desde diferentes puntos de vista.

En esta etapa el niño no puede agrupar los objetos sobre la base de sus características comunes. Clasifica “sincréticamente”, situando un objeto junto a otro sólo porque en cada uno encuentra algo que llama su atención. De una manera parecida se explican las acciones: un globo vuela porque es rojo y tiene cordel.

En el tercer gran período, hasta la edad de once o doce años el niño es capaz de invertir operaciones mentalmente pero sólo en casos concretos. A lo largo del desarrollo, la atención se “descentra”.En un primer paso, se hacen posibles las operaciones mentalmente reversibles, después llegan a coordinarse unas con otras de tal forma que una relación determinada llega a verse como un aspecto del conjunto global.

En cada período la experiencia desarrolla los conceptos a través de la interacción y del equilibrio entre las actividades de asimilación y acomodación. 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 su experiencia del medio ambiente físico y social. El contacto con los demás, y más adelante, el intercambio de ideas, son importantes porque permiten al individuo ver las cosas desde diferentes puntos de vista. Esto es esencial para comprender las implificaciones lógicas y las contraindicaciones.

El juego empieza en el período sensomotor. Piaget basó su razonamiento en observaciones detalladas y en experimentos ingeniosos, aunque imperfectos metodológicamente, realizados con sus tres hijos entre los años 1925 y 1929. Piaget afirma que el recién nacido, no percibe el mundo en función de los objetos fijos que existen en el espacio y el tiempo.

Cuando el pequeño, más tarde succiona no solo como respuesta a una estimulación en la boca, sino que hace movimientos de succión en el vacío y continúa mirando fijamente el punto en el que desapareció la visión interesante, esto no se considera juego todavía, porque es principalmente una continuación del placer de alimentarse y de mirar. El comportamiento del niño, en este momento, supera ya la etapa refleja. Se

han incorporado nuevos elementos a la reacción circular entre estímulos y respuestas, pero las actividades del niño son todavía sólo una repetición de lo que ha hecho antes. A esto lo llama Piaget “asimilación reproductiva”: repetir lo que se ha hecho antes, cuando tales acciones están dentro de la capacidad del niño, tal repetición “por la repetición entre sí” es una actitud precursora del juego.

De hecho, las primeras etapas del desarrollo sensomotor, no quedan adecuadamente descritas si se habla de reflejos separados que adquieren continuidad por la experiencia. Cierta coordinación entre algunos receptores sensitivos y el movimiento, existe ya al nacer, y muchos de los reflejos presentes en el recién nacido son sustitutos, más que incorporados a los movimientos voluntarios posteriores. No obstante, en cualquier caso se requiere un supuesto de acción recíproca entre recibir información y responder a ella. El ejercicio espontáneo de balbucear, gesticular, etc., en cualquier niño normal, está probablemente relacionado con esto.

Piaget no ha necesitado suponer un impulso especial para el juego, ya que lo considera como un aspecto de la asimilación, es decir, la repetición de hecho para encajarlo y consolidarlo. A los cuatro meses, las acciones de mirar y 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” surgen de la repetición de acciones a medida que se las va dominando durante los sucesivos subestadios del período sensomotor. El juego ya no es una mera repetición de lo que tuvo éxito, sino que es una repetición con variaciones. Sin embargo no se da una sistemática experimentación activa hasta los doce-dieciocho meses. En esta época, las diversas posibilidades de actuación con los objetos se han coordinado. Esto permite al niño diferenciar sus acciones del objeto al que se dirige. Es el

comienzo con una exploración sistemática y la búsqueda de todo lo nuevo. En el último estadio del período sensomotor , se hace posible la acción en ausencia de los objetos y con ello, la simbolización, la simulación y el artificio.

El juego simbólico o de fantasía caracteriza el período de la inteligencia preoperacional desde los dos años aproximadamente hasta los siete. Piaget ha fundamentado la teoría de este período en la observación de conversaciones espontáneas de los niños y respuestas a preguntas y en experimentos más recientes sobre el concepto que tiene el niño de número, espacio, cantidad, etc. Al principio, el pensamiento toma la forma de acciones sustitutivas que todavía pertenecen a las últimas fases del desarrollo sensomotor.

Piaget señala que las imágenes resultan de las adaptaciones corporales a un objeto en su ausencia. El juego simbólico y de artificio tiene la misma función en el desarrollo del pensamiento preoperacional que la que tuvo el juego práctico en el período sensomotor. Es la pura asimilación, y por consiguiente, repite y organiza el pensamiento en función de las imágenes y símbolos ya conocidos. El juego simbólico funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño. Cualquier cosa importante que le haya ocurrido en la realidad, queda tergiversado en el juego, pues el niño no hace ningún esfuerzo por adaptarse a la realidad.

El carácter peculiar del juego artificio, sin embargo, deriva del carácter peculiar del proceso intelectual del niño en este período ; su posición “egocéntrica” y el carácter marcadamente individual de las imágenes y símbolos que emplea. Durante el período preoperacional, el juego se va haciendo progresivamente más elaborado y organizado. Con la creciente experiencia del medio-ambiente físico y social, se pasa a una más precisa representación de la realidad. Este desarrollo implica el

ejercicio sensomotor e intelectual de tal manera que el juego va haciéndose constructivo, adaptado a la realidad y deja de ser totalmente juego. Al mismo tiempo, el niño se va adaptando socialmente y por lo tanto no necesita acudir a sustitutos simbólicos y a distorsiones de la realidad.

La teoría de Piaget atribuye al juego una clara función biológica como repetición y experiencia activa que “recopila mentalmente”nuevas situaciones y experiencias.

La suposición de que el juego es una pura asimilación permite predecir que un niño jugará con cualquier actividad que haya conocido recientemente y que el juego se caracterizará por distorsiones de la realidad a favor de las necesidades del niño. Pero Piaget no especifica el grado que alcanzarán tales distorsiones al ser modificadas por la experiencia y por la edad. Por ejemplo, ¿se dan necesariamente estas distorsiones en un niño de cinco años bien adaptado y bien informado? Por la forma de presentar los trabajos, no es en absoluto una característica de los estudios de Piaget, la precisión estadística acerca del número de niños estudiados y el porcentaje de los que cometen un determinado error lógico, ni tampoco el cálculo de variaciones en los resultados obtenidos por variaciones sistemáticamente alternadas. Al contrario, resulta difícil a menudo, intentar poner sus trabajos en una forma experimental más ortodoxa e interpretarlos en relación con la teoría..

En la teoría de Piaget se dan esencialmente tres grandes postulados: que el desarrollo intelectual tiene lugar en una secuencia, susceptible de ser acelerada o retardada pero no cambia por la experiencia, que la secuencia no es continua sino que está formada por grados, cada uno de los cuales debe quedar completo antes de pasar al

grado siguiente y que la secuencia puede explicarse en función de la clase de operaciones lógicas implicadas.

Piaget distingue entre el juego como repetición de una acción conocida, y la repetición de una actividad con el fin de conocerla. Esta última es una actividad de investigación o exploración e implica una acomodación a la realidad. En el juego, por el contrario, la realidad se adapta a las propias necesidades del niño. En su forma de "pura" asimilación el juego acaba al final del período de la inteligencia preoperacional con la disminución del egocentrismo. Piaget habla del juego como un aspecto del desarrollo intelectual.[28]

Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego de acuerdo a las líneas conceptuales con las que había explicado el funcionamiento inteligente de los sujetos y realizando una teoría sistemática y evolutiva del juego infantil.[29]

4.3.1 Teoría cognoscitiva de Jean Piaget

Este modelo amplía el estudio del comportamiento más allá de los límites de las reacciones conductuales a los estímulos externos (conductistas), y da más relevancia a la actividad exclusivamente humana, que es el pensamiento. La psicología cognoscitiva emplea también métodos rigurosos de investigación, centrándose en el proceso de adquirir y utilizar el conocimiento y cómo éste influye en el comportamiento.

Piaget da gran importancia a la adaptación que, siendo característica de todo ser vivo, según su grado de desarrollo, tendrá

[28] Millar S. Psicología del juego infantil.1ª edición. Barcelona. Edit.Fontanella.1972.p.p.45-51.
[29] Ortega. Op. Cit.p.28.

diversas formas o estructuras. En el proceso de adaptación hay que considerar otros dos aspectos que el niño también hereda: la asimilación, proceso de responder de una forma que encaja en los esquemas mas existentes, y la acomodación, proceso de ajustar un esquema para que se acomode a las necesidades del entorno.

Piaget divide en cuatro etapas el desarrollo cognoscitivo, asumió que las etapas estaban organizadas alrededor de un tema dominante, y que cada etapa contenía comportamientos cualitativamente distintos.

- Período motosensorial (0-2 años). El tema principal es el descubrimiento de la relación entre las sensaciones y el comportamiento motriz.
- Período preoperatorio (llega aproximadamente hasta los 6 años). Trata sobre el descubrimiento de las operaciones mentales, como planes, estrategias y reglas para resolver y clasificar problemas.

- Período de las operaciones concretas (se sitúa entre los 7 y los 11-12 años). Se ocupa de la extensión de las operaciones mentales desde los objetos concretos hasta los términos puramente simbólicos.

Hay una variación en cuanto a la edad física, ya que pueden aparecer manifestaciones, en un determinado estadio en otro período, en cuanto el niño tenga el suficiente desenvolvimiento de su personalidad.[30]

4.4 Teoría del juego de Vygotski

El planteamiento teórico más coherente y globalizador, permite de forma más adecuada un uso educativo del juego, tiene su origen en los trabajos de investigación y en los postulados de psicología educativa soviética que

[30] Boj. J.R. Op.cit.p.p.255-256.

se derivan en las tesis de Vygotski (1933-1979) considero al juego como una forma particular de actuación cognitiva espontánea que refleja hasta qué punto el proceso de construcción de conocimiento y de organización de la mente tiene su origen en la influencia que el marco social ejerce la propia actividad del sujeto.

El origen del juego es para Vygotski como para Piaget, la acción, pero mientras que para éste la complejidad organizada de las acciones da jugar al símbolo, para Vygotski es el sentido social de la acción (que se oriente desde el exterior en un sentido concreto) caracteriza a la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos.
L. S. Vygotski hizo una aportación sustancial a la elaboración de la teoría del juego. Su interés por la psicología del juego se debe, por un lado, a las investigaciones de psicología del arte, por otro lado, el estudio del problema del desarrollo de las funciones psíquicas superiores con la utilización de los signos. De ahí su interés por la historia del surgimiento de los signos durante la evolución individual, durante el desarrollo psíquico del niño. En el artículo Prehistoria del lenguaje, habla del juego sólo en el empleo lúdico de unos objetos como símbolos para designar otros.[31]

Vygotski ofreció un esbozo muy conciso y previo de lo que opinaba de la trascendencia del juego en un trabajo sobre la psicología del adolescente, dice que en los juegos de los niños sobreviene su preparación profesional para la actividad futura, la caza, el rastreo de las fieras y la guerra. El juego del niño está orientado a la actividad futura, principalmente a la de carácter social. El niño ve la actividad de los adultos que lo rodean, la imita y la transforma , y en el juego adquiere las relaciones sociales fundamentales y pasa a la escuela de su futuro desarrollo social.[32]

[31] Ortega Op.cit.p.p.29-34.
[32] Elkonin. Op.cit.p.142.

4.5 Teoría del juego de Freud

Carece de fundamento, ante todo, porque arranca de la idea de que la infancia es un período de incesantes situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos, sobre el niño.[33]

5. LUDOTERAPIA

5.1 Concepto

Utilización del juego para ayudar al niño a comprender mejor su propio comportamient, teniendo en cuenta su grado de madurez, suministrando una derivación a éstas tendencias que desembocan sobre la conducta inadecuada.[34]

5.2 Características

La ludoterapia se basa en el desarrollo del niño de tal manera que lo nivela en dos fases:

- Preoperacional (2-7 años)
- Concreta (8-11 años)

Estas fases se identifican con edades cronológicas, pero es aceptado que el desarrollo es específico en cada individuo. En la primera fase aprenden el lenguaje, la representación de objetos. Su pensamiento de cómo las cosas suceden en el tiempo es limitado. En la segunda fase el niño razona lógicamente y organiza su pensamiento, desarrolla conceptos abstractos como culpa o amistad.

[33] Vélez R.T.Jugar y aprender. 1ª edición. Edit.Octaedro,2000.p.p.5-7.
[34] Terminology of Special Education. Ed. Rév.Paris: Unesco,1983.

Mediante el juego se proporciona al niño la oportunidad de desarrollar un dominio y control en su entorno. En ludoterapia el terapeuta entra en este entorno, por lo que la relación tiene que ser dinámica que facilite la exploración y la expresión del niño. La principal ocupación del niño es el juego, por lo que es necesario intervenir en está área. De esta manera se consiguen mejores resultados por que el niño está más motivado, aprende jugando y experimenta mediante el juego.

Fuente:directa

El odontopediatra debe de tener habilidades en el trato con niños y disfrutar la relación que establezca con ellos. De esta relación dependerá la eficacia del tratamiento.[35]

El odontopediatra juega un papel muy importante en la prevención bucal, el objetivo es mantener y restablecer la salud del individuo, debe de tener una psicología nata como ser humano, en varias fases de la vida, ya que esto es parte de la vocación, es preciso entender, convencer con responsabilidad a los niños, ya que el comportamiento de ellos, se ve influenciado por la familia. Se debe de despertar la inquietud con la familia y darles la información suficiente sobre la importancia de la salud bucal,

[35] Ray D. *Supervisión of Basic and Avanced Skills in Play Therapy*. Journal of Professional counseling. 2004 vol. 32 No.2.

además de los cuidados que se deben de tener con los niños, para lograr una excelente salud bucal, adoptando un estilo de vida adecuado.[36]

El juego es tan importante, que tanto psicólogos como psicoanalistas y otros profesionales, han dedicado cada vez más sus investigaciones hacia este aspecto.

Jugar es una actividad que puede tomar diversas dimensiones, en relación a odontopediatría, algunas llegan a ser muy expresivas, y revelan al ser humano su esencia. Utilizar el juego nos da la oportunidad para aplicar diversos procedimientos en odontología.

La psicología ha encontrado que las actividades lúdicas están implicadas en el desenvolvimiento y afirma que los niños establecen muchas veces un vínculo de apego al juego. Este último aspecto señala la importancia para las relaciones médicas primordialmente con personas desconocidas.

Por eso, es importante incluir al juego en las áreas de la salud, como en psicología infantil y odontopediatría. El juego se utiliza no sólo para el paciente sino también para sus acompañantes el dentista y sus auxiliares.

Los profesionales en el consultorio odontopediátrico no se restringen a un trabajo desgastante, sino que lo enriquecen con el juego y traspasa las fronteras de la boca.

[36] Nahás M. Na Primeira Infancia. Sao Paulo. Edit. Santos, 2001.p.p.389-402.

Los juegos y otras actividades creativas establecen vínculos y contactos utilizando el equipo adecuado, desde los primeros encuentros con el paciente y su familia, de ese modo el niño puede sentirse en un ambiente agradable, sonriendo y divirtiéndose con nuevas personas.

Lo lúdico puede ser utilizado de modo versátil, por ejemplo: Luis de tres años se siente seguro durante su consulta, ya que establece un vínculo de apego con un juguete que se encuentra sentado a sus pies.
El juego puede aparecer en diversos momentos en la clínica de odontopediatría, ya sea al principio o al final de la consulta, por ejemplo: dándole nombres especiales a los instrumentos relacionados con algún tema infantil.

Fuente: directa

Las características de jugar varían de acuerdo a la edad ó desenvolvimiento de cada individuo, en juego predomina en los periodos de infancia y adolescencia.

La ludoterapia es una técnica utilizada en el occidente para el psicoanálisis infantil, siendo Melanie Klein la gran pionera.

Mitchell y Black resaltan el valor e importancia de los estudios de Klein en nuestros tiempos, afirmando que, por medio de su trabajo con niños se amplia la visión psicoanalítica, es notorio en sus expresiones dentro de sus contribuciones y enfatiza el papel de los juegos en el análisis infantil.

Actualmente lo lúdico, dramatizar, brincar o contar historias se limitan a momentos placenteros y divertidos, conforme a lo mencionado muchas veces se presentan innumerables dificultades, la mayoría inconscientes y expresan como utilizar estos recursos en Odontología. Ya que esto revela dimensiones psíquicas profundas que facilitan las intervenciones en individuos con fobias.

El paciente puede estar tenso, fóbico o sufriendo demasiado por causa de fantasías catastróficas o destructivas (piensa que el Cirujano Dentista lo va a lastimar) conflictos (no quiere sentir dolor al ser atendido) inconformidad por perdidas (no quiere perder un diente).
El Odontopediatra desempeña un papel muy importante en las áreas de psicología y educación. No solo esta limitado a la prevención y solución de problemas buco dentales.

Fuente: directa

En cada fase hay un conjunto de acciones fisiológicas, mentales, verbales y motoras, que son parte de la normalidad del periodo en el que

se vive en ese momento, asimismo, es importante que el odontopediatra sepa identificar el nivel que el niño presenta, de igual manera el Cirujano Dentista como dialogar con el niño de acuerdo con el mundo que él esta viviendo en ese momento, comprendiendo sus necesidades.
Por otro lado Finn reafirma lo anteriormente señalado, ya que resalta que el odontopediatra, debe conocer al niño y la etapa en que vive, garantizándole así el éxito de su encuentro, dice que el Cirujano Dentista debe de actualizarse constantemente, para poder tener un diálogo armonioso con su paciente.[37]

Siguiendo con la importancia del juego infantil, la psicología le concede atención debido a que agrega que son muchas sus posibilidades pedagógicas y terapéuticas que ayudan a superar diferentes problemas educativos. El niño se deja llevar por la fantasía, empieza a ponerle metas a sus acciones, es decir, se puede utilizar el juego como medio de educación.

Fuente: directa

El juego tiene un efecto terapéutico ya que elimina tensiones y miedos mediante la distracción del niño. El juego lo debe iniciar el

[37] Nahás. M. Atendimiento odontopediátrico. Aspectos psicológicos. 1ª edición. Sao Paulo. Edit.Santos,2002.p.p . 319-325.

Odontopediatra, debido a que hay una mayor accesibilidad y refuerzo de la comunicación con el paciente infantil. Es necesario disponer de ayudas (marionetas, calidoscopios, juegos didácticos, electrónicos, etc.) que faciliten captar la atención del niño. Dependiendo de la edad de madurez del niño, precisará nuestra participación en el juego.

6. PROPUESTA DE 2 JUEGOS PARA INTRODUCIR AL NIÑO A LA PREVENCIÓN BUCAL A TRAVÉS DEL JUEGO.

Es importante que el Cirujano Dentista de práctica general que se dedica a la atención de los niños y el Odontopediatra , identifiquen al juego como una estrategia para que a través de el, se le de a conocer las medidas de prevención, así como los cuidados que debe tener en su alimentación.
Hay que destacar lo que dice Piaget, el menciona que es un paso importante en el desarrollo del pensamiento la capacidad para practicar el juego, señala que los niños que usan palos representan secuencias de experiencias imaginarias en las que la mayor parte de la acción ocurre en sus cabezas. Los palos constituyen símbolos que actúan de mediadores entre sus actos sensoriomotores y hechos imaginarios.

El niño aprende nuevos conceptos y los toma como suyos, cuando se hace de una manera agradable, ya que fija su atención y se manifiesta una excelente comunicación. Haciendo una reflexión de lo anterior, me permito proponer 2 juegos en los cuales el objetivo es el siguiente:

- Que el niño se informe acerca de lo que es la caries por medio del juego.

- Que sepa que debe acudir periódicamente a revisión dental con su Odontopediatra, informarles que existen medidas para evitar la formación de caries dental, como técnica de cepillado, y decirle que tan importante es que tenga una adecuada alimentación, y que debe de disminuir o evitar el consumo de carbohidratos.

Fuente: directa

El juego que propongo esta basado en el juego de serpientes y escaleras, ya que es conocido a nivel Mundial, este contiene ilustraciones que corresponden a la prevención bucal.

Fuente: directa

Instrucciones del juego : Se juega entre 2 personas, se emplea un dado y fichas, se tira una vez y el número que marque el dado es lo que se va a avanzar.

- Cuando la ficha cae en la figura 11 ó 13 donde se encuentra la cola de una serpiente se bajara donde se encuentre la cabeza de la misma.

- Si la ficha cae en la figura 3 ó 9 donde se encuentra una escalera este avanzara hasta donde la escalera llegue.

Fuente: directa

El ganador será el primero que llegue a la figura 17 que es la protección total, advirtiéndole al niño que cuando el dado marque mayor número de puntos de los necesarios para llegar a esta, la ficha se regresara los lugares que se hayan excedido.
Se le explicara al niño lo que significa cada una de las figuras que se emplean en este juego, de manera que el lo entienda, brindándole así la información de una manera divertida.

El siguiente juego que propongo es enseñar al niño a cepillarse los dientes por medio de un muñeco, en el cual tiene una participación muy importante para aprender jugando, y para que posteriormente el niño adquiera la confianza para ser atendido en el futuro.

El **objetivo** de esta dinámica es que el niño conozca la técnica de cepillado a través de juegos o juguetes que vayan de acuerdo a su edad y etapa de desarrollo.

Fuente: directa

CONCLUSIONES

El Cirujano Dentista y el Odontopediatra tienen la necesidad de conocer la estrategia para enseñar a los niños los métodos de prevención aplicando el juego como un proceso negociador, sobre normas y significado de la atención bucal.

El aprender jugando debe ser un gozo voluntario del niño que le permita un aprendizaje de conocimientos con normas, costumbres y hábitos sociales, sin presiones externas.

Se tiene que generar una cultura de aprender jugando para la atención bucal enfocada a los padres de familia, en los cuales el Cirujano Dentista y el Odontopediatra tienen un papel muy importante en la difusión de los diferentes métodos preventivos .

El juego es el mejor método para comunicar conocimientos y que los profesionales lo realicen como una herramienta.

BIBLIOGRAFÍA

Barbería E. Odontopediatría. 2ª edición. Barcelona. Edit. Masson. 2002. Paginas 422.

Boj J. R. Odontopediatría. Barcelona. Edit. Masson. 2004. Paginas 515.

B. Elizabeth. Desarrollo del niño. 2ª edición. México. Edit. Mc Graw Hill. 1998. Paginas 427.

Bravo B. R. El juego medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido. Edit. Aljibe. 1999. Paginas 184.

Elkonin D. Psicología del juego. 1ª edición. Edit. Aprendizaje. Visor. 1980. Paginas 159.

Ferrer M. El juego y el juguete en la hospitalización infantil. Edit. AU Llibres. Paginas 183.

Garaigordobil M. Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Edit. Descleé de Brouwer. 1995. Paginas 177.

Gilb S. Juegos para escolares. 10ª edición. México. Edit. Pax. 1984. Paginas 275.

Glanzer M. El juego en la niñez. 1ª edición. Edit. Aique. Paginas 257.

Millar S. Psicología del juego infantil. 1ª edición. Barcelona. Edit. Fontanella. 1997. Paginas 187.

Ortega R. Jugar y aprender. 3ª edición. Edit. Díada. 1999. Paginas 146.

Piaget J. Seis estudios de psicología. Edit. Seix barral. 1964. Paginas 168.

Pinkham J.R. Odontología pediátrica. 3ª edición. México. Edit. Mc Graw Hill. Paginas 624.

Pulaski M. El desarrollo de la mente infantil según Piaget. Barcelona. Edit. Paides. 1989. Paginas 269.

Radrizzani A. El niño y el juego. Buenos Aires. Edit. Nueva Visión. 1987. Paginas 214.

Ray D. Supervisión of Basic and Avanced Skills in Play Therapy. Journal of professional counseling. 2004. vol. 32 No.2.

Sheridan M. Desde el nacimiento hasta los 5 años. Edit. Marcea. 1997. Paginas 176.

Nahás P. Correa. M. S. Atendimento Odontopediátrico. Aspectos Psicológicos. 1ª edición. Sao Paulo. Edit. Santos. 2002. Paginas 659.

Nahás P. Correa. M. S. Na Primeira Infancia. Sao Paulo. Edit. Santos. 2001. Paginas 679.

Terminology Special Education Paris : Unesco. 1983. http://www.med.univ-rennes1fr/iidris/cache/es/32/3200.

Vélez R.T. Jugar y Aprender. 1ª edición. Edit. Octaedro. 2000. Paginas 166.