



UNIVERSIDAD
AMERICANA
DE ACAPULCO

UNIVERSIDAD AMERICANA DE ACAPULCO

“EXELENIA PARA EL DESARROLLO”

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL

AUTÓNOMA DE MÉXICO

CLAVE DE INCORPORACIÓN 8852-25

**“ EL JUEGO, HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DEL
NIÑO EN EDAD PREESCOLAR ”**

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A:

LAURA DEL CARMEN CARMEN

DIRECTOR DE LA TESINA:

MTRO. JORGE ÁLVAREZ MARTÍNEZ



Acapulco, Gro.

Junio, 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer en primera instancia a la Profesora Julieta Álvarez por el apoyo y colaboración en el primer paso y boceto de este proyecto, gracias por alentarme a no parar.

Al Mtro. Jorge Álvarez por ser mi asesor de tesis, gracias por decir que sí a la primera y por trabajar conmigo, siempre es un placer.

A la Mtra. Adriana Gómez por todo el apoyo durante la carrera y aun fuera de ella y por compartir su enorme experiencia conmigo.

A mis revisores por tenerme paciencia y por guiarme a lo largo de este proyecto.

A la Psic. Rosa Elia Contreras por ser un bello ejemplo a seguir y por su dedicación. Gracias por las palabras que son sabiduría emanando de su boca.

A todos ustedes...¡GRACIAS!

DEDICATORIAS

Quiero dedicar este trabajo a Diosito que me ha brindado días de vida para concluir este trabajo, a mis padres y mis hermanas quienes siempre me alientan a seguir, me apoyan en mis decisiones y porque todos ustedes son fuerza que le inyecta energía a mi vida, a mi “abu” quien cree en mí por sobre todas las cosas, me apoya, me alienta y me carga la batería con sus palabras, y a mi “bullito” ,quien está en el cielo dándome fuerzas y ganas para continuar con mis proyectos, y familiares en general por sus buenos deseos.

También dedico este trabajo a quienes les di dolores de cabeza porque no me detenía hablando de mi tesina y a quienes les cancelé un sinfín de invitaciones. A ustedes mis amigos, gracias por su infinita paciencia; y a todos aquellos que siempre me apoyan, han estado y se mantienen conmigo en las buenas y en las malas.

A la Universidad Americana de Acapulco, por ser parte de mi formación académica.

Por último, a todos mis pequeños angelitos, mis niños, ya que gracias a ustedes viví muchas experiencias deleitables. **Jugar CON y Aprender de ustedes** ha sido una experiencia indescriptible.

Para todos ustedes...¡mi afecto y gratitud!

Índice

Resumen.....	6
Introducción.....	7
Capítulo 1. Desarrollo del niño.....	10
1.1. Desarrollo Sensorial.....	11
1.2. Desarrollo Físico.....	12
1.2.1. Habilidades motoras gruesas.....	14
1.2.2. Habilidades motoras finas.....	15
1.3. Desarrollo Cognoscitivo.....	15
1.4. Desarrollo Psicoafectivo o Psicoemocional.....	19
1.5. Desarrollo Psicosocial.....	23
1.6. Desarrollo Psicosexual.....	25
Capítulo 2. Juego.....	29
2.1. Tipos de juego según la capacidad que desarrollan.....	34
2.2. Tipos de juego según su categoría.....	36
2.2.1. Juego de simulación de personas o situaciones.....	36
2.2.2. Juego funcional activo.....	37
2.2.3. Juego constructivo o configurativo.....	38
2.2.4. Juego de fantasía, dramático o imaginativo.....	38
2.2.5. Juegos formales con reglas.....	41
2.3. Tipo de juego según el papel que desempeñan los padres.....	42
2.4. Dimensión social del juego.....	44
2.5. Cómo influye el género en el juego.....	47
2.6. Cómo influye la cultura en el juego.....	49
2.7. Juego, jugar y juguetes.....	50

Capítulo 3. El papel del adulto	60
3.1. Estilos de crianza	60
3.2. Familias trabajadoras	66
3.3. Tiempo y “tiempo de calidad”	68
3.4. El papel del adulto en el juego del niño	70
3.5 El rol de los profesores en el desarrollo del niño	76
3.6 Relación padre-profesional	79
3.7 El aprendizaje en el adulto	81
Capítulo 4. Propuesta	91
4.1. Ficha técnica	91
4.2 Sesiones	95
4.2.1 Primera Sesión	95
4.2.2 Segunda Sesión	100
4.2.3 Tercera Sesión	103
4.2.4 Cuarta Sesión	105
4.2.5 Quinta Sesión	107
Conclusiones	110
Bibliografía	113
Fuentes	119
Anexos	121
Anexo 1	122
Anexo 2	125

Resumen

El presente trabajo es el resultado de la investigación y la compilación de temas seleccionados pertenecientes a los beneficios que el juego, durante la infancia temprana, otorga al desarrollo infantil. Este compendio propone que cualquier adulto involucrado en la educación del niño durante su etapa preescolar se vincule de manera directa y emprendedora con los infantes. Siendo pieza clave para promover el juego del niño como herramienta base para optimizar los resultados del desarrollo durante este lapso y prepararlos para las etapas del futuro.

INTRODUCCIÓN

Desarrollarse es fundamental para una persona. Cuando un niño nace, a lo largo de su vida, va a desarrollar habilidades y características en su persona que le permitirán adaptarse y desenvolverse en su entorno. A través de sus necesidades cotidianas y las exigencias del medio.

Primeramente se presenta el desarrollo sensorial, que iniciará la exploración del mundo a través de los sentidos, desarrollando sus habilidades físicas, identificando las destrezas motoras gruesas y finas. Dotándolo de habilidades como caminar o guardar una moneda en la alcancía, respectivamente. Por ejemplo; adquiriendo repertorios conductuales que serán parte de su vida.

Aunado a esto, las demás esferas del desarrollo se irán presentando e impulsando a través del ambiente que le rodea. Como lo son el desarrollo cognoscitivo, en donde sus funciones intelectuales inician; el desarrollo psicoafectivo y psicosocial, que va nutriéndose y desenvolviéndose con el amor, cariño comprensión y roce que tiene con sus padres y familia en general, y posteriormente con el contacto que mantienen con el resto de la sociedad; y el desarrollo psicosexual en el que a través del día a día se van desenvolviendo tomando en cuenta el rol en el que se encuentra el padre con el que concuerda su género y en el que el niño se guiará para actuar similar a éste durante sus primeras etapas del desarrollo.

Pensamos que “una vida sin juegos es una existencia agotadora y mecánica organizada en torno a las actividades necesarias para sobrevivir.”¹

El hecho de que el niño se desarrolle idóneamente se debe a diversas actividades que realizará durante su vida, por ello hablar del juego durante el desarrollo de los infantes es preciso, por lo cual es la actividad primordial para la niñez temprana, que esta vez nos compete.

Hay diversas definiciones que se le adjudican al juego, ya que cada autor le otorga un toque diferente sin cambiar su esencia. También hay varios tipos de clasificaciones, como aquellos que dependen de las capacidades que desarrollan por quienes los juegan, por ejemplo: los psicomotores, cognitivos, sociales y afectivo-emocionales; están los que se clasifican por su categoría como los de simulación, los activos, constructivos, simbólicos y con reglas. Y parte de ellos son en los que los padres desempeñan cierta labor.

Es importante tomar en cuenta que hay elementos que intervienen en el juego de los niños como el desenvolvimiento con sus pares y con los otros, su género y la cultura en la que crecieron. Además existen factores como la influencia que los padres tienen sobre el juego infantil, es necesario analizar los distintos estilos de crianza que se dan en las diferentes culturas, las actividades que los padres y adultos realizan, la cantidad y calidad del tiempo que éstos les dedican

¹ Brown, Stuart, Vaughan, Christopher, ¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma, Ed. Ediciones Urano, Barcelona, 2009, p.21

a los niños, hasta el rol que desempeñan en el juego que llevan a cabo con los pequeños. El cual les entrenará para enfrentar posteriores situaciones iguales o similares una vez que se enfrentan al “mundo real”.

Todo esto con el propósito de conocer e informar a los adultos que mantienen una relación cercana con infantes de 3 a 6 años de edad. Logrando que la convivencia entre ambos sea lo más fructífera posible, permitiendo que el niño adquiera de mejor manera las herramientas que el adulto le presenta y que este último cuente con la habilidad para transmitir el conocimiento necesario que necesitan los pequeños para desenvolverse en su entorno.

CAPÍTULO 1. DESARROLLO DEL NIÑO

Conforme el niño va creciendo y se va desarrollando sus necesidades se van modificando. El saber satisfacer esas necesidades es de suma importancia ya que el adecuado estímulo que se le otorgue al niño, dependiendo la etapa por la que curse, puede ser el punto crucial que marque el que la siguiente etapa inicie de manera adecuada o con déficits en algún punto.

“Por lo cual, desarrollarse es crecer, madurar y aprender.”² Por lo tanto, madurez se define como el “desarrollo que ha alcanzado una determinada función para afrontar una nueva experiencia.”³

Cuando el niño adquiere cierto grado de madurez durante su desarrollo, adopta nuevas habilidades y aprendizajes que serán base para adquirir nuevos conocimientos que en un principio no poseía.

En cuanto a ello, “Raine (2002) señala que falta de desarrollo de las funciones ejecutivas no proporciona un ajuste en las situaciones novedosas...”⁴

² Lefrançois , Guy R., El ciclo de la vida, 6ta Edición, Ed. THOMSON, México, 2005, p.5

³ Esquivel Ancona, Fayne; Heredia, Ma. Cristina; Gómez, Emilia Lucio, Psicodiagnóstico clínico del niño, Ed. Manual Moderno, México, 1999, p.118

⁴ Contreras Orduño, Miguel; Frías Armenta, Martha; Vega, Berenice y Ríos, Diana; Valdez, Pablo; Nava, Ma. Guadalupe y Borrani, Jorge; y Figueredo, Aurelio José; El Desarrollo de las funciones ejecutivas como correlato de la conducta antisocial. 4º CONGRESO NACIONAL DE NEURÓPSICOLOGÍA “NUEVAS CONCEPCIONES SOBRE EL FUNCIONAMIENTO, PATOLOGÍA Y TERAPÉUTICA DE LOS PROCESOS NEUROPSICOLÓGICOS”, Ed. Asociación Mexicana de Neuropsicología A.C., Cuernavaca, Morelos; 2006, p.115

Por lo que es indispensable estimular el desarrollo de los pequeños para que sus funciones maduren y adquiera las habilidades que cada etapa exige y así pueda madurar de manera integral.

Por otra parte, “Hadfield (1973), señala que el desarrollo psicológico son una serie de cambios constitucionales y aprendidos que conforman la personalidad.”⁵

Es por ello que la personalidad de ser humano se forja desde la infancia, ya que desde ese momento cada individuo está en constante desarrollo y aprendizaje.

Estos cambios forman parte de aspectos cognoscitivos, afectivos y sociales, los cuales son la base de la personalidad.⁶

Durante este capítulo se tratará el desarrollo del niño desde su nivel sensorial hasta el nivel social. Es importante exponer dichos temas para comprender las necesidades del niño en esos ámbitos para así idear un juego adecuado cumpliendo con sus demandas a nivel evolutivo.

1.1 Desarrollo Sensorial

Como buena opción y para una mejor comprensión de este subtema es necesario definir lo que trataré como percepción.

⁵ Idem

⁶ Idem p.117

“Se entiende por percepción general el conocimiento de los objetos mediante el contacto directo con ellos, en el cual interviene uno o varios órganos de los sentidos.”⁷

Para que el niño perciba algo, requiere hacer uso de los sentidos. En esta etapa de la vida el ser humano adquiere conocimientos de todo lo que le rodea, principalmente del juego; el cual, le permite desarrollar su sistema sensorial. Por ello, a través de los sentidos, aprenderá a conocer el medio en el que se desarrolla.

Así, a través de los sentidos, el niño iniciará el conocimiento del mundo que le rodea y lo llevará a cabo a través de juegos activos y pasivos en donde pueda coger, palpar, morder, escuchar, etc., que le permitirán un mejor desarrollo sensorial.⁸

Por lo que el niño paso a paso y a través de sus sistemas físico y sensorial se podrá mover para descubrir el mundo en el que se desarrollará a lo largo de su vida.

1.2 Desarrollo Físico

A continuación se explican las habilidades que desarrollan los niños a nivel físico.

⁷ Duque Yepes, Hernando y Sierra Chamorro, Rebeca, Desarrollo Integral del niño 3-6 años, 4ta reimpresión, Ed. San Pablo, Bogotá, Colombia, 2002, p.13, citando a Piaget, 1966

⁸ León Miranda, Marisol Del Carmen, El juego como facilitador de las habilidades sociales en los niños de edad escolar de 6 a 8 años de edad, Ed. Universidad Salesiana A.C., México, D.F., Mayo 2007, p.24

El desarrollo motor del niño a través de la actividad física contribuye al proceso de maduración, separación e independencia motriz. En este proceso, el niño conoce su cuerpo, integra la coordinación y el equilibrio, y desarrolla capacidades sensoriales. Logrando agilidad y destreza en sus movimientos.⁹ Es entonces cuando sus movimientos descoordinados se vuelven coordinados.¹⁰

Durante la niñez temprana, el cuerpo y las habilidades del niño cambian y evolucionan. Son mejores realizando sus actividades diarias y es también cuando inician a definir la dominancia entre mano derecha e izquierda.¹¹

Los niños a esta edad se dedican a realizar actividades muy físicas como el correr y atrapar a sus pares, trepan escaleras, muros o cualquier cosa a la que se puedan subir y brincar en ellas, jugar con la pelota, etc. Este tipo de actividades además de beneficiarles en su desarrollo anatómico les permite tener un mayor contacto con otros niños, lo que les ayuda en cuanto a socialización y cumplimiento de reglas se trata. Por otra parte, aprenden a identificar su rol y se distinguen dentro del grupo.

⁹ "EL JUEGO", www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc, p.4

¹⁰ Fingermann, G., El juego y sus proyecciones sociales, Ed. El Ateneo, Buenos Aires, 1970

¹¹ Papalia, Diane E. y Cols., Desarrollo Humano, novena edición, Ed. Mc Graw Hill, México, D.F., Abril 2006, p.251

1.2.1 Habilidades motoras gruesas

Al tratar el tema de desarrollo físico, es importante mencionar qué habilidades motoras, tanto gruesas como finas, está desarrollando el niño durante esta etapa.

Los niños preescolares realizan grandes avances en las habilidades motoras gruesas, como correr y saltar, las cuales involucran los músculos grandes. El desarrollo de las áreas sensorial y motora permiten una mejor coordinación entre lo que desean los niños y lo que pueden hacer. Sus huesos y músculos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor, lo que hace posible correr, saltar y trepar más lejos, más rápido y mejor.¹² Debido a esto, es común que los niños pasen el día realizando actividades atractivas para ellos y que les ayude a desarrollarse físicamente.

El juego es una actividad que aporta fuerza y agilidad en los niños,¹³ así el desarrollo físico florece mejor en el juego libre activo y no estructurado.¹⁴

Por lo que se le debe permitir al niño realizar actividades que le agraden. Así además de desarrollarse físicamente le permitirá desarrollar su creatividad y poco a poco irá modificando sus movimientos simplemente activos por otros más coordinados.

¹² Op cit, Papalia, p. 255

¹³ Op cit, León M., p.4

¹⁴ Idem

1.2.2 Habilidades motoras finas

Por otra parte, las habilidades motoras finas, como abotonar una camisa y dibujar, involucran coordinación ojo-mano y músculos pequeños. Los avances en esas destrezas permiten que los niños adquieran mayor responsabilidad para su cuidado personal.¹⁵

Ya que no sólo el desarrollo de músculos y huesos es lo adecuado, es importante que a los niños se les aliente a realizar actividades como las anteriormente mencionadas, para que su motricidad fina vaya siendo cada vez más hábil y aprendan a hacerse responsables de sus pertenencias y de sí mismos.

1.3 Desarrollo Cognoscitivo

El desarrollo cognoscitivo es inherente al desarrollo físico, además es un punto clave en el desarrollo integral del niño.

Vygotsky en 1984 dijo que “todas las funciones psicointelctuales de cada niño aparecen de dos en dos en el curso del desarrollo del niño; la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones interpsíquicas; la segunda, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intrapsíquicas.”¹⁶

¹⁵ Idem

¹⁶ Vygotsky, L., El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Ed. Crítica, Barcelona, 1988

Lo que significa que la cognición desarrolla primeramente en un plano social y gradualmente el niño la va controlando de forma independiente.

Para Vygotsky el desarrollo del niño implica que éste coopere y avance con personas con más experiencia y habilidad que ellos.¹⁷

Dentro de esta perspectiva se crea el concepto de desarrollo próximo, que no es más que “el nivel de desempeño que un niño tiene cuando realiza actividades de forma independiente y el nivel al que asciende cuando realiza las actividades con la instrucción de alguna persona que tenga mayor habilidad que él.”¹⁸

Lo que refuerza que el niño se desarrollará adecuadamente si hay a su lado quien le estimule, fomente y apoye en las diversas actividades cotidianas.

Por otra parte, Jean Piaget denomina a la niñez temprana como una etapa en la que los niños todavía no están listos para realizar las operaciones o manipulaciones mentales que requiere pensar de forma lógica. En esta segunda etapa el desarrollo del uso de características es una gran expansión en el uso de símbolos al momento de representarlos.¹⁹

¹⁷ Kail, Robert y Cavanaugh, John C., Desarrollo humano: una perspectiva del ciclo vital, 5ta edición, Ed. Thomson, 2006, p.153

¹⁸ Idem p.154, citando a citando a Wertsch y Tulviste, 1992

¹⁹ Op cit, Papalia, p. 261

Y es entonces cuando el niño va desarrollando la capacidad para transmitir esos símbolos y cuando el lenguaje se va enriqueciendo con las abstracciones realizadas en pensamiento.

Para Myklebust (1968) “el lenguaje es un comportamiento simbólico que implica la capacidad de abstraer, dar significado a las palabras y utilizarlas como símbolos del pensamiento.”²⁰

Por lo cual se ha sido definido como el sistema de reglas mediante el cual los pensamientos se traducen en sonidos para comunicar alguna información. Sin embargo, estas funciones no requieren esencialmente conductas orales, ya que los gestos y los ademanes también forman parte del lenguaje y lo complementan.²¹

Este constante desarrollo en el lenguaje le permite al niño ir adquiriendo mayor destreza al momento de asimilar información además de permitirle expresar lo que en el cualquier momento está experimentando.

Habiendo tratado el lenguaje hay un tópico que va directamente relacionado con éste, la comunicación.

La comunicación es proceso multisensorial. Ya que se da tanto de forma verbal como no verbal. En cuanto a la comunicación verbal, la claridad y el tono de voz son factores indispensables para que la comunicación con el niño se de forma adecuada, además de los gestos

²⁰ Romay Morales, Martha, EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL: Práctica e investigación con el inventario de habilidades básicas, 1ª ed., Ed. Trillas, septiembre 2009, p.36 citando a Culatta y Culatta, 1980.

²¹ Idem

y ademanes que realizamos al llevarla a cabo. Por lo tanto, la comunicación no verbal es inherente a la comunicación verbal.²²

Lo que se le dice al niño debe ser comprensible, audible y acorde con la edad que el niño esté cursando para que pueda realizar la conducta esperada. Además de proyectar un semblante, postura y mirada concordante con lo expresado verbalmente, para que al niño le sea fácil y cómodo iniciar y/o mantener un diálogo.

Los niños empiezan a usar símbolos desde el segundo año de vida (por ejemplo, al señalar un perro diciendo "guau" o al hacer como si bebiera de una taza), repitiendo acciones que han visto en adultos, representando situaciones que han vivido o imitando el funcionamiento de determinados objetos. En ese imitar, el niño asimila las situaciones y relaciones que observa en el mundo que le rodea.²³

Cuando los niños empiezan a jugar con los teléfonos como si hablaran con alguien en realidad o cuando juegan con los muñecos simulando una batalla que vieron en la televisión, es cuando están utilizando símbolos, lo que para su desarrollo cognoscitivo es importante, ya que al representar los sonidos o las actividades al jugar, demuestra que su cognición se está desarrollando y mejor aún, están “entrenando” y sabiendo como plasmarla.

²² Orendain Cabrera, Carmen Linda, Psicología Infantil, Ed. Universidad Latinoamericana, México, D.F., 2000

²³ Ministerio de Educación y Cultura Español, “IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA”, <http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>, p.1

Rousseau dijo “los niños no son pasivos en su aprendizaje, sino que participan activamente en su desarrollo.”²⁴

Con lo que quiso decir que mientras el niño sea alentado a involucrarse en su desarrollo, participará a través de actividades que les permitan aumentar sus habilidades y experiencias para prepararse en el tema de la vida.

1.3 Desarrollo Psicoafectivo o Psicoemocional

Cuando el niño nace, sus relaciones de afecto y sus necesidades de satisfacción, protección y apoyo se encuentran establecidos en su madre.²⁵

El desarrollo emocional es algo adquirido con el transcurso de la vida de un individuo, no hay certeza de cuando este desarrollo culmina pero lo cierto es que la base, para que una persona pueda funcionar socialmente en otras etapas del ciclo vital. En la niñez la responsabilidad del desarrollo emocional depende de un adulto significativo en general de la madre y otros adultos cercanos de manera que los niños obtengan una base educativa sólida sobre el manejo de sus emociones y los valores humanos.²⁶

²⁴ Solloa García, Luz María, Los trastornos psicológicos en el niño: etiología, características, diagnóstico y tratamiento, 2da ed., Ed. Trillas, México, 2006, p. 40

²⁵ Ramírez, Santiago, Infancia es destino, 18 ed., Ed. Siglo Veintiuno, Edo. De México, 2003, p.21

²⁶ Esquivel Ancona, Fayne, Taller Estrategias de juego y desarrollo emocional, XVII CONGRESO MEXICANO DE PSICOLOGÍA. Sociedad Mexicana de Psicología, A.C. y Colegio Mexicano de Profesionistas de la Psicología A. C., Acapulco, Octubre, 2009, p.1

“Afecto significa comunicación, confort, caricias, responsabilidad, respeto y satisfacción pronta y oportuna a las necesidades del niño.”²⁷ Además de que posibilita y estimula su desarrollo debido a sensaciones de bienestar, seguridad y confianza de quien se lo brinda.²⁸ Por lo que si las características mencionadas son aportadas por personas importantes afectivamente para ellos, como sus padres y familia, serán benéficas.

Ana Freud, resaltó la importancia de los factores ambientales para la constitución de la psique y un yo saludable²⁹, por lo que indicó que la participación de los padres debe ser activa, brindando soporte y medios que le que le propicien al niño un desarrollo psicoafectivo saludable.³⁰

Por otro lado, Winnicott, remarcó la importancia de brindarles a los padres conocimientos sobre la teoría psicodinámica para que les permitiera fungir como guías con sus hijos cuando pasaran por algún conflicto o crisis emocional y así poder apoyar en la salud mental del infante.³¹

Ambos autores reflejan la importancia de la participación de las figuras parentales en el desarrollo afectivo-emocional que le permita al niño desenvolverse de manera saludable.

²⁷ Gadea de Nicolás, Luis, La vida afectiva, Ed. CEDI, México, 2009, p.27

²⁸ Idem

²⁹ Reyes Tamez, Guerra, et. al., Educación y desarrollo psicoafectivo: una propuesta de prevención y promoción de la salud psicosocial en la infancia, Ed. UNINORTE, Barranquilla, 2006, p.67

³⁰ Idem p.68

³¹ Idem

En general, las características que muchos autores proponen al describir personalidades sanas son la capacidad de amar y la capacidad de mantener relaciones interpersonales duraderas.³²

Los niños pasan por fases de crecimiento emocional y social que les lleva a establecer sus primeras relaciones. En cuanto a éstas, *Stanley y Nancy Greenspan* (1985), describieron *seis etapas del desarrollo emocional* del infante y preescolar, a continuación solo se explicarán las dos últimas etapas (debido a las necesidades de este trabajo).³³

Etapa 1. Autorregulación e interés en el mundo (0 - 3 meses).

Etapa 2. Enamoramiento (2 - 7 meses).

Etapa 3. Inicio de la comunicación intencional (3 – 10 meses).

Etapa 4. Aparición de un sentido organizado de yo (9 – 18 meses).

Etapa 5. Creación de ideas emocionales (18 - 36 meses).

Etapa 6. Pensamiento emocional: base de la fantasía, la realidad y la autoestima (30 - 48 meses).

Durante la etapa 5, el repertorio emocional se amplía, agregando emociones sociales como la empatía, el desconcierto, y gradualmente, la vergüenza, el orgullo y la culpa. Así mismo, en la etapa 6, las

³² Op cit, Solloa, p.49

³³ Craig, Grace J., Desarrollo psicológico, 8va ed., Ed. PEARSON EDUCACIÓN, México, 2001, p.169

relaciones que mantienen de manera estrecha con personas importantes es recíproca y se convierte en una especie de asociación.³⁴ En donde, por ejemplo, un niño pequeño logra sus expectativas llevando a cabo actividades que considera que sus padres esperan de él.

Por otra parte, jugar es una actividad que promueve el equilibrio afectivo, la salud mental y permite a los niños asimilar experiencias difíciles, lo que les facilita enfrentar la ansiedad que se asocia a éstas. Además de ser un medio en el que aprenden a solucionar conflictos, les permite expresar de forma simbólica la agresividad y es una vía para la identificación psicosexual.³⁵

Cuando el niño cumple 3 años inicia una etapa en la que se van desarrollando nuevas formas de expresión y de relación con los demás. Una de esas formas es el lenguaje, a través del cual el niño comunica lo que siente, sus inquietudes, expresa su cariño, sus emociones, etc. Además de ser una vía a través de la cual el niño resuelve sus problemas.³⁶

Por lo tanto, el que los padres demuestren el afecto, promuevan actividades que les permitan a los niños sentirse parte de un ambiente cariñoso y estimulen el desarrollo del lenguaje en el niño permite el desarrollo de otras habilidades. Ya que a través de éste, ya sea verbal o

³⁴ Idem p.170

³⁵ Op cit, Ministerio de educación y ciencia, p.43

³⁶ López Cassà, Èlia, Educación emocional Programa para 3-6 años, Ed. Wolters Kluwer | Educación, España, 2007, p.27

no verbal, el niño aprenderá a expresar su sentir y por consiguiente una mejor salud mental.

1.5 Desarrollo Psicosocial

Por último, es necesario exponer las aportaciones que brinda el juego al desarrollo social del niño.

Erick Erikson concilió el campo de la psicología con el social, por lo que a él se le debe el término “psico-social”³⁷

Para Erickson, el ser humano pasa por ocho etapas a lo largo de su vida, las cuales le brindan mayor fuerza al yo si se cursan exitosamente. Durante la primera infancia se encuentra la segunda etapa, a la que él explica como la “adquisición de un sentido de la autonomía al mismo tiempo que se combate contra un sentido de la duda y la vergüenza: realización de la voluntad”.³⁸

Por lo que durante este periodo el niño empieza a desarrollar cierto sentido de autonomía, en la que se incluye el entrenamiento para ir al baño y controlar las relaciones interpersonales.

El niño experimenta a través de agarrar y dejar, el mundo. Para ello requieren también del apoyo de adultos, figuras parentales de preferencia, para desarrollar gradualmente ese sentido de autonomía.³⁹

³⁷ Zúñiga León, Irma Ma., Principios y técnicas para la elaboración de material didáctico para niños de 0 a 6 años, 5ta reimp. de la 1ª ed., Ed.EUNED, (Editorial Universidad Estatal a Distancia), San José C.R., 1998, p.94

³⁸ Op cit, Solloa, p.176

³⁹ Cloninger, Susan C., Teorías de la personalidad, Ed. Perason Edicación, México, 2003, p.140

Por el contrario, si el niño no es apoyado, se desarrolla un sentido de vergüenza y de duda. Lo cual en cierto grado son necesarios para la salud y para el bienestar social, sin embargo, la autonomía debe permanecer en mayor proporción.⁴⁰

Durante esta etapa los niños experimentan diversas acciones tratando de vivenciar la autonomía. Realizan actividades que prefieren hacerlas por su cuenta, sin embargo, la guía y la dedicación de quienes le rodean son importantes para intervenir cuando sea necesario.

En general, el niño debe aprender a resolver los conflictos que vayan suscitándose durante el desarrollo, ya que “los niños que no logran resolver esos primeros conflictos psicosociales pueden tener problemas de ajuste más adelante”.⁴¹

Puede parecer cuestión de sentido común que los niños necesiten llevarse bien con otros. Las habilidades se desarrollan cuando los niños tienen relaciones estables con sus padres, así como con los responsables de su cuidado, sus maestros y sus amigos. Estas habilidades continúan desarrollándose y creciendo a lo largo de su vida. Un niño con habilidades sociales positivas tiene una mayor probabilidad de salir adelante en la escuela y también en la vida.⁴²

Así el que los padres, la familia y en sí la sociedad brinde apoyo a los niños durante la búsqueda de su autonomía y su entrenamiento en

⁴⁰ Idem p.142

⁴¹ Op cit, Craig citando a Erikson (1963), p.239

⁴² Op cit, Esquivel, p.4

las habilidades sociales positivas generará mejores resultados resultados durante su proceso de socialización.

1.6 Desarrollo Psicosexual

De acuerdo con los datos publicados por “Gesell (quien define 4 etapas durante el desarrollo: Desarrollo Motor⁴³, Conducta Adaptativa⁴⁴, Desarrollo del Lenguaje⁴⁵ y conducta Personal-Social⁴⁶) en 1940, a los 30 meses la mayoría de los niños pueden decir ya si son varones o mujeres, y otras evidencias indican que esta discriminación se produce inclusive antes. Con facilidad puede advertirse cómo los niños de tres años se alteran en alto grado si alguien parece confundir su género, y los estudios muestran que los niños de tres años y cuatro años comprenden muchas de las implicaciones conductuales de las diferencias sexuales.”⁴⁷

Debido a ello y con el afán de comprender el desarrollo infantil en el ámbito psicosexual Sigmund Freud se dedicó a realizar observaciones y estudios de las pulsiones biológicas del ser humano y de sus conflictos emocionales inconscientes.

“Así Freud propuso que la personalidad se forma en la niñez mientras los niños se enfrentan a conflictos inconscientes entre esos impulsos innatos y las exigencias de la vida civilizada. Esos conflictos

⁴³ Gesell, Arnold, y Cols., El niño de 1 a 5 años, 1ª ed., 5ª reimp. (1997), Ed. Paidós Ibérica S.A., Barcelona, España, 1956, p.93

⁴⁴ Idem p.137

⁴⁵ Idem p.223

⁴⁶ Idem p.275

⁴⁷ Rappoport, León, La personalidad desde los 0 a los 6 años. El niño pequeño y el preescolar, 1ª ed., 1ª reimp., Ed. Ediciones Paidos, España 1986, p.81

ocurren en una secuencia variable de cinco etapas basadas en la maduración del *desarrollo psicosexual*.”⁴⁸

El cual está dividido en cinco etapas, las cuales se enumeran a continuación:

“Etapas 1. *Oral* (nacimiento a 12-18 meses).

Etapas 2. *Anal* (12-18 meses a 3 años).

Etapas 3. *Fálica* (3 a 6 años).

Etapas 4. *Latencia* (6 años a la pubertad).

Etapas 5. *Genital* (pubertad a edad adulta).”⁴⁹

Sin embargo, esta vez la etapa de incumbencia es la Fálica debido a que es la que cubre el rango de edad de los niños de quienes se trata el trabajo y en la que inicia el desarrollo y la identificación del rol sexual del infante.

Durante la etapa fálica el niño se apega al padre del sexo opuesto y genera impulsos agresivos con el padre de su mismo género, considerando a éste su rival. Posteriormente el niño resuelve ese conflicto con sus sentimientos y logra identificarse con el padre del mismo sexo. Se desarrolla el *superyó* y la zona de gratificación cambia a la región genital.⁵⁰

⁴⁸ Op cit Papalia p.32

⁴⁹ Idem p.33 y 34

⁵⁰ Idem

Por otra parte, Vener y Snyder en 1966, realizaron un estudio que abarcaba niños de edades comprendidas entre los dos y medio y los cinco años. El cuál consistía en mostrarles una valija llena de ropa y herramientas para el hogar y se les pidió que identificaran cada una de ellas diciendo si eran “de mamá o de papá”. “Los niños más chicos lograban casi un 75% de respuestas correctas cuando identificaban elementos como una corbata o un destornillador como pertenecientes a papá, o implementos de tejer y la pala de recoger la basura como pertenecientes a mamá. Se advirtió que estos niños también cometían un mayor número de errores en relación con los ítems atribuidos al varón que con respecto a los atribuidos a la mujer, probablemente porque pasaban la mayor parte del tiempo en su hogar con sus madres y se habían familiarizado más, por consiguiente, con los ítems catalogados como femeninos.”⁵¹

Finalmente, en otro proyecto, Faels y Smith en 1956, entrevistaron a varios niños de cinco años y descubrieron que la mayoría tenía conciencia de las presiones que ejercían sobre ellos sus padres para que adoptaran conductas adecuadas a su rol sexual.⁵²

Dichos resultados indican que durante esta etapa los niños tienen la capacidad para comprender el rol sexual que les “corresponde” a través de la identificación con el progenitor de su mismo género. Por lo que probablemente a lo largo de su desarrollo, el niño imitará las actitudes de dicho progenitor que correspondan a su rol sexual dentro de la

⁵¹ Op cit Rappoport

⁵² Idem

sociedad, debido además por las presiones ejercidas por el medio incluyendo a los mismos padres.

Para concluir, es importante tomar en cuenta la etapa por la que se encuentran cursando los niños para saber qué actividades son adecuadas para su edad alentándolos a realizarlas, y si es en conjunto con sus padres y adultos con los que convive diariamente es mucho mejor, como se verá en los siguientes capítulos. Además de ello, es conveniente permitirle al niño se desenvuelva a su nivel para que vaya teniendo una mejor estimulación y pueda ir cursando cada etapa en óptimas condiciones para así lograr una adecuada e integral adaptación en sus diversas esferas de desarrollo.

CAPÍTULO 2. JUEGO

En este capítulo se desarrolla uno de los tópicos principales de este trabajo. A lo largo de la lectura se exponen temas como el juego que es fundamental durante el desarrollo del niño y los tipos de juego que ellos realizan o deberían realizar para un óptimo desarrollo en diversos niveles, como lo son socialmente, culturalmente, escolarmente, físicamente y cognitivamente.

A través del tiempo el juego ha acompañado la evolución de las especies. Desde la prehistoria los animales han jugado por instinto. Según Hall el juego es parte de formas primitivas como supervivencia, lucha, persecución, búsqueda y empleo de instrumentos; que ayudan a los animales a adaptarse con el medio.⁵³ Si se compara el juego que realizan los pequeños durante su primera infancia, es parecido al juego de algunos animales. Por ejemplo, los niños trepan árboles y se cuelgan de las ramas como lo han hecho los primates a lo largo de la historia.⁵⁴

En primera instancia, es crucial definir qué es el juego. El juego "... es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño."⁵⁵ Ya que mediante éste, experimenta situaciones que todavía no puede expresar con el lenguaje, por lo que usa esta actividad para formular y asimilar

⁵³ Navarro Adelantado, Vicente, El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores, 1ªed., Ed. INDE Publicaciones, España, 2002, p.73

⁵⁴ Sassano, Miguel, Cuerpo, tiempo y espacio: principios básicos de la psicomotricidad, 1ª ed., Ed. Stadium, Buenos Aires, 2003, pp.311

⁵⁵ Axline, Virginia, Terapia de juego. Ed. Diana, México, 1975, p.18

esas experiencias. Además de ser una forma de “autoterapia”, mediante la cual resuelve confusiones, angustias y conflictos.⁵⁶

Por otro lado, existen diversos puntos de vista acerca del juego por lo que a continuación se exponen algunos que lo describen desde diferentes enfoques.

El juego es una actividad que cumple una serie de características capaces de convertirla en una forma única de entender la realidad: libre y voluntaria, divertida, placentera y/o satisfactoria para el jugador en términos generales, participativa y que implica cierto grado de comunicación entre los jugadores, en la que se es consciente de estar actuando en un plano fuera de lo real (...) ofrece la posibilidad de desinhibirse y de superar los límites de lo cotidiano, además de ser limitada en el tiempo y en el espacio. Desde esta perspectiva, se define el JUEGO como UNA ACTITUD, es decir, “una forma cualitativamente distinta de abordar una actividad”.⁵⁷

El juego es natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. El desarrollo infantil está directamente ligado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica el mayor tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales,

⁵⁶ Oaklander, Violet, Ventanas a nuestros niños: terapia gestáltica para niños y adolescentes, 3ra edición, Ed. Cuatro Vientos, Santiago de Chile, 1996, p.160

⁵⁷ López Matallana, María, “EL JUEGO, INSTRUMENTO DE DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL Algunos apuntes para reflexionar”, http://www.lestonnac.org/400_aniversari_prova/400_espanol/doc_pdf_desafios/desafio_2_2_matallana.pdf, Julio de 2005, p.1 y 2

estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus potenciales y limitaciones, y poco a poco a crecer y madurar.⁵⁸

En cuanto a la importancia que tiene el juego en el desarrollo infantil Virginia Axline en su libro *Terapia de juego* comenta que “...el juego es tan importante para el desarrollo de los niños que el Alto Comisionado de Naciones Unidas para los Derechos Humanos (1989) lo ha reconocido como un derecho de todo niño.”⁵⁹

Hasta ahora, se ha hablado del juego como una actividad placentera utilizada por el niño para plasmar su creatividad, además de ser medio de distracción y diversión para el niño, el juego es importante a nivel educativo.

Numerosos investigadores dedicados a la educación han llegado a la conclusión de que a través del juego se obtiene el más valioso aprendizaje:⁶⁰

El juego es la actividad principal en la vida del niño, a través éste aprende las destrezas que le permiten sobrevivir⁶¹ y durante su realización la capacidad de atención y memoria se amplía el doble.⁶²

⁵⁸ “El juego”, www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc, p.6

⁵⁹ Axline, Virginia, *Terapia de juego*, Ed. Diana, México, 1975, p.18

⁶⁰ Idem

⁶¹ Idem citando a Lee, 1977.

⁶² Idem citando a Mujina, 1975.

Con él desarrolla su creatividad, su capacidad para construir y reconstruir, su expresión artística y su lenguaje.⁶³

Mediante el juego los niños gradualmente desarrollan la capacidad de comprender lo causal, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular situaciones, por lo que es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia.⁶⁴

Por todo lo anteriormente expuesto, es importante seguir estimulando al niño conforme crece, adecuando sus necesidades inmediatas de forma en que éste pueda aprovechar al máximo la información que va obteniendo con el día a día y qué mejor que con actividades placenteras pero funcionales para sus necesidades tanto a nivel personal como a nivel educativo.

El juego es una actividad imprescindible para el niño, es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social, permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, comprensión y adaptación de la realidad externa, ofrece al niño el tiempo y los medios favorables para que lo pueda realizar a su modo, favorece las adquisiciones sociales tempranas, las habilidades de comunicación social, es una preparación para la vida adulta; como conducta exploratoria, impulsa la creación de lugares en donde desarrollarse y la creatividad, tiene un sentido para el niño y cuando se le interrumpe

⁶³ Esquivel Ancona, Fayne, Estrategias de juego y desarrollo emocional, XVII CONGRESO MEXICANO DE PSICOLOGÍA, Sociedad Mexicana de Psicología, A.C. y Colegio Mexicano de Profesionistas de la Psicología A. C., Acapulco, Octubre, 2009, p.12

⁶⁴ Idem citando a la DES, 1967.

cualquier juego, se le priva del desenlace de un argumento creado por él mismo con una finalidad que no siempre alcanzamos a comprender.⁶⁵

Es por esto que el juego de cada niño es distinto. Cada niño crece y madura a su paso, y cada uno de ellos va adquiriendo y desarrollando diversas habilidades que en ese momento emplea y exterioriza a través del juego, y poco a poco va haciendo uso de cada una de ellas en su vida cotidiana. Por ejemplo, cuando un niño a través de su juego inicia a entablar diálogos entre un muñeco y otro, posteriormente le será más sencillo el conversar con sus pares y personas en general, lo que le ayudará a establecer relaciones sociales con mayor facilidad, así le generará mejores resultados en las relaciones afectivas y tendrá una socialización favorable.

En cuanto al desarrollo afectivo, la aportación más importante que otorga el juego es que jugando se elaboran situaciones en las que el niño se puede enfrentar a lo largo de su vida, sobre todo si éstas son conflictivas o generadoras de angustia en su vida cotidiana. Por lo que a través del juego, el pequeño trata de comprender dichas situaciones desde un punto de vista más simple y abordan sus conflictos afectivo-emocionales desde un ambiente en el que se sienten más seguros.⁶⁶ Por lo que “el buen juego es generador de resiliencia.”⁶⁷

Melanie Klein considera que el niño tiene una gran capacidad para simbolizar y que por ello encuentra en el juego la ayuda que necesita

⁶⁵ Ministerio de Educación y Cultura Español, “IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA”, <http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>, p.1

⁶⁶ Op cit López Matallana, p. 4

⁶⁷ Silva, G., *Resiliencia y violencia política en niños*, Ed. UNLA (Universidad Nacional de Lanús) Fundación Bernard van Leer, Buenos Aires, 1999

para vencer sus temores y para dominar situaciones que le generan dolor.⁶⁸

A través del juego los niños procesan las adversidades después de haberlas comprendido en su mundo; ya que por medio de éste expresan sus impulsos destructivos y agresivos sin sentir miedo, dando soluciones a las situaciones a las que se enfrentaron, sintiendo que tienen el control de su realidad.

Aprendiendo con ello a distinguir el sentimiento que cada situación a la que se enfrenta le genera, y además va desarrollando, la capacidad empática que desde corta edad está experimentando.

2.1 Tipos de juego según la capacidad que desarrollan

Una vez expuesto lo que el juego favorece y algunas definiciones desde algunos enfoques importantes para el desarrollo infantil, es conveniente ahora explicar los tipos de juego que los niños emplean durante la infancia temprana.

Los juegos psicomotores son aquellos que desarrollan las capacidades motoras a través del movimiento y la acción corporal. Este tipo de actividades ayudan a mejorar las capacidades tónicas, emocionales y físicas de quienes las realizan.⁶⁹

⁶⁸ Naranjo Pereira, Ma. Luisa, Enfoques humanísticos, existenciales y un modelo ecléctico, Editorial de la Universidad de Costa Rica, San José, 2004, p.114

⁶⁹ García, Alfonso y Llull, Josué, El juego infantil y su metodología, Ed. EDITEX, p.90

Como por ejemplo, cuando un niño juega a patear una pelota y corre tras ella está llevando a cabo un juego psicomotor ya que se encuentra en movimiento y mantiene su cuerpo en equilibrio para lograr el objetivo.

Los juegos cognitivos son aquellos que inducen al desarrollo de capacidades intelectuales, favorecen el pensamiento abstracto y habilidades lingüísticas.⁷⁰

Así cuando una niña se encuentra jugando un juego de memoria con su hermana, hace uso de sus habilidades cognitivas.

Los juegos sociales son los que se realizan en grupos.⁷¹

Son los juegos que independientemente del juego en sí, se realiza con más de un integrante y que fomenta la socialización entre los participantes.

Los juegos afectivo-emocionales son aquellos con una carga de emoción y sentimientos importantes, porque se juega a representar una situación que se ha vivido o se vivirá en la realidad.⁷²

Así cuando la mamá de alguna niña se sienta a jugar con ella y dramatiza la llegada al kínder (ya que a la pequeña no le gusta ir a clases) y el hecho de que cuando se encuentra en ese lugar se encuentra a salvo y se divertirá mucho aprendiendo, la niña lo asociará

⁷⁰ Idem

⁷¹ Idem

⁷² Idem

con lo que sucederá al día siguiente en clases, así gradualmente le será agradable llegar al kínder.

2.2 Tipos de juego según su categoría

Por otra parte, los juegos también se categorizan dependiendo de la complejidad que estos requieren dependiendo de la etapa por la que cursa el niño.

2.2.1. Juego de simulación de personas o situaciones

El juego de simulación es una de las cuatro categorías que, según Piaget y otros, demuestran niveles crecientes de complejidad cognoscitiva.⁷³

En el juego de simulación los niños prueban roles, enfrentan emociones incómodas, logran entender el punto de vista de otras personas y construyen una imagen del mundo social. Desarrollan habilidades para la solución de problemas y del lenguaje y experimentan la dicha de la creatividad.⁷⁴

Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como base aquellas características del personaje que le han llamado la atención. Se crea el personaje con algunos rasgos: así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar del felino, y del jefe de estación tocar el silbato. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida de éstos dejando de lado las características de

⁷³ Op cit Papalia, p. 309

⁷⁴ Idem

la vida propia. Este salir de sí mismo hace que el juego representativo implique ciertos cambios en el yo, ya que por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.⁷⁵

Cada una de las características de este tipo de juego, le permite al niño idear cómo llevar a cabo roles que ha visto en algún momento de su vida. Además, le permite hacer uso de su creatividad y de su empatía imitando a los personajes que va creando o imitando e inclusive la situación a la que se enfrenta en cada juego.

Por otra parte, el niño juega con roles que no experimenta siendo él mismo a menudo, generalmente los niños durante este tipo de juego crean e interpretan roles más elaborados en comparación con la etapa por la que están cursando.

2.2.2. Juego funcional activo

De los tipos de juego que se exponen en este capítulo, (...) la forma más simple, que empieza durante la infancia, es el juego funcional activo, éste implica movimientos musculares repetitivos.⁷⁶

Este tipo de juego lo podemos observar cuando los niños hacen rebotar una pelota o un balón, corren tras éste o simplemente tras uno de sus compañeros de juego. El juego funcional activo le permite al niño desarrollarse físicamente y le ayuda con su destreza a nivel motor.

⁷⁵ "EL JUEGO", www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc , p. 10

⁷⁶ Op cit Papalia, p.309

2.2.3. Juego constructivo o configurativo

El segundo nivel de complejidad cognitiva se observa en el juego constructivo de los niños pequeños y de edad preescolar (usar objetos o materiales para hacer algo, como una casa de cubos o un dibujo con crayolas).⁷⁷

En él se genera la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que el resultado (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.⁷⁸

Esto es muy común durante los juegos de infantes. Cuando se coloca material con el que un niño puede crear algo frente a él, solo basta permitirles usar su imaginación, ya que enseguida toman lo que necesitan para lograr lo que desean crear a través de lo que tienen en frente. Así por ejemplo, un niño con cubos en su mesa de trabajo iniciará a formar trenes largos o torres altas para demostrar su destreza.

2.2.4. Juego simbólico, de fantasía, dramático o imaginativo

El tercer nivel, juego de simbólico o de simulación, de fantasía, dramático o imaginativo, se basa en el hecho que el niño pueda

⁷⁷ Idem

⁷⁸ Op cit “EL JUEGO”, p.10

representar la función o el significado de algún objeto con otro; el cual emerge durante la última parte del segundo año, cerca del final de la etapa sensoriomotora.⁷⁹

Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones.⁸⁰

Este tipo de juego, al igual que el juego de simulación, le permite al niño expresar su imaginación creando diversas situaciones y cargando a los objetos y /o juguetes que le rodean de emociones, roles, actividades, etc., que el niño forma a través de el contenido que desea emplear en el juego que está desarrollando en ese momento.

Para Piaget, el juego simbólico, consiste en construir símbolos para expresar la experiencia y no podría ser formulado y asimilado por medio del lenguaje.⁸¹ Básicamente, el símbolo, implica representar un objeto ausente ya que se está comparando un elemento dado y un elemento imaginado, y la comparación ficticia ya que esta comparación

⁷⁹ Op cit Papalia, p. 309

⁸⁰ Op cit “EL JUEGO”, p.11

⁸¹ Piaget, J. et.al., Psicología del niño, 14ed., Ed. Morata, Madrid, 1997, p.68

deforma lo asimilado con la realidad.⁸² Así retomando el ejemplo del cubo de madera que se convierte en camión, cuando el niño mueve el cubo imaginando que es un camión representa simbólicamente al camión con el cubo y a través de la ficción, satisface la relación entre el significante y el significado, el cual es subjetivo.

Por otro lado, según R. Ortega (1992), para Vygotsky, lo que caracteriza al símbolo lúdico es que permite llegar a la elaboración de una necesidad no resuelta.⁸³ Para él, el origen del juego es la acción y al dominarla sobre el significado (lo cual no significa que el niño lo comprenda), el niño es capaz de realizar más cosas de las que comprende.⁸⁴

En este punto es cuando los niños al jugar crean situaciones en las que fingen tener habilidades y conocimientos que aún no poseen o no dominan del todo. Así tratan de adentrarse a un mundo que no conocen y hacen el intento de conocerlo.

Vygotsky postula que “el juego simbólico evoluciona a partir del modo en que se utilizan las distintas formas de representación, y no meramente por la percepción de los símbolos.”⁸⁵

⁸² Paget, J., La formación del símbolo en el niño, 13 reimp., 1ª ed., Ed. Fondo de cultura económica, México, 1996, p.155

⁸³ Sarlé, Patricia M., Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil, Ed. Novedades Educativas, Argentina, 2001, p.42

⁸⁴ Idem, p.43

⁸⁵ Idem, p.44

2.2.5. Juegos formales con reglas

En el cuarto nivel cognitivo del juego se encuentran los juegos formales con reglas, juegos organizados con procedimientos y castigos conocidos, como la rayuela o las canicas.⁸⁶

Son aquellos en los que la acción que inicia y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo con reglas. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino como aquello que lleva a la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido rígido, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, el niño y el adulto ven a la regla como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.⁸⁷

En este tipo de juegos, los niños tienen la oportunidad de expresar sus necesidades para así plasmar y pactar las reglas que ellos mismo se imponen antes de iniciar el juego. A través de esas reglas, los niños aprenden no solo a hacer uso de éstas, sino también a acatarlas.

Por otra parte, este juego genera en los niños la competencia, que si es utilizada de manera adecuada los niños sabrán cómo manejarla y en momentos posteriores a su infancia tendrán la audacia

⁸⁶ Idem

⁸⁷ Op cit "EL JUEGO", p.10

para hacer un adecuado uso de ella y generar para sí mejores resultados en lo que se propongan lograr.

2.3 Tipo de juego según el papel que desempeñan los padres

En este tópico se expondrán el rol que el padre suele representar durante el juego de sus hijos.

Tipos de juego:⁸⁸

Juego libre: Durante el juego libre el niño juega libremente a lo que desea, con o sin juguetes o algún otro material, y sin la intervención del padre.

Juego dirigido: Es el padre el que propone al niño a lo que debe o puede jugar, puede intervenir mucho en el juego o solo hacerlo de vez en cuando, de forma puntual.

Juego presenciado: Se da cuando el niño juega para el padre, éste permanece presente y de cierta manera observa al niño pero no interviene en el juego.

Por otra parte, existen tres errores que cometen los padres en cuanto a la dirección del juego con el niño.

Existen padres que no se involucran en el juego con sus hijos porque piensan que el niño sabe llevarlo a cabo solo. Hay otros padres que se involucran de más durante el juego, ya que en lugar de que el

⁸⁸ Op cit García y Llull, p.90

padre sea parte del juego el juego le pertenece al padre. No le permite al niño errar, intentar cosas nuevas, enfrentarse a mayores retos ya que el padre le hace creer al niño que no podrá y que él como adulto es el único que puede.⁸⁹

Por último están los padres que solo se dedican a comprar juguetes, los cuales generalmente son mecánicos y complejos, lo que evita que el niño tome interés por el juguete y se desarrolle con él. Es entonces cuando el niño se ocupa en pasar de un juguete a otro con desinterés.⁹⁰

Cuando el padre permite al niño desenvolverse, enfrentarse a retos, equivocarse para aprender de sus propios errores y divertirse al momento de jugar, genera una adecuada convivencia entre ambos; además de que el niño aprende de ello y desarrolla poco a poco mayores habilidades que le servirán de herramienta para el futuro.⁹¹

Para un mejor desempeño durante el juego del niño es importante que el padre participe activamente permitiéndole al niño expresarse durante el desarrollo de éste, no siendo así en todo momento, es adecuado permitirle al niño que juegue solo cuando lo desee.

⁸⁹ Makarenko, A., CONFERENCIAS sobre educación infantil, 2da reimpresión, Ed. Editores Mexicanos Unidos, S.A., México, Febrero 1992, p.88

⁹⁰ Idem p.89

⁹¹ Idem

2.4. Dimensión social del juego

Tomando en cuenta que si bien, hay momentos en los que los niños juegan a solas, hay otros momentos en los que los niños juegan en grupo. Por ello es necesario explicar lo que el juego social implica.

Mildred B. Parten y otros sugirieron que los niños que juegan solos pueden estar en riesgo de desarrollar problemas sociales, psicológicos y educativos. Sin embargo, el juego no social puede reflejar independencia y madurez o simple preferencia no desajuste social.⁹²

Por otra parte, estudios hechos por Bruner explican que los juegos más provechosos implicaban la colaboración de dos niños y no de uno solo; y que después de un periodo de juego en común, al momento de jugar solos, el juego de cada niño era más beneficioso y elaborado. Así Bruner propone jugar en compañía de un par le permite a cada niño tomar la experiencia como un modelo para su actividad espontánea característica del juego solitario.⁹³

El que un niño presente un juego solitario, no precisamente representa que será un niño mal adaptado, con desajustes y tímido, existen niños que prefieren el juego solitario simplemente el juego presentado no es de su agrado o porque no hay niños de sus edades y no les gusta jugar con niños mayores o más pequeños, lo que no

⁹² Op cit Papalia, p.310

⁹³ González Cuenca, Antonia M. et. al., Psicología del desarrollo teórico y práctico, 2ª ed., Ed. Aljibe S.L., Málaga, España 2006, p.124

precisamente manifiesta una problemática, sino una elección. Sin embargo, el hecho de que el niño aprenda y guste de socializar con sus pares le generará beneficios que a lo largo de esta sección se explicarán.

Las aportaciones del juego al desarrollo social se manifiestan esencialmente en el juego simbólico y en el de reglas. En el primero por su carácter cultural e inter-cultural, así como porque el niño expresa a través del mismo su manera de entender el mundo que le rodea (la familia, la escuela, la calle, los cuentos...) y debe elaborar la forma en que se sitúa en el mismo. El juego simbólico constituye un auténtico ejercicio social, es como un laboratorio de ensayo para comportamientos, actitudes y roles. Así también, los juegos de reglas generan cierto inicio en cuanto a las normas sociales, cierto grado relativo de competitividad (lo que importa es jugar), así como el ensayo, aprendizaje e incorporación de valores como la cooperación, la solidaridad, el sentido de igualdad o el trabajo en equipo.⁹⁴

Estos dos tipos de juego le permiten al niño empaparse más del ejercicio social, como se explicó anteriormente en cada apartado de cada uno de los tipos de juego nuevamente mencionados aquí.

Por otra parte, el juego es un instrumento educativo de gran potencial, no sólo porque un niño que juega será un adulto sano, sino también porque, *enfatiza la dimensión social*, ya que a través del hecho de jugar, es posible educarse en unos valores que permitan una transformación social desde lo cotidiano: de las bases de la convivencia

⁹⁴ Op cit López Matallana, p. 4

familiar y social, de participación en la comunidad, de implicación social, etc. Ya que el juego puede convertirse en un instrumento de dinamización social en cuyo marco (de risa, libertad personal, participación y gratuidad) se encuentren los diferentes miembros de la comunidad: padres e hijos, pero también vecinos de todas las edades.⁹⁵

Los padres deben reconocer que cierta exploración, curiosidad por observar y toqueteos son una conducta común de los niños durante su periodo infantil. Sin embargo, si la exploración sexual durante el juego es demasiado frecuente, los padres y/o adultos responsables, deben supervisar los juegos de sus niños. Sobre todo si lo realizan con sus pares, ya que esto podría generar cierto toqueteo incómodo por alguno de ellos. Así mismo, deberían enseñar a sus niños a reportar cualquier actividad de tipo sexual que les incomoden, ya sea de niños mayores o de adultos, como por ejemplo las peticiones de que se quiten la ropa o que toquen sus genitales.⁹⁶

Así el juego se expande poco a poco desde jugar con los padres, con los hermanos, con los pares, etc., hasta lograr moverse en dimensiones sociales más complejas Sin embargo, el explicar a los niños el respeto que deben mostrar ellos por su cuerpo, por el de los demás y el de los demás por el de éste es muy importante ya que si no se le enseña al niño el límite de lo que puede o no permitir podría generar resultados perturbadores para el pequeño en cuestión.

⁹⁵ Idem p.8

⁹⁶ Rice, F. Philip, Desarrollo humano Estudio del ciclo vital, 2ª ed., Ed. Pearson Prentice Hall, 1997, p.173

Por último cabe mencionar que el juego finalmente es un preámbulo de la vida futura, por lo que Wudnt hizo mención acerca de la relación infantil con el trabajo, para él todo juego finalmente encontrará alguna ocupación seria y formal con el paso del tiempo.⁹⁷

2.5. Cómo influye el género en el juego

Los niños y las niñas juegan de manera diferente.⁹⁸ A la mayoría de los niños les gusta el juego físico en grupos grandes y las niñas se juegan más tranquilamente con una sola compañera.⁹⁹

Los niños al jugar son más ruidosos y las niñas son más cooperativas y toman turnos para evitar conflictos.¹⁰⁰ Mientras el juego de los hombres más activo e involucra peligro y cierto grado de agresión física, como las batallas simuladas; el juego de las niñas por lo general se concentra en las relaciones sociales, como jugar a la casita.¹⁰¹

Esto es muy común verlo en los juegos infantiles, generalmente los niños juegan en grupos, corren, juegan a las luchas, tras un balón, etc. Por otra parte las niñas, crean juegos más elaborados, inventan historias, construyen los castillos o las casas en las que vivirán, juegan con las muñecas y son de alguna manera pasivas (en cuanto a la cantidad de movimiento) en sus juegos.

⁹⁷ Díaz, V.J., *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, Ed. Trillas, México, 1997

⁹⁸ Op cit Papalia citando a Serbin, Moller, Gulko, Powlishta y Colburne, 1994, p.311

⁹⁹ Idem citando a Benenson, 1993

¹⁰⁰ Idem citando a Maccoby, 1980

¹⁰¹ Idem citando a Fagot y Leve, 1998; Nourot, 1998

Todo lo anterior, en cuanto al tema de la evolución se relaciona con las herramientas que el jugar le otorgan a los infantes; por lo que cuando los hombres juegan rudo es una simulación de la competencia que tenían los antepasados de su mismo género por el dominio, el estatus social y las mujeres fértiles que serán sus compañeras, mientras que jugar a la mamá es una especie de entrenamiento que prepara a las niñas para el cuidado de los pequeños en un futuro.¹⁰²

Además, los niños a durante la niñez temprana suelen jugar a ser el papá y a la mamá, a ser médicos y enfermeras, para satisfacer de laguna forma sus objetivos sexuales, que durante este periodo pueden confundirse con fantasías agresivas.¹⁰³

Esto viene de muchas generaciones atrás, ya que a nivel cultural, desde siempre, los varones han sido a quienes se les ha impuesto el cargo de ser los fuertes, los que mantienen el control y el orden, además de ser quienes “deben” mantener a la familia, mientras que las mujeres se dedican a las cuestiones hogareñas y maternalistas; todo ello seguirá siendo vigente a través del tiempo, sin embargo al pasar de los años ha disminuido en proporción, ya que las mujeres y los hombres actualmente realizan actividades grandemente similares, dependiendo en gran medida la cultura.

¹⁰² Idem citando a Geary, 1999

¹⁰³ Op cit Wiener, p.31

2.6. Cómo influye la cultura en el juego

Al hablar del juego social, es importante hablar de la cultura, ya que a pesar de que el juego es de carácter mundial, cada cultura tiene sus costumbres con respecto a éste.

Por lo que el juego del niño se ve influido por la cultura y el ambiente en el que se desarrolla.¹⁰⁴

Así como hay lugares en los que los juegos físicos y activos son muy importantes, hay en otras donde los juegos estructurados, pasivos e intelectuales los son más.

El juego es cultural debido a dos cuestiones: primero, porque los juegos tradicionales forman parte de las costumbres de una comunidad, y porque los rasgos culturales propios se manifiestan a través de los juegos. Además tiene carácter inter-cultural porque cuando jugamos juegos similares de forma distinta es necesario ampliar nuestros conocimientos sobre el mundo y la capacidad de tolerar las diferencias.¹⁰⁵

Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus niños y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.¹⁰⁶

¹⁰⁴ Idem citando a Bodrova y Leong, 1998

¹⁰⁵ Op cit López Matallana, p. 4

¹⁰⁶ Op cit "EL JUEGO", P.1

Por ejemplo, aquí en México, el que los niños jueguen es muy común; generalmente en este país se utiliza el juego para enseñar a los niños valores como el respeto, la unión, el cariño, etc., además de enseñarles la competencia, perseverancia y constancia. E inclusive en muchas instituciones educativas el juego es utilizado como estrategia para la enseñanza e inclusive también en la educación en casa.

2.7. Juego, jugar y juguetes

Al hablar del juego es importante tomar en cuenta dos palabras que son inherentes a esa, como lo son el jugar y los juguetes.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo.¹⁰⁷

Jugar es lo primero que hace el ser humano de forma creativa. Comienza cuando el niño es bebé y mantiene el vínculo con el mundo que le rodea y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque jugar no tiene reglas estrictamente preestablecidas, no es consciente de las exigencias que le presenta el medio, y sobre todo tiene libertad, porque el juego no se califica.¹⁰⁸

¹⁰⁷ Idem

¹⁰⁸ "Definición de juego",

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>, p.1

El que un niño juegue libremente le permite ser dueño de sus propias decisiones y cree su propia fantasía, que en esta etapa es muy común y normal.

Desde el punto de vista afectivo, jugar con otros está directamente relacionado con el desarrollo del concepto de amistad: desde un punto de vista positivo, el compañero de juego es un amigo y a través del juego se elaboran estrategias de aceptación, comprensión, comunicación íntima y adaptación al otro, entre otras posibles. También está el punto de vista de los rechazados sistemáticamente en el juego.¹⁰⁹

Siguiendo con la socialización y el acto de jugar, se presenta a continuación algunos estudios que explican lo que podría suceder si se priva al niño del juego en su totalidad. Estos estudios que menciono fueron aplicados en animales, ya que debido a los resultados obtenidos no se han practicado en humanos.

“...cuando los animales juegan a pelearse están aprendiendo a combatir o cazar para sobrevivir en el futuro. Pero resulta que los gatos a los que no les permite jugar a pelearse son tan buenos cazadores como los otros. Lo que aquellos no saben hacer – y nunca aprenderán a hacerlo - es relacionarse con éxito con los otros. Los gatos y otros mamíferos sociales como las ratas, si de pequeños no pueden jugar en absoluto, después no sabrán distinguir con claridad a los amigos de los enemigos, serán incapaces de interpretar las señales sociales, se

¹⁰⁹ Op cit López Matallana p.4

mostrarán excesivamente agresivos o miedosos, y no manifestarán los hábitos sociales normales.”¹¹⁰

Continuando con los estudios que señalan el efecto de la privación del juego, “Bruner (1984) nos describe un experimento en el que se privó a unos monos de cualquier interacción social. Dichos monos mostraron pérdida total de sus habilidades de interacción social y déficit intelectual. A otro grupo de monos se les permitió como único contacto social un periodo diario de 20 minutos jugando con otros monos. Este segundo grupo no mostró los déficits anteriormente citados.”¹¹¹

Tomando en cuenta esos resultados y sabiendo que el hecho de jugar se da en los niños desde muy pequeños y se mantiene a lo largo de su vida con juegos cada vez más elaborados, si se les privara de jugar, podría provocar respuestas desfavorables para el desarrollo infantil. Por ello, es necesario que se le permita al niño tener su espacio, su tiempo y sus compañeros de juego. Para evitar que en niños de obtengan los mismos resultados que se obtuvieron en los estudios anteriormente mencionados.

Si bien muchas actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo objetos materiales específicos, como por ejemplo: correr,

¹¹⁰ Brown, Stuart, Vaughan, Christopher, ¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma, Ed. Ediciones Urano, Barcelona, 2009, p.40 y 41

¹¹¹ Op cit González Cuenca, p.121

saltar, inventar palabras...etc, no podemos dejar de considerar la importancia de los juguetes y objetos lúdicos como soporte del juego.¹¹²

El juguete puede ser el soporte para que los niños y niñas puedan expresar su mundo interior, sus miedos, sus angustias, sus deseos, fantasías e ilusiones.¹¹³

En el Diccionario de las Ciencias de la Educación se dice que juguete es “cualquier tipo de objeto utilizado por los niños para sus juegos”, que sirva para establecer un nexo entre su mundo mental y la realidad cotidiana. Los Estudios comparativos entre niños que dispusieron de los juguetes necesarios, frente a otros que carecieron de los mismos, demuestran una mayor madurez mental y emocional a favor de los primeros.¹¹⁴

El hacer uso de juguetes para complementar el juego del niño es importante para que éste cree juegos más elaborados y así plasme su creatividad de diversas maneras.

Los juguetes son para entretenerse, para distraerse, para divertirse, para que los niños hagan lo que quieran, para aprender sirviéndose de estos juguetes;¹¹⁵ son elementos especialmente concebidos, diseñados y elaborados para estimular y diversificar el juego humano, para divertir, estimular su actividad y, a partir de ella,

¹¹² Op cit “EL JUEGO” p.13

¹¹³ Idem p.14

¹¹⁴ Idem citando al Diccionario de las Ciencias de la Educación Vol.II, 1983, p.14

¹¹⁵ Idem citando a Nawmark, 1976, p.14

incidir en el desarrollo de su cuerpo, su motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad.¹¹⁶

Con esto, se acentúa la importancia que se mencionó en apartados anteriores con respecto a la socialización durante el juego. Así, el jugar no es simplemente una actividad más que ejerce un niño, sino una actividad primordial que debe desarrollar en su etapa de infante para obtener diversas habilidades desde lo afectivo hasta lo social e inclusive cuestiones más complejas.

Algunos juguetes tienden a promover un juego de mayor calidad que otros. Los juguetes multipropósito y desestructurados, como arcilla, bloques, figuras genéricas y muñecas, alientan un tipo de juego que los niños pueden controlar y moldear para satisfacer sus necesidades individuales a través del tiempo. Los juguetes muy realistas o estructurados, como los muñecos de acción que se basan en programas de TV o películas, y, también, en muchos video juegos, pueden tener un efecto opuesto. Les “indican” a los niños cómo deben jugar y los pueden guiar a jugar con temas particulares de modos particulares, simplemente usando juguetes que intentan imitar lo que ven en la pantalla del televisor o el cine. La mayoría de los juguetes que más se venden en la actualidad corresponden a la categoría de los muy estructurados, que están estrechamente vinculados con los medios de comunicación, en la medida en que los estantes de juguetes de los

¹¹⁶ Idem citando a Borja, 1982, p.14

niños y niñas estén repletos de este tipo de juguetes, el juego y el aprendizaje sufrirán las consecuencias.¹¹⁷

Hoy en día la televisión tiene gran demanda en cuanto a los programas dirigidos a la audiencia infantil. Debido a la corta edad de algunos de ellos, se encuentran expuestos a dichos programas y asumen que lo que aparece en su pantalla de tv es aceptable, seguro y normal. Debido a su inmadurez, éstos pueden generar que la influencia negativa en los menores de edad, ya que no les es sencillo discriminar lo que les es benéfico y lo que puede afectarles de lo que ven en este medio de comunicación.¹¹⁸

Durante la niñez temprana (3 a 6 años), los niños son cautivados por los estereotipos que emergen de la televisión y más aún por cómo se representan estos.¹¹⁹ Además de que, aparecen conductas claramente sexuales. Durante esta etapa los niños están conscientes de las diferencias anatómicas entre ambos sexos y pueden presentar fascinación por personajes de cuentos o de programas televisivos que les permiten representar sus fantasías.¹²⁰

Esto es precisamente uno de los contras de que los niños vean la mayoría del tiempo televisión, ya que a esa edad ellos tienden a imitar

¹¹⁷ Calderón Astroga, María Natalia, "El juego infantil (Parte II)", http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id_articulo=805, 15 de mayo de 2005, p.1

¹¹⁸ Ramírez Martínez, Diana Patricia, La influencia nociva de la televisión en la conducta de los niños de preescolar (4-5 años), Ed. UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C., Veracruz, 2006, p.10

¹¹⁹ Idem p.18

¹²⁰ Wiener, Jerry M. y Dulcan, Mina K., Tr. Carreras Goicoechea, Elisabet; Madero García, Santiago; Terrón Cuadrado, Carmen, Inglés, Tratado de Psiquiatría de la infancia y la adolescencia, Ed. MASSON S.A., Barcelona, España, 2006, p.31

lo que ven, dan por hecho que si está en la televisión es algo “bueno” y que deben verse o comportarse como lo que ven en pantalla. En este punto es necesario remarcar la importancia de que los padres estén al pendiente de la programación que ven sus hijos, si bien es el medio de convivencia en casa, es necesario que le enseñen a los niños a discriminar la información que este medio de comunicación masiva ofrece al por mayor a esta población televisiva.

Por otra parte, si bien hay juguetes para crear juegos recreativos, existen otros juguetes que le permiten al niño jugar y aprender al mismo tiempo. Esto no implica que el jugar con carritos o con muñecas no le deje al niño enseñanza alguna, sino simplemente el jugar con juguetes didácticos le permiten al niño jugar al mismo tiempo en el que refuerzan conocimientos previos y/o adquieren nuevos de una forma divertida.

Finalmente, hay que reconocer que el juguete es un legado cultural de costumbres y valores del pasado, y a la vez una vía de enlace con el propio entorno social y cultural. Recoge la herencia cultural de los pueblos y contribuye a una mejor percepción del mundo actual.¹²¹

Así como el juego difiere dependiendo de las culturas, también los juguetes. Cada cultura tiene juguetes típicos que le permiten al niño desarrollar su juego e inclusive lo crean con el sentimiento que depositan en su juguete dependiendo de la carga emocional que cada cultura deposita en sus tradiciones.

¹²¹ Op cit “EL JUEGO” p.14

Los actuales medios de comunicación y los videojuegos son en este momento referencias sociales y culturales de nuestra época y cultura, que preparan a los niños para su integración progresiva en nuestro actual mundo adulto.¹²²

Debido a ello, actualmente los videojuegos han adquirido mayor importancia ya que les permiten a sus usuarios, en este caso niños, el acceso a la informática que hoy en día es una herramienta indispensable y cotidiana para ellos, tanto en las escuelas como en casa, para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Gracias a esto, se tiene que aprender a dar uso adecuado a este tipo de herramientas.¹²³

Lo cual es una realidad, ya que para un niño de esta época es totalmente normal hacer uso de computadora, Internet, videojuegos, celulares, etc., en el día a día.

En cuanto a las habilidades que los videojuegos pueden ayudar a desarrollar, Kerckhove dijo que “en un plano puramente físico, normalmente aceleran el tiempo de reacción y de coordinación entre la mano y el ojo (...) permite a los niños formar y mejorar esquemas en sus mentes (...).”¹²⁴

Reforzando a Kerckhove, Estallo expresó que las aptitudes sensoriomotrices, como la coordinación óculo-manual, es importante para el desarrollo cognitivo. Tan es así que constituye la base en la

¹²² Idem

¹²³ Aguilar Perera, Ma. Victoria; Ferray Cuevas, Josefa I.; Brito Santana, Julio, Cultura y educación en la sociedad de la información, 1ª ed., Ed. NETBIBLO S.L., España, 2002, p. 124

¹²⁴ Idem citando a Kerckhove (1999), p. 124

teoría de Piaget y en ella se apoya para posteriores estadios del desarrollo infantil. Por ejemplo, para obtener la licencia de conducir es necesario superar una prueba de coordinación óculo-manual, que se asemeja con un videojuego.¹²⁵

Otra de las ventajas de los videojuegos es la que señala Marquès explicando que los usuarios de éstos no tienden a aislarse, como comúnmente se cree, sino al contrario, buscan compañía para jugar, intercambiar trucos, programas, etc.¹²⁶

Por otra parte, Salomon y Globerson expresaron que necesita distinguir la diferencia entre “los efectos de aprender con la tecnología y los efectos de la tecnología.”¹²⁷

Así, los videojuegos conjugan diversos símbolos que finalmente son elementos dinámicos que pueden generar situaciones reales o imaginarias, son altamente interactivos, lo que requiere de observación, atención y capacidad para auto regularse, entre otras características.¹²⁸

Cada niño elige el juguete que desea para crear su juego, en la actualidad los medios de comunicación le han dado un gran auge a lo que son los juegos virtuales o conocidos más comúnmente como video juegos e inclusive el internet. Cabe mencionar (sin hacer juicios de valor de este tipo de juguete), que es el juguete de moda y que cada vez más pequeños, no solo adolescentes, sino también niños juegan con ellos obteniendo tal vez, beneficios como los que han sido mencionados. Por

¹²⁵ Bregoña, Giros, et.al., *Videojuegos y aprendizaje*, Ed.Grao, España, 2008, p. 86

¹²⁶ Op cit Aguilar Perera citando a Marquès (2000), p.125

¹²⁷ Idem Aguilar Perera citando a Salomon y Globerson (1992), p. 124

¹²⁸ Idem

ello, es recomendable que el adulto a cargo esté pendiente de qué tipo de juego está llevando a cabo en la computadora, el Internet o en la consola de videojuego y el tiempo que se le dedica a dicha acción.

Por otra parte, que un niño no juegue es inquietante, independientemente de su edad. Harms hace hincapié en que “la ausencia de juego y en particular los juegos de rol u de “hacer como si”, debe llamar la atención de los padres” y todo aquel que se encuentre bajo el cuidado de este tipo de signos.¹²⁹

En conclusión, el hecho de jugar y estimular con el juego a los niños les permite un mejor desarrollo en diversos ámbitos como lo son el afectivo, emocional, social, cultural, físico, cognoscitivo, entre otros; lo que llevará al niño a obtener una gran diversidad experiencias que él irá experimentando desde sus primeras etapas, se desarrollará de manera adecuada hasta llegar a edades más avanzadas en las que podrá desenvolverse acertadamente ante su familia, sus pares y en la sociedad. Sin embargo existen otros factores por los que no se da un adecuado juego entre padres e hijos. Por ejemplo, los niveles de inseguridad que se da en las ciudades en ocasiones trunca la posibilidad de que los padres e hijos salgan a lugares recreativos como parques, son escasos en la mayoría de los las ciudades del país.

¹²⁹ Marcelli, Daniel, Psicopatología del niño, 7ª ed., Ed. Elsevier Masson, Madrid, 2007, p.210

CAPÍTULO 3. EL PAPEL DEL ADULTO

Este capítulo, es un capítulo sumamente importante y crucial para el trabajo en cuestión, ya que es, en gran parte, uno de los puntos principales que ha despertado el interés para la realización de esta tesina. Así, a continuación se desarrollará la importancia del rol del adulto, ya sea padre, madre, familia y/o profesional involucrado en el desarrollo infantil.

3.1 Estilos de Crianza

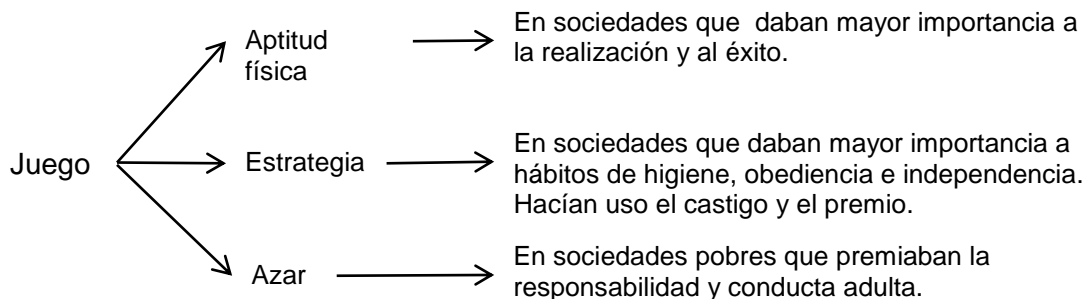
Después de que un bebé nace, la primer relación a la que se enfrenta es con la madre, posteriormente se integra a ello el resto de la familia hasta llegar en un momento dado a la sociedad. Es ese primer vínculo con el que la socialización comienza. Por ende, la familia es la primera institución social a la que un niño se enfrenta, siendo esto el entrenamiento que en un futuro el niño logrará utilizar durante el desenvolvimiento en las siguientes instituciones sociales forjando así su comportamiento social.¹³⁰

Por lo tanto, la socialización es para la familia una de las funciones principales, debido a ello forjan en los niños un sistema de valores, actitudes y creencias que le permiten desenvolverse en la sociedad a través de la percepción que tienen sobre sí mismos y sobre quienes le rodean.

¹³⁰ Buelga, S. y Murillo, M., Las adolescencia, familia y conducta antisocial: estilos de disciplina, comunicación, clima familiar, funcionamiento, Ed. C.S.V. (Cristobal Serrano Villalva), Madrird, 1997, p.58

Entonces durante la infancia temprana, la familia ejerce un impacto predominante el cual es parte aguas de la forma en la que el niño se comportará con los otros sistemas sociales.¹³¹

Al buscar la relación entre las prácticas educativas y los juegos comunes en diversas culturas, “se compararon los informes del juego en diversas tribus “primitivas” y los resultados de estudios que valoraban la severidad o indulgencia que impartían en el trato con sus pequeños respecto a los hábitos de higiene, obediencia, responsabilidad y otros temas parecidos. Los juegos en este estudio se dividieron en tres categorías principales, cada una con varias subdivisiones.¹³²



Por otra parte, Grandall, Preston y Robson (1980) en un estudio identificaron a niños de guardería que mostraban conductas orientadas hacia logros altos, y descubrieron que estos niños tenían madres que

¹³¹ Hernández Guzmán, L., Hacia la salud psicológica: niños socialmente competentes, Ed. UNAM, México, 1999, p.59

¹³² Millar, Susana, Psicología del juego infantil, 1ª ed., Ed. Fontanella, enero 1972, p.185 y 186

se preocupaban sistemáticamente por recompensarlos en el hogar por los logros que obtenían.¹³³

Por lo que analizar la interacción en el contexto familiar, tanto como las interacciones con otros sistemas a lo largo del desarrollo, es fundamental para la prevención del deterioro psicológico.¹³⁴

La niñez temprana es una época de transición entre el bebé y el pequeño de preescolar. Por lo que se distrae fácilmente, ante alguna situación que le produce miedo o tensión, y siempre trata de regresar a la protección de la madre.¹³⁵

Para Robert y Sutton-Smith básicamente el juego es una salida de los conflictos personales de cualquier individuo que han sido creados por la educación recibida durante la infancia.¹³⁶

Los niños adquieren la madurez emocional de sus padres; por lo que para que su comportamiento sea adecuado es primordial ser educados por padres emocionalmente estables, ya que tienen la necesidad de ser tratados con amor, protección, apoyo y aceptación. Por lo tanto dichas necesidades deben ser cubiertas para que el niño adquiera la madurez necesaria para afrontar cualquier situación que se presente.

¹³³ Op cit Rappoport, p.104

¹³⁴ Alcaraz Romero, Víctor Manuel, Las aportaciones mexicanas a la psicología: la perspectiva de la investigación, 1ª ed., UNAM: Facultad de Psicología, México, 1998, p.762, citando a Hernández Guzmán y Sánchez Sosa (1991)

¹³⁵ Op cit Orendain

¹³⁶ Op cit Millar, p.186

Para que el niño alcance la madurez anteriormente mencionada, es indispensable que los padres, quienes son la primera autoridad a la que se enfrenta el niño, hagan uso de la disciplina a través de límites.

Ya que si a los niños no les imponen restricciones, pueden generarse en ellos sentimientos de culpa y así, volverse temerosos y ansiosos. Sin embargo, la disciplina, se recomienda sea de forma amorosa y nunca de forma excesiva.¹³⁷

Bandura y Kupers (1964) demostraron la importancia de los límites en un estudio realizado de tal manera que niños de edad preescolar jugaran boliche con compañeros adultos. A lo largo de todo el juego se mantenía al alcance de la mano un plato con dulces. En distintos momentos del experimento, los compañeros adultos se recompensaban tomando dulces cuando sus puntajes eran o bien altos o bien bajos. Y al mismo tiempo decían cosas tales como: “Estuve muy bien esta ronda de modo que merezco otro dulce”. Posteriormente cada uno de los niños jugó boliche solo. Quienes habían tenido antes un compañero que se recompensaba cuando obtenía puntajes bajos también tomaban dulces cuando sus puntajes eran bajos. Los que habían tenido un compañero que se recompensaba solo cuando jugaba muy bien, tomaban una mayor proporción de dulces cuando obtenían también ellos puntajes más altos. Los resultados de este estudio, y de otros que en principio son semejantes, muestran que los niños

¹³⁷ Idem

pequeños imitan o internalizan los criterios de logro que son transmitidos por modelos adultos.”¹³⁸

Ya que si a un niño no se le marcan límites el desarrollo de éste se ve detenido ya que se ve dañada la socialización por ejemplo, hace lo que desea en casa y definitivamente está pasando por encima de la autoridad que el padre debería tener.

Es importante orientar a los hijos tanto de manera firme y congruente, así como amorosa. Alentando a sus hijos a tomar decisiones y actuar de forma responsable.¹³⁹

El hecho de que los padres tengan que delegar la educación y el cuidado de sus hijos en terceras personas, como abuelos, tíos, etc. o en centros de desarrollo del niño, no significa que la responsabilidad fundamental que han contraído con sus hijos se vea disminuida de alguna manera.¹⁴⁰

Es importante que orienten a sus hijos tanto de manera firme y congruente, así como amorosa. Y alentarlos a tomar decisiones y actuar de forma responsable.¹⁴¹

El mundo afectivo que rodea al niño se puede medir tanto por la conducta de los adultos hacia él, como por las respuestas que le niño muestra frente a ellos, imitando lo que comprende y rechazando lo que le desagrada. Las demostraciones de afecto que recibe de quienes lo

¹³⁸ Op cit Rappoport, p.104

¹³⁹ Coon, Dennis, Psicología, Décima Edición, Ed. THOMSON, México, 2004, p.104

¹⁴⁰ Molina Iturrondo, Ángeles, Niños y niñas que exploran y construyen, Ed. Universidad de Puerto Rico, Puerto Rico, 2001, p.17

¹⁴¹ Coon, Dennis, Psicología, Décima Edición, Ed. THOMSON, México, 2004, p.104

rodean le van a permitir forjar su personalidad, afianzar su autoestima y le van a brindar la satisfacción de una relación armoniosa con su medio. Por el contrario, el niño que se desarrolla en un ambiente hostil refleja, generalmente, actitudes agresivas.¹⁴² Así mismo, Rappoport dijo: “Una de las cosas más llamativas que es posible observar en toda la familia es el grado en que los niños pequeños imitan o reflejan las conductas que son características de sus progenitores.”¹⁴³

Con respecto a ello, Stuart Brown a través de sus estudios encontró en un primer extremo del espectro había estudiado a los asesinos de las cárceles de Texas y descubrió que la falta de juego en su infancia constituía un factor tan determinante como cualquier otro en su conducta criminal. Y en el otro extremo analizó a niños maltratados con una elevada probabilidad de manifestar una conducta, y cuya predisposición a la violencia disminuyó a través del juego.¹⁴⁴

Por ello es importante que las actitudes que muestran los padres frente a los hijos y para con ellos, sean aquellas que le permitan sentirse querido, protegido, respetado, apoyado, incentivado, etc.

Por otra parte, los abuelos son un importante recurso para los padres y para sus nietos. Suelen proveer a los niños apoyo en diversos ámbitos como por ejemplo emocionalmente, como compañero de juego,

¹⁴² Glanzer, Martha, El juego y la niñez. Un estudio del al cultura lúdica infantil, 1ª ed., Ed. Aique Grupo Editor, Buenos Aires, Argentina, abril 2000, p.73

¹⁴³ Op cit Rappoport, p.83

¹⁴⁴ Op cit Stuart Brown, p.35

comparten tiempo con ellos e inclusive son aportadores económicos en la vida del niño,¹⁴⁵ o inclusive padres sustitutos para el nieto.¹⁴⁶

Cuando las familias son biparentales, los abuelos se implican menos en la toma de decisiones directamente con los nietos. Sin embargo, cuando alguno de los padres falta en el contexto familiar, los abuelos tienen un mayor papel con respecto a los nietos, por lo que los niños mantienen un mayor acercamiento para con ellos.¹⁴⁷

El que los abuelos sean parte de la vida de los nietos es importante también, sin embargo, cuando se trata de abuelos encargados de la educación de sus nietos suele haber pros y contras. Por ejemplo, suelen existir abuelos que educan a sus nietos con amor y poniendo límites, como se mencionó anteriormente, sin embargo, hay abuelos que se dedican simplemente a consentir a sus nietos sin importar qué tipo de educación les están otorgando. Encontrar un equilibrio entre esos dos polos beneficia el desarrollo de sus nietos; y no solo los abuelos, también los padre y terceras personas que se encarguen del cuidado de los pequeños.

3.2 Familias trabajadoras

Actualmente las exigencias económicas familiares son cada vez mayores. Por ello, las mujeres se encuentran inmersas en la vida laboral por lo que cada vez hay más familias en la que los proveedores económicos del hogar son tanto el padre como la madre.

¹⁴⁵ Escamilla, Alfonso L., El viaje de crecer, Ed. Pax, México, 2004, p.39

¹⁴⁶ Vasta, Ross y Cols., Psicología Infantil, 1ª ed., Ed. Ariel, S.A., Barcelona, España octubre 1996, p.566

¹⁴⁷ Idem

Con respecto a ello, Ocon haciendo referencia a Hammer (2001) dice que la mujer generalmente mantiene triple rol el de madre, el de ama de casa y el de mujer laboral. Sin embargo los hombres tienen dos roles marcados como padre, quien participa como mínimo en el cuidado de los hijos, lo que ve más como un apoyo que como una responsabilidad; y el rol de hombre laboral.¹⁴⁸

Por otra parte un estudio realizado por Gutiérrez (2007) dedicado a familias trabajadoras obtuvo como principales resultados que las diferencias entre padres y madres con respecto al tiempo que le dedican al cuidado sus hijos, las madres dedican el triple de tiempo a situaciones básicas y el doble de tiempo a cuestiones más específicas. Por lo que se le adjudica a la mujer mucho más tiempo a sus hijos que el tiempo que dedica el hombre.¹⁴⁹

Lo que demuestra que pesar de que la mujer se encuentra más inmersa en el mundo laboral, se mantiene a cuidado de los hijos. Sin importar, que el padre se encuentre como apoyo en la relación familiar y no como educador base en el seno familiar.

Con respecto a la ayuda profesional, Ocon hace hincapié en la importancia de que los psicólogos y expertos dedicados a la educación del niño consideren las diferentes estructuras familiares, los estilos de vida y la complejidad en general de las familias. Además de la necesidad de planear estrategias para la participación de las familias

¹⁴⁸Ocon Padilla, Carla, Estrategias de vinculación familia-escuela en la educación básica, Reporte de experiencia profesional Maestría, UNAM, México, D.F., Diciembre 2008, p.56 citando a Hummer (2001).

¹⁴⁹ Ídem Ocon, citando a Gutiérrez (2007), p.57

que consideren esta diversidad y cumplan con las necesidades de cada familia.¹⁵⁰

Otros factores en la educación del niño son el horario laboral y la ayuda doméstica.¹⁵¹ Ya que son pieza clave para la administración del tiempo que los padres pueden dedicarle a sus hijos.

3.3 Tiempo y “tiempo de calidad”

Existe un factor inherente a nuestra vida cotidiana, el tiempo. Hay autores que dicen que hay que dedicarles tiempo de calidad a los niños y otros, no tan acorde, dicen que necesario para los niños es tiempo.

Por ejemplo, Benjamín Bloom...afirma que “la atención paterna puede contribuir a elevar el cociente intelectual.”¹⁵² Lo que indica que el padre necesita dedicarle tiempo a su niño para que éste tenga la atención necesaria y tenga un adecuado cociente intelectual.

Por otra parte, los padres suelen creer que por tener cubiertas las necesidades materiales de los hijos y llevarlos a un colegio estupendo ya han cumplido con la responsabilidad de ser padre. Los hijos también necesitan tiempo de calidad por parte de sus padres, para percibir el amor y la atención que merecen para sentirse importantes y seguros.¹⁵³

¹⁵⁰ Ídem Ocon, p.57

¹⁵¹ Ídem

¹⁵² Duque Yepes, Hernando y Sierra Chamorro, Rebeca, Desarrollo Integral del niño 3-6 años, 4ta reimpresión, Ed. San Pablo, Bogotá, Colombia, 2002, p.5

¹⁵³ Maestro, Juan Carlos, Regálale Liderazgo, Ed. PROFIT, Barcelona, 2009, p.72

En cuanto a tiempo de calidad se refiere, Janne Haaland tiene un punto de vista firme. Para ella el tiempo de calidad “es una tontería” y que no existe la calidad de tiempo cuando se está con los hijos; los hijos necesitan tiempo y bastante para pasarlo con sus padres. Comenta que “los hijos tienen necesidad de amor, y el amor necesita tiempo.”¹⁵⁴

Sin embargo, a veces la vida de los padres está muy ocupada, y los padres suelen sentirse cansados. Pero algunas cosas no requieren mucho tiempo y energía. Tanto las mamás como los papas pueden hablar o cantar a los niños cuando están trabajando en la casa, incluirlos en tareas domésticas sencillas que los niños puedan manejar, señalar diferentes cosas cuando van en el autobús o salen de compras y compartir un rato tranquilo, con libros de imágenes o un cuento.¹⁵⁵

Todo ello, en caso de no contar con el tiempo suficiente constantemente, le permite al niño saberse con atención en casa y además se está estimulando de una forma distinta con respecto al juego, sin embargo, se cumple con funciones que el juego en algún momento genera.

También suele suceder que las familias de los niños son monoparentales, lo que hace mayormente complicado dedicarle tiempo a los hijos, ya sea porque los padres son divorciados, son madre o

¹⁵⁴ Haaland Matláy, Janne, El tiempo de las mujeres, Ed. RIALP, Madrid, Marzo 2002, p.181

¹⁵⁵ NSW Multicultural Health Communication Service, “El juego es para aprender-Guía del juego para los padres de niños de 2½ a 5 años”, http://www.health.nsw.gov.au/mhcs/publication_pdfs/7220/BHC-7220-SPA.pdf, Agosto 2004, p.2, 10 de junio de 2009

padre solteros o viudos. En esos casos suele suceder que los padres intentan ser “padre y madre” al mismo tiempo.

En cuanto a los padres divorciados, “Hetherington y sus colegas estudiaron el juego y las interacciones sociales de niños en edad preescolar que habían experimentado recientemente el divorcio de sus padres. Observaron que la alteración causada por un divorcio reciente ejercía un importante alcance sobre la actividad lúdica y la capacidad de relacionarse con los compañeros.”¹⁵⁶

Por lo tanto, es conveniente que tanto el padre viudo como el niño se relacionen y apoyen mutuamente ya que ambas partes perdieron a un ser amado e importante, estar juntos y convivir les puede hacer menos pesados los días posteriores a dicha situación.

3.4 El papel de los padres en el juego del niño

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.¹⁵⁷

El juego incluye mucho más que diversión. El juego es una parte importante de la vida del niño. Los padres son los primeros maestros

¹⁵⁶ Parke, R.D., El papel del padre, 3ra edición, Ed. Morata, Madrid, 1998, p.134

¹⁵⁷ “EL JUEGO”, www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc, p.1, 29 de enero de 2009

del niño, y son los más importantes. Tanto la mamá como el papá pueden ayudar a los niños a aprovechar el juego al máximo.¹⁵⁸

Ya que son ellos quienes pueden aportar más herramientas al desarrollo del niño para potencializar sus aptitudes y habilidades, a través de la adecuada estimulación que se le otorgue al niño, y como bien se ha ido mencionando a lo largo de este trabajo, el juego es la clave para ello.

Muchas veces se habla de lo importante que es el juego para los niños y los grandes beneficios que tiene para su desarrollo. Sin embargo, pocas veces nos ponemos a pensar en el juego como una oportunidad para fortalecer y mejorar las relaciones entre padres e hijos. Los niños pasan una gran parte del día inventando juegos, a veces solos y otras veces en compañía de otros niños y muy de vez en cuando con uno de sus padres.¹⁵⁹

Es muy raro encontrar realmente a padres e hijos compartiendo momentos de juegos espontáneos y creativos donde el padre pueda ponerse al nivel del niño dejando salir ese niño interior que todo llevamos dentro.¹⁶⁰

Lamentablemente, no todos los niños tienen la fortuna de jugar con sus padres como ellos desearían, las causas son muchas; sin embargo, el punto central de este trabajo es fomentar una adecuada

¹⁵⁸ Op cit, NSW Multicultural Health Communication Service, p.1

¹⁵⁹ Carbajal Cornejo, Katherine, "El juego en la vida del niño", http://ciberdocencia.gob.pe/index.php?id=1816&a=articulo_completo, p. 1, 10 de junio de 2009

¹⁶⁰ Idem

estimulación en la infancia durante el cimiento del ser humano en proceso de construcción, ya que en gran parte, depende del padre. Debido a la flexibilidad de su tiempo, las ganas y la dedicación que tenga para su hijo, también influye qué tanto permite sentir e involucrarse en el juego del niño haciéndose cien por ciento partícipe en las situaciones, pensamientos y emociones que a través del juego se experimentan, para sentir y compartir con el niño esa experiencia, que será gratificante para ambos.

Por lo tanto, los padres para satisfacer la necesidad de creatividad de sus hijos, como jugar con utensilios que no son juguetes en sí como por ejemplo: simular que una caja de cartón es un auto o una casa donde desean vivir; y de expresión propia, deben asegurarse de proveer actividades basadas en sus intereses e ideas. Aprender a escuchar atentamente lo que le están diciendo sus hijos, ofrecer un gran rango de materiales, y de experiencias, creativos y dar tiempo suficiente a su hijo para explorar los materiales y para seguir sus ideas son actividades que debe realizar para ayudar en el desarrollo del pequeño y además en la relación padre-hijo.¹⁶¹

Con la sola presencia del padre no basta. Es necesario que participe, que se muestre como un ser activo, que escuche las necesidades del niño y que aprenda a satisfacerlas. Así el niño aprovechará los estímulos de mejor manera, además que el niño se sentirá escuchado, querido y, por lo tanto, con la importancia que

¹⁶¹ "Creatividad y Los Juegos: Fomentando Creatividad",
<http://www.pbs.org/wholechild/spanish/parents/play.html>, p.1, 10 de junio de 2009

realmente tiene se abrirá a nuevas experiencias y permitirá entrar más en su vida al padre.

En cuantas más experiencias, con variedad, tengan los niños el rango de su expresión creativo será más amplio, y en cuanto más experiencias personales tengan los niños, con otra gente y situaciones fuera de su propio ambiente, más material tendrán para incorporar en sus juegos.¹⁶²

Esto se nota inmediatamente al estar contacto con un niño, a través del amplio vocabulario, la facilidad de crear situaciones, escenarios y escenas. Se nota más “despierto”, perceptivo y receptivo, lo que le permite acumular mayores conocimientos.

A través del juego los niños expresan sentimientos y pensamientos.¹⁶³ Además que durante la actividad compartida con el padre, le permite desarrollar o potencializar esas capacidades afectivas para con su hijo, lo que creará un ambiente empático y les permitirá interactuar mejor.

Los padres pueden ayudar al niño a aprovechar el juego al máximo para potencializar su creatividad, su lenguaje, su socialización, su independencia, etc.; tener cosas interesantes con las que ellos puedan jugar empleando materiales que se encuentren en su casa.¹⁶⁴

¹⁶² Idem

¹⁶³ Linares G., Andrea, “Durante el juego, padres e hijos aprenden a conocerse mejor y fortalecen su relación afectiva”, http://www.abcdelbebe.com/etapas/el_nino/12_a_24_meses/durante_el_juego_padres_e_hijos_aprenden_a_conocerse_mejor_y_fortalecen_su_relacion_afectiva, p.1, 10 de junio de 2009

¹⁶⁴ Op cit, NSW Multicultural Health Communication Service, p.2

Sentarse sobre el piso para jugar con los niños lo más libremente posible e inventar juegos diversos como elaborar títeres en familia, juegos con elementos propios de su entorno.¹⁶⁵

El niño es creativo por naturaleza. El arte que un niño crea difícilmente lo logra un adulto, el que un niño haga uso de artefactos comunes como cajas, latas, etc., para crear sus juguetes y sus juegos es una muestra del nivel de creatividad que el niño tiene y además de la capacidad de improvisación que está adquiriendo gracias al juego, le generará mayores beneficios.

El momento de juego puede darse en cualquier situación, no necesita estar planificado, se trata de aprovechar las ocasiones en que el niño esté dispuesto y que nosotros no estemos cansados, ni tensos dejando de lado prejuicios, vergüenzas y jugar siguiendo el rumbo que el niño le dé a dicho juego, aprovechando estos momentos para inculcar valores, límites y ayudarles a expresar adecuadamente sus emociones.¹⁶⁶

Esos momentos de espontaneidad pueden generar frutos impresionantes que se disfrutan enormemente al convivir con los niños.

Cuando los padres juegan con su hijo, el niño debe participar activamente en el juego. Cuando en el juego hay juguetes de por medio, debe involucrarse en las actividades a realizar, sobretodo si el juguete requiere de acciones como encenderse, apagarse, armarse, etc., ya que si él se dedica simplemente a observar, se acostumbrará a

¹⁶⁵ Op cit, Carbajal Cornejo, Katherine

¹⁶⁶ Op cit, Carbajal Cornejo, Katherine, p.1

ser un espectador durante su vida y no desarrollará las herramientas necesarias para vencer dificultades, será pasivo y carecerá de iniciativa, ya que estará acostumbrado a que los demás hagan las cosas para él.¹⁶⁷

Con respecto a ello, Bruner en 1984 observó que los juegos más elaborados se producen en presencia de un adulto, que muestre un grado medio de intromisión, es decir, que intervenga cuando se le necesite, pero que al mismo tiempo se retire cuando no sea necesario, otorgando la iniciativa al niño.¹⁶⁸

Algunos adultos suelen “acaparar” el juego de los niños y les indican cómo jugar. En algunas ocasiones es preciso mostrarle al niño cómo hacer las cosas, pero es importante dejar que el niño salga con sus propias ideas. Así aprenderá a pensar por sí solo y a resolver problemas. Dejarlo jugar a su manera no quiere decir que el niño pueda hacer todo lo que quiera, los padres deben asegurarse de que el niño no va a hacerse daño ni dañar las cosas de la casa. Dejarse guiar por su hijo, a veces los niños desean hacer las cosas por sí solos y simplemente quieren que sus padres estén cerca. Otras veces querrán que los padres participen de su juego, permítanle decidir, a cierta edad es normal que los niños “jueguen en paralelo” es decir que jueguen junto a otros niños pero no con ellos. Es importante que los padres no traten de imponerle sus ideas de juego al niño.¹⁶⁹

¹⁶⁷ Op cit Makarenko, p.86

¹⁶⁸ Op cit González Cuenca, p.124

¹⁶⁹ Op cit Makarenko, p.2

El desarrollo y el incremento del juego dependen básicamente de la estimulación natural de las cosas, los materiales con los que jugará que se encuentren en su entorno y la actitud permisiva de las personas con las que se encuentre. Ya que estimularle y alentarle no es tan solo emitir instrucciones verbales, sino respetarle y comprender su juego.¹⁷⁰

Permitiendo esto, el padre, se puede percatar de las habilidades con las que el niño cuenta y las que está desarrollando. El que durante el juego sepa resolver conflictos presentados o sepa plantearlos, habla de un nivel adecuado de maduración en el niño. Además, que le permite al niño a irse haciendo poco a poco independiente y crítico ante diversas situaciones.

No todo el tiempo durante el día es juego para un niño, el niño también debe de realizar otras actividades, o simplemente cansarse o tener otras necesidades que le indique al padre cuándo el niño desea dejar de jugar.

3.5 El rol de los profesores en el desarrollo de niño

El profesor también juega un papel importante durante el desarrollo del niño. Cuando en un aula inicia el juego espontáneamente debe permitir que niño realice libremente esa actividad y no hacer jugar al niño como imposición. Para ello debe establecer los límites que serán parte de la convivencia durante todos los días. El profesor mientras observa la actividad del niño debe estar pendiente de las relaciones que establecen con sus pares, las acciones que realizan y si se

¹⁷⁰ Op cit Glanzer, p.73

generan conflictos para funcionar como mediador además que le permitirá dar seguimiento y evaluación de la actividad y del mismo niño.¹⁷¹

Al Llegar el momento en que el maestro además de sus actividades regulares, realiza otras en la escuela, como ampliar la experiencia directa de los niños, respecto a su medio ambiente tanto con la finalidad de encontrar respuestas por ellos mismos, para estimularlos a investigar su entorno y las actividades lúdicas para este fin.¹⁷²

Aunado a esto, el profesor tendrá la tarea de promover la actividad de ser necesario, es decir, cuando el interés y la curiosidad del niño decaigan. Esto a partir de la información que los alumnos le proporcionen y de acuerdo con ello planificar la siguiente intervención ajustándose a las necesidades de la clase y de los niños.¹⁷³

Por ello es que juega un papel importante ya que proporciona estimulación, actitud positiva e introspección para apoyar que en cada individuo surja un mejor potencial como ser humano. Se espera que a través de facilitar, escuchar, percibir y establecer la guía durante las experiencias de juego, ayude a la asimilación del contenido educativo en los primeros años y la forma en la que lleve a cabo el juego les

¹⁷¹ Laguía, Ma. José y Vidal, Cinta, Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años), 1ª ed Biblioteca Infantil, Ed. Grao, España, Noviembre 2008, p.24

¹⁷² Biber, Barbara, Educación preescolar y desarrollo psicológico, 1ª ed., Ed. Ediciones Gernika, 1986, p.277

¹⁷³ Idem

permita sentirse apoyados emocional e intelectualmente creativa al mismo tiempo.¹⁷⁴

Ya que los procesos educativos se encuentran relacionados con los procesos evolutivos del niño. Por lo que el profesor tiene que depositar en los niños su confianza, estimularlos y servirles como guía ya que ellos son los que van a construir sus propios conocimientos, realizar sus aprendizajes y desarrollar sus capacidades a partir de las relaciones que contrae con los propios compañeros. Es así como por medio de las confrontaciones con los otros y por las exigencias el aprendizaje, el niño va construyendo su auto concepto y su autoestima, con lo cual se valora a sí mismo. Sin embargo, esta valoración no es neutral por lo que la escuela tiene que contribuir a que en ella se integren elementos positivos. A partir de todo eso el juego empieza a ser visto por los educadores como el ámbito natural en el que se desarrollan los aprendizajes del niño.¹⁷⁵

Es así como el maestro interviene en el desarrollo del niño, no solo son parte fundamental para la enseñanza académica del pequeño, sino también, tienen la facilidad y la iniciativa de promover la enseñanza del niño a través de actividades que al niño le llamen su atención y le permitan experimentar nuevos horizontes para su mejor aprovechamiento del aprendizaje durante su desarrollo.

¹⁷⁴ Op cit Biber, p. 292

¹⁷⁵ Palomares Ruíz, Antonia, "Proyecto de investigación sobre el juego en el desarrollo del curriculum de la E.I.", Revista Digital Investigación y Educación, http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/archivos/revistaense/n25/25040104.pdf, Agosto 2006, Sevilla, España, Núm. 25, Vol. II, p.5,6,7 y 8, 13 de octubre de 2011

3.6 Relación padre-profesional

Llega un punto en la educación del niño en el que tanto los padres como los educadores escolares, psicólogos o cualquier profesional involucrado en la educación infantil deben trabajar en conjunto para mejorar las posibilidades de un mejor desarrollo en el niño.

El establecer relaciones y actividades cooperativas entre los padres y el personal de la escuela ejerce un modesto, pero significativo efecto sobre el logro escolar.”¹⁷⁶

Por lo que Dunst y Paget (1991) definieron la asociación padre/profesional como el trabajo entre una familia y uno o más profesionales que en conjunto para desempeñar roles que los lleven a una meta común”.¹⁷⁷

Por su parte Rich (1987) hablaba de que padres y profesores no tienen que llevar a cabo las mismas actividades, lo importante es que complementen sus esfuerzos mutuamente trabajando hacia metas comunes.¹⁷⁸

Por ello, Hess y Holloway (1984) afirmaron que el consensode las metas a lograr, entre la escuela y el hogar, es fundamental para

¹⁷⁶ Clemente Estevan, Rosa Ana y Hernández Blasi, Carlos, Contextos de desarrollo psicológico y educación, 1ª ed., Ed. Ediciones Alebrije, 1996, p.104

¹⁷⁷ Idem p. 260

¹⁷⁸ Idem p.261

contrarrestar la información procedente de otras fuentes, como la TV y los iguales.”¹⁷⁹

Es necesario recalcar la importancia de la colaboración familia/escuela porque conlleva todo se refiere a las relaciones entre éstas y a cómo los padres y los educadores trabajan juntos promoviendo el desarrollo académico y social de los hijos/alumnos.”¹⁸⁰ Ya que Hansen dijo en 1986 que “...el logro de los hijos es más alto cuando la cultura del hogar y la de la escuela son similares...”¹⁸¹

Lo que se espera es que el maestro logre analizar y le otorgue un objetivo al juego y que trate de conseguir un mejor ajuste entre los participantes.¹⁸²

Logrando así un clima adecuado entre el espacio del que se está haciendo uso y las actitudes que se están vivenciando. Por ello, el mejor momento para jugar con los niños es cuando están atentos. Los niños pequeños no pueden mantener la concentración por mucho tiempo. Por lo que se recomiendan momentos de juego breves y frecuentes. Cuando el niño bosteza, mira hacia otro lado o se ve agitado, son indicaciones de que se debe probar otro juego o hacer una pausa.”¹⁸³

Ya que si se fuerza al niño a realizar actividades lúdicas en contra de su voluntad, éstas no tendrán los beneficios que sí tendría la

¹⁷⁹ Idem p.264

¹⁸⁰ Idem p.262

¹⁸¹ Idem p.264

¹⁸² Op cit Biber, p.293

¹⁸³ Op cit Makarenko, p.3

actividad durante un momento adecuado en el que el niño desee jugar. Nada a la fuerza estimula, al contrario podría crear descontento, fastidio y disgusto, lo que no es conveniente que suceda.

Los profesionales y padres o adulto tutor del niño, deben mantener una adecuada comunicación y metas en común con el objetivo de mejorar la calidad de la educación de los pequeños durante su etapa preescolar. Ya que es durante esta etapa cuando el niño se encuentra en sus dos grupos sociales más importantes en ese momento, como son el seno familiar y la escuela.

3.7 El aprendizaje en los adultos

En cuanto a enseñanza-aprendizaje se trata, no solo los niños aprenden durante el proceso sino también los adultos. Lo cual genera resultados provechosos tanto para los infantes como para los adultos involucrados. Por lo que para obtener conocimientos es necesario que se consideren las características específicas que promuevan el aprendizaje de las habilidades básicas que tiene el aprendiz.

Para lo cual, Paniagua (1997) propuso:¹⁸⁴

1. *Aprender a aprender*. El adulto debe verse a sí mismo como facilitador de su propio aprendizaje y como promotor y proveedor de la enseñanza para niño. Así, al hacerse cargo de su aprendizaje tendrán

¹⁸⁴ Op cit Ocon, p.46

la oportunidad de otorgar conocimientos a los infantes y aprender mutuamente durante sus interacciones.¹⁸⁵

2. *Aprender a pensar.* El adulto tiene la necesidad de aprender reflexionar sobre su interacción con los pequeños. Cuando lo logran, tienen la facultad de enseñar esa habilidad y favorecer el desarrollo del pensamiento y diversas capacidades para resolver problemas, tomar decisiones, etc., en los niños y quienes les rodeen.¹⁸⁶

3. *Aprender a vivir con los demás.* Tanto los padres, familiares y profesionales involucrados en la educación del niño, deben aprender a relacionarse, comunicarse y convivir para beneficiar a los pequeños acorde a su aprendizaje y desarrollo. Ya que ellos son quienes favorecen la convivencia de los niños, el respeto, los valores, interacciones, etc., que aprenden a lo largo del tiempo los pequeños.¹⁸⁷

4. *Asociar a la familia en el proceso.* Los profesionales que mantienen trato directo con niños, necesitan comprender que la familia es fundamental para el aprendizaje del niño. Y que tanto ellos como los familiares son responsables de la relación enseñanza-aprendizaje de los infantes a su cargo por lo que deben colaborar en conjunto para obtener mejores resultados.¹⁸⁸

Con ello, se marca la importancia de que los adultos se involucren positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño y en su vida cotidiana, en donde la familia se relacione e involucre

¹⁸⁵ Ídem

¹⁸⁶ Ídem

¹⁸⁷ Ídem

¹⁸⁸ Ídem p.47

con los profesionales que son parte de la vida del niño y viceversa para beneficiar su desarrollo. En donde el adulto es además quien debe hacerse responsable de su propio aprendizaje y promotor del aprendizaje infantil adquiriendo habilidades para relacionarse y comunicarse con los pequeños.

Cuando se diseñan estrategias para el aprendizaje del adulto es necesario brindar herramientas para la educación del mismo. Debido a esto, Malcolm Knowles introdujo el término Androagogía para referirse a la educación de los adultos, la que se define como: “el arte y la ciencia de ayudar a los adultos a aprender.”¹⁸⁹

Knowles en 2002, propuso dirigir la educación a los adultos a partir de las siguientes premisas:¹⁹⁰

1. *La necesidad del saber.* El adulto tiene la necesidad de saber “por qué tiene que aprender algo antes de hacerlo”, por lo cual, es necesario que el facilitador les brinde razones necesarias que satisfagan sus inquietudes e inicien con el proceso de aprendizaje.¹⁹¹

2. *El autoconcepto de los aprendices.* El adulto tiene la necesidad emocional de ser tratado como una persona capaz de autodirigirse. Ya que el aprendiz es un ser dependiente, el adulto al evocar sus experiencias escolares vuelve a esa dependencia. Por lo que el facilitador, debe ayudarles a pasar de aprendices dependientes a

¹⁸⁹ Ocon citando a Knowles, Holton, Swanson (2002) y Vella (2002), p. 47

¹⁹⁰ Ocon citando a Knowles (2002), p.47

¹⁹¹ Idem

aprendices autodefinidos a través de diferentes experiencias de aprendizaje.¹⁹²

3. *El papel de las experiencias de los aprendices.* Debido a la diversidad de experiencias, estilos de aprendizaje, motivación, necesidades, intereses y metas; los grupos de adultos son más heterogéneos que los de niños. Por lo tanto la enseñanza para este grupo, se debe ser focalizada y haber estrategias de aprendizaje bien definidas, tomando en cuenta sus experiencias y adaptándose a sus necesidades.¹⁹³

4. *Disposición para aprender.* El adulto solo está dispuesto a aprender lo que necesita saber y lo que es capaz de hacer, con el propósito de obtener herramientas para enfrentarse a los retos de la vida cotidiana. Por lo que las estrategias de enseñanza deben enfocarse en situaciones que enfrenten día a día.¹⁹⁴

5. *Orientación del aprendizaje.* Cuando la educación se basa en la enseñanza para adultos, el aprendizaje no se centra en temas sino en situaciones cotidianas debido a que se sienten motivados si ese aprendizaje les funcionara para el desempeño de sus actividades, como se refirió en la premisa anterior.¹⁹⁵

6. *Motivación.* La motivación del adulto puede ser externa (remuneración económica, por ejemplo) e interna (como reconocimiento personal y aumentar su autoestima), tomando en cuenta con mayor

¹⁹² Ídem

¹⁹³ Ídem

¹⁹⁴ Ídem p.47 y p.48

¹⁹⁵ Ídem p.48

interés ésta última, ya que sienten la necesidad de seguir desarrollándose. Sin embargo, pueden enfrentarse a diversas limitaciones que les impiden seguir creciendo y anulan las posibilidades.¹⁹⁶

El adulto para aprender requiere de respuestas que le sean útiles para vida cotidiana y su vida laboral, por lo que cuando se presentan oportunidades de aprendizaje deben ser capaces de autodirigir su conocimiento. Los adultos aprenden mejor a través de las experiencias que comparten con sus pares, ya que se sienten empáticos ante las situaciones que se exponen y a las cuales les buscan soluciones en conjunto. Además de que el aprendizaje se tiene que orientar acorde a sus necesidades, lo que les genera beneficios y la motivación para seguir aprendiendo.

Por su parte, Jane Vella (2002) elaboró un enfoque basado en 12 principios fundamentales para la educación de adultos en el que establece que el adulto posee experiencias suficientes como para desenvolverse con expertos y para adquirir conocimientos, habilidades y actitudes que fortalezcan esas experiencias.¹⁹⁷

1. *Identificación de las necesidades.* Los aprendices deciden cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo, dependiendo de las características, expectativas y experiencias de cada adulto. Así se

¹⁹⁶ Ídem

¹⁹⁷ Ídem

sienten parte del proceso y se involucran más en el desarrollo de su aprendizaje.¹⁹⁸

2. *Seguridad en el ambiente y durante el proceso de aprendizaje.*

Crear un ambiente de confianza es primordial durante cualquier proceso de aprendizaje, sobre todo en el del adulto. Para lograrlo es necesario el establecimiento de reglas que todo el grupo debe seguir, incluyendo al facilitador o los facilitadores para lograr un clima de trabajo y aprendizaje agradable para todos, además de mantener flexibilidad y cordialidad en toda situación. Así el grupo se sentirá seguro, se sentirá en confianza de participar y los objetivos del aprendizaje se llevarán a cabo en mejores condiciones.¹⁹⁹

3. *Establecer relaciones interpersonales sólidas.* Establecer vínculos sólidos entre los participantes y el facilitador, y entre los mismos participantes es primordial para la adecuada comunicación, generar confianza, para promover la participación y el respeto para contar con un adecuado ambiente para favorecer el aprendizaje.²⁰⁰

4. *Dar una secuencia a los conocimientos y reforzamientos.* Principalmente es necesario saber que la secuencia, es programar el contenido de los temas que se tratarán, haciéndolo en orden. Así se inicia de lo sencillo a lo complejo, de lo general a lo particular, etc. Y el reforzamiento, es promover la repetición de tema en cuestión con el objetivo de asegurar la asimilación y el dominio del tema. A través de ambos se logrará una mejor enseñanza lo que dará como resultado un

¹⁹⁸ Ídem

¹⁹⁹ Ídem

²⁰⁰ Ídem, p.49

óptimo aprendizaje. Posteriormente, es necesario hacer evaluaciones periódicas para comprobar el aprendizaje y así mantener la motivación y el compromiso de los aprendices.²⁰¹

5. *Práctica*. La práctica va relacionada con “acción con reflexión”, es decir, los aprendices reflexionan a cerca de todo lo que han aprendido y cómo pueden aplicarlo a sus ocupaciones diarias. Para ello, es necesario fomentar oportunidades para practicarlas, así seguirán aprendiendo, reflexionando y practicando como en un circuito.²⁰²

6. *Respetar la toma de decisiones de los aprendices*. Este apéndice trata de que el aprendiz sea responsable de su aprendizaje. En donde el facilitador debe permitirle llevar a cabo las actividades por sí mismo y apoyarlo, hacer sugerencias y estar ahí en el momento que se le necesite, sin embargo, le debe permitir decidir y llevar a cabo esas decisiones. Marcando una responsabilidad compartida. Así, el facilitador genera el aprendizaje pero la responsabilidad de aprender es del adulto.²⁰³

7. *Establecer una relación entre ideas, sentimientos y acciones*. Todo aprendizaje cuenta con 3 factores: el cognitivo, el afectivo y el físico (psicomotor). Para lograr que los adultos tengan un aprendizaje

²⁰¹ Ídem

²⁰² Ídem

²⁰³ Ídem

significativo es necesario promover su aprendizaje a través del equilibrio de sus ideas, sus sentimientos y sus acciones.²⁰⁴

8. *Inmediatez*. Tomando en cuenta que al adulto le interesa solo aprender lo que le será funcional para su vida cotidiana, es importante que tengan resultados tangibles e inmediatos durante su proceso de aprendizaje, ya que de ello dependerá su motivación para seguir aprendiendo o tirar por la borda el esfuerzo. Por lo tanto el facilitador debe atender sus necesidades, sus prioridades y sus habilidades para mantener su interés. Además de mezclar los contenidos del aprendizaje con las actividades que se realizan a partir de ellos.²⁰⁵

9. *Roles claros*. Reconocer los roles es parte del proceso, por ello, el adulto aprendiz debe saber cuáles su papel así como el facilitador. El aprendiz debe estar dispuesto y abierto a adquirir conocimientos y respetar al facilitador durante este proceso. Por otra parte, el facilitador debe ser flexible y originar el respeto de él para todo el grupo, del grupo entre sí y para con él. Ambos roles deben promover la adecuada comunicación para facilitar los canales del lenguaje en los que se dé un diálogo que optimice el aprendizaje de ambos. Ya que el facilitador además de enseñar debe reconocer que a través de sus aprendices adquiere conocimiento.²⁰⁶

10. *Trabajo en equipo*. El objetivo del trabajo en equipo es que los adultos aprendan a través de las experiencias similares con sus pares. En donde se apoyan, se motivan, comparten logros, se retan,

²⁰⁴ Ídem, p.50

²⁰⁵ Ídem

²⁰⁶ Ídem

superan limitaciones juntos, manejan completamente el contenido de sus experiencias para para obtener mayores beneficios y fortalecer el aprendizaje del resto del grupo. Así a través de la comunicación, reflexionan y buscan soluciones o alternativas adecuadas entre todos y para todos.²⁰⁷

11. *Compromiso*. Durante todo el proceso de aprendizaje el compromiso es un factor crucial por lo que se debe promover constantemente. El adulto se debe comprometer activamente con su aprendizaje de forma activa y participar en las actividades que se requieran para su enseñanza. Sin embargo, no solo el aprendiz debe comprometerse, sino también el facilitador, siendo promotor de la enseñanza, comprensivo, flexible y respetuoso durante el proceso.²⁰⁸

12. *Responsabilidad*. Este principio es la síntesis de todos. En éste, se decide quién es responsable de cada aspecto de la enseñanza-aprendizaje. Así el aprendiz debe reconocer las actividades que debe realizar, responsabilizarse de su aprendizaje y llegar a las metas propuestas durante el proceso y el facilitador debe ser una guía que apoye al grupo, acompañándolo durante todo el proceso de aprendizaje más que ser simplemente un evaluador por lo que tiene que ser empático, accesible y respetuoso.²⁰⁹

Todo lo mencionado es presentado para brindarle oportunidades de aprender a cualquier adulto que así lo desee y considere, para convertirse en guía y apoyo para sí mismos y para los infantes con

²⁰⁷ Ídem, p.51

²⁰⁸ Ídem

²⁰⁹ Ídem

quienes conviven diariamente; sobre todo si esas experiencias les beneficiarán y les facilitará la enseñanza y comunicación con niños que estén bajo su cuidado ya sea a nivel personal o laboral.

En conclusión, jugar con un niño es una experiencia fascinante, y lo es aún más si se permiten la experiencia de vivirla como niño. Todos los mayores, han pasado por esa etapa, y el jugar con un pequeño les permite recordarla e inclusive, revivirla, y qué mejor que un padre se permita esa experiencia al lado de sus hijos, un abuelo con sus nietos o un maestro con sus alumnos. Simplemente permitirse ser niño, pensar como niño y actuar como niño durante el tiempo de juego, dentro de límites bien establecidos (ya que seguirá siendo el adulto responsable), le permitirá lograr un nivel en el que el niño se sentirá más confortado y será mejor estimulado, ya que los niños son muy receptivos y se percatan inmediatamente cuando alguien juega verdaderamente con ellos o simplemente, hace como que juega a que “juega” con ellos, sin pasión. Así el adulto es una herramienta fundamental en la actividad lúdica para estimular adecuadamente el desarrollo de los niños. Esto permitirá explotar y potencializar sus capacidades, en todos los ámbitos, lo que generará mejores resultados para un mejor desempeño futuro.

CAPÍTULO 4. PROPUESTA

4.1 Ficha Técnica

Tema “El juego y el desarrollo del niño.”

Justificación

A lo largo de los años, generaciones de personas han pasado por la etapa de la niñez temprana, en la cual se desempeña una actividad crucial para el desarrollo adecuado del niño. Me refiero al juego.

Jugar, en esa etapa de la vida, es enriquecedor. Permite al niño ampliar sus habilidades en las distintas esferas de desarrollo, como son la sensorial, la física, la cognoscitiva, la afectivo-emocional y la social; lo cual le permite acrecentar su creatividad, le enseña a empaparse del rol social a través del contacto con sus pares, le permite expresar sus pensamientos, deseos y emociones, entre otras actividades.

Hoy en día la carga de trabajo de los adultos y el estrés que todas las responsabilidades les generan, conlleva a que no tengan tiempo en cantidad para convivir con sus hijos e inclusive, en muchos casos, el poco y casi nulo tiempo que pasan con ellos tampoco es de calidad.

Exponer a los adultos relacionados con la educación de los infantes en preescolar, cuán importante es mantener un adecuado contacto con los niños para aumentar las posibilidades de mejorar el desarrollo. El juego es una vía que lo permite, ya que jugando, los niños

se involucran no solo de manera física en el desarrollo de sus capacidades y habilidades, sino también se vinculan de manera emocional.

Por ello, considero necesario orientar a los adultos para que logren acercarse a los niños y puedan cumplir ciertas demandas rutinarias. Saber cómo jugar con ellos, cómo utilizar el juego como herramienta para el aprendizaje del pequeño, saber cuáles son los juegos más adecuados para la edad en la que se encuentra el niño y cómo aprender a pasar tiempo de calidad para un mejor desarrollo integral de los infantes.

Por ello, para lograr que los adultos se sensibilicen y se incentiven para lograr jugar con los niños, sobre todo si se encuentran en la etapa de la niñez temprana; y desarrollen cierta afinidad y empatía y poder tener un vínculo afectivo, no solo por cuestiones de paternidad, sino también por medio de las relaciones afectivas en cuanto a ser compañeros de juego.

Objetivo General.

Brindar herramientas a padres, profesores, profesionales y adultos involucrados en el desarrollo infantil para que logren desenvolverse, involucrarse y tengan la habilidad de ayudar a niños de edad preescolar al interactuar con ellos a través del juego.

Objetivos Específicos.

Lograr que padres, profesores, profesionales y adultos involucrados en el desarrollo infantil, comprendan la importancia de

estimular a los niños a través del juego y promoverlo como herramienta de enseñanza-aprendizaje para obtener un óptimo desarrollo del infante.

Identificar y analizar los recursos que poseen padres, profesores, profesionales y adultos involucrados en el desarrollo infantil y optimizarlos para un mayor beneficio de los niños a su cuidado.

Fomentar la participación activa del adulto en el juego y desarrollo integral del infante.

Temario

1. Desarrollo infantil en la edad preescolar (3-6 años).
 - Desarrollo físico.
 - Desarrollo cognoscitivo.
 - Desarrollo psicoafectivo.
 - Desarrollo psicosocial.

2. Juego como herramienta para el desarrollo.
 - Tipos de juego según la capacidad que desarrollan.
 - Tipos de juego según el papel que desempeñan los padres.
 - Cómo hacer uso del juego para facilitar el aprendizaje del niño y optimizar su desarrollo.

3. Papel del adulto en el juego del niño.
 - Estilos de crianza.
 - Tiempo y “tiempo de calidad”.
 - El papel del adulto en el juego del niño.

4. Sesiones.

Dirigido a:

Padres, profesores, profesionales y adultos involucrados en el desarrollo infantil durante la edad preescolar.

Duración.

Horas. 15

No. De Sesiones. 5 sesiones constando cada una de 3 horas.

No. De Asistentes.

Para llevar a cabo el taller se requerirá un mínimo de 10 participantes y un máximo de 20.

Responsable.

Lic. Laura Del Carmen Carmen.

Material.

VPL, laptop, extensiones eléctricas, hojas de papel, folders, plumas de color negro, plumones de colores, plumones indelebles color negro, lápices, lápices de colores, papel bond, stickers, plastilina, abatelenguas, acuarelas y pinceles, juguetes: carritos, muñecas, juegos de té, pelotas, balones, cuerdas, rompecabezas, guiñoles, etc., 20 cintas de 4 colores diferentes, 1 rollo de cinta adhesiva de color, 40 cajas de zapatos, 2 mantas de diferente color, 4 pelotas, 2 cuerdas grandes, pregamento, tijeras, mantas, cajas de cartón y botellas de

plástico, un juego de Jenga, monedas de oro (chocolate), pergaminos, 1 caja de palillos, 4 botellas de plástico con un orificio en el centro, una grabadora, cd o memoria USB con música, fichas con trabalenguas, hojas con laberintos, un cofre.

4.2 SESIONES

4.2.1 Primera Sesión

1. Presentación de la ponente y del taller.

La ponente se presentará y presentará el taller dando la bienvenida a los participantes.

2. Presentación de los objetivos.

La ponente expondrá el *objetivo general* y los *objetivos específicos* del taller en cuestión.

3. Planteamiento de reglas del taller.

Durante esta fase se expondrán las reglas que regirán el resto del taller con el *objetivo* de que los participantes se sientan seguros y cómodos de llevar a cabo las actividades que se propondrán.

Reglas:

- Respeto.
- Colaboración.

- Preguntas respecto al tema siempre van al final de las dinámicas.

- Diversión.

4. Aplicación del Cuestionario de Exploración.

En esta etapa del taller se aplicará a cada participante un Cuestionario de exploración (véase Anexo 1), con el objetivo de tener un panorama general de cómo piensan y se sienten los participantes con respecto al tema. Este cuestionario servirá para comparar sus respuestas iniciales las que se obtendrán al final del taller.

5. Ponencia del contenido temático.

Durante esta etapa la ponente expondrá el contenido teórico respectivo al taller a través de una presentación con diapositivas y material auxiliar (de ser necesario).

Objetivo. Presentar bases teóricas acerca del tema a tratar durante el taller.

6. Presentación de los participantes.

Para continuar con el taller se requiere que los participantes se presenten diciendo su nombre completo y cuál es el motivo de su asistencia. Explicando si son padres de familia, psicólogos, profesores, etc. con el *objetivo* de presentarnos todos.

7. Dinámica “A mí me gusta”.

Objetivo. Generar rapport con los participantes.

MATERIAL: Stickers y plumones color negro.

DESARROLLO: La ponente explicará las reglas y cómo se llevará a cabo la dinámica. Cada participante pasará al frente y dirá: “A mí me gusta que me llamen...” y tendrá que decir a los demás presentes cómo le gusta que le llamen y a sí se le llamará el resto del taller. “...y lo que más me gusta hacer es...”. Ahí es cuando el participante explicará sus hobbies, sus gustos en cuanto a lo que más le gusta hacer (el mínimo de actividades a mencionar es uno y el máximo es 3). Entonces las personas que se identifiquen con los gustos de la persona que está participando levantarán un brazo para que se sientan identificados con gustos en común. Con forme terminen de presentarse se colocarán el nombre que dijeron en el sticker y se lo pegarán en su ropa a manera de gafete.

8. ¡Juguemos!

“Juego: libre, dirigido y presenciado”

Esta es la parte crucial de la primera sesión. Durante esta etapa se llevará a cabo la primera dinámica grupal con respecto al contenido temático.

Objetivo. Mostrar a los asistentes el tipo de participación que pueden mantener durante el juego de los niños y después de

vivenciarlo, identifiquen el que consideren adecuado para sus diversas actividades.

MATERIAL: Plastilina, hojas blancas, acuarelas y pinceles, juguetes: carritos, muñecas, juegos de té, pelotas, balones, cuerdas, rompecabezas, guiñoles, etc., hojas color blanco, lápices y colores.

DESARROLLO:

Etapa 1.

Se divide el grupo en cuatro subgrupos de 5 personas cada uno.

Cada subgrupo representará cada una de las edades que pertenecen al rango propuesto en este trabajo. Quedando así un grupo para la edad de 3 años, otro para 4 años, otro para 5 años y uno último para 6 años.

Se les planteará la situación: Ustedes son niños a partir de este momento y lo dejarán de ser hasta terminar la dinámica.

Se les presentará material para que ellos realicen la actividad que deseen hacer de acuerdo a su edad. Con el *objetivo* que lleven a cabo el juego libre.

Se concluye la etapa 1 después de 15 minutos de juego y se les felicita por sus actividades para pasar a la etapa número 2.

Etapa 2.

Los participantes seguirán en su rol de niños. Se deshacen los grupos de edad y la ponente realizará una actividad con los participantes en la

cual se involucrará en el juego con ellos en la que ella llevará la batuta durante el juego. Todos, incluyéndola, dibujarán animales con los que se identifiquen y posteriormente cada uno expondrá por qué les gusta ese animal. Y compararán las características de cada animal con las propias.

El *objetivo* de esta etapa es que la ponente dirija a los participantes jueguen bajo instrucciones exponiendo el juego dirigido.

Se pasa a la tercera etapa.

Etapa 3.

Los participantes se pondrán de acuerdo a lo que desean jugar y la ponente será la supervisora de su juego. No intervendrá en él. Con el *objetivo* de mostrar el juego presenciado.

9. Preguntas y respuestas.

Durante esta etapa se exponen las preguntas de los participantes y el ponente responde sus dudas.

10. Conclusiones.

Cada participante expone qué aprendió y cuál es la experiencia que se lleva de la primera sesión. Se da por terminada la sesión número 1.

4.2.2 Segunda Sesión

1. Introducción de la sesión.

Se da la bienvenida a los participantes y se presenta una pequeña introducción de lo que se llevará a cabo en la segunda sesión.

2. Dinámica “Atrapando cintas”

Objetivo. Generar rapport con los participantes.

MATERIAL: 20 cintas de 4 colores diferentes.

DESARROLLO: Se forman cuatro equipos. Cada participante se colocará una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando del pantalón, cinturón, etc.). El juego consiste en quitar las cintas a los demás participantes de los equipos contrarios. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El participante que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado “el calabozo”. El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.

3. ¡Juguemos!

“Desarrollo físico – juego funcional activo.”

Objetivo. El participante vivenciará la experiencia del juego funcional activo e identificará cómo influye sobre el desarrollo físico del niño.

MATERIAL: 1 rollo de cinta adhesiva de color, 40 cajas de zapatos, 2 mantas de diferente color, 4 pelotas, 2 cuerdas grandes.

DESARROLLO:

Etapa 1.

Objetivo. Experimentar la actividad física y motricidad gruesa a través de la movilidad en las piernas y brazos cuando se está de pie.

Se divide el grupo en cuatro subgrupos de 5 personas cada uno. Se hacen cuatro filas uno detrás de otro hasta quedar cuatro filas con cinco participantes. Con la cinta adhesiva se marca la meta. Cada participante usará 2 cajas de zapatos y se los colocará en los pies como si fueran patines y a la orden de la ponente saldrán en competencia deslizando las cajas y regresarán a darle el pase de salida a su siguiente compañero. Ganará el equipo en el que pasen todos sus participantes antes que los demás.

Etapa 2.

Objetivo. Experimentar la actividad física y motricidad gruesa a través de la movilidad en las piernas y brazos a diferentes niveles cuando se está de pie, cuando se está sentado, cuando se está acostado, etc.

Se divide el grupo en dos equipos de 10 personas y se le entrega a cada equipo 1 manta. Se colocan las 2 mantas en el piso con una distancia adecuada para que no choquen los participantes. A la orden de la ponente, cada equipo deberá esconderse bajo la manta sin que se vea nada que pertenezca a algún participante (por ejemplo: un pie, una

mano, el brazo, cabello, ropa, etc.), de ser así ese participante quedará fuera del juego. Ganará el equipo que después de 5 intentos se quede con más personas en el grupo.

Etapa 3.

Objetivo. Experimentar la actividad física en todo el cuerpo, trabajar con la motricidad gruesa y la coordinación.

Material: Pelotas.

Se realizarán actividades recreativas con las pelotas que incluyan botarla, lanzarla al aire y atraparla, etc.

Etapa 4.

Objetivo. Experimentar la actividad física en todo el cuerpo y trabajar con la motricidad gruesa.

Material: Cuerdas.

Se forman 2 grupos de 10 personas cada uno. Cada grupo tiene que elegir 2 participantes que inicien tomando la cuerda para hacerla girar e inicie el primer participante a saltarla y se turnarán hasta que la salten todos asistentes.

4. Preguntas y respuestas.

Durante esta etapa se exponen las preguntas de los participantes y el ponente responde sus dudas.

5. Conclusiones.

Cada participante expone qué aprendió y cuál es la experiencia que se lleva de la primera sesión. Se da por terminada la sesión número 2.

4.2.3 Tercera Sesión

1. Introducción de la sesión.

Se da la bienvenida a los participantes y se presenta una pequeña introducción de lo que se llevará a cabo en la tercera sesión.

2. Dinámica “¿Y quién soy yo?”

Objetivo. Generar rapport con los participantes.

MATERIAL: Nada.

DESARROLLO: Cada participante con solo mímica personificará a un sujeto que desarrolle una profesión u oficio. Y el resto de los participantes adivinarán de qué profesión u oficio se trata.

3. ¡Juguemos!

“Desarrollo psicoafectivo – juego simulación de personas o situaciones.”

Objetivo. El participante identificará la emoción que cada situación propuesta le genera.

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO:

Se forman 4 equipos de 5 personas cada uno. Cada equipo planteará una situación que haya vivido o que se tenga que enfrentar un niño en el rango de edad de 3 a 6 años, como por ejemplo: tener miedo de dormir con la luz apagada, no querer asistir a clases, etc.; la escenificará con “role playing” que debe constar del planteamiento del conflicto y de una solución para éste. Después de cada grupo se harán las siguientes preguntas:

- ¿Cómo creen que se sentiría un niño en esa situación?
- ¿Qué creen que esperaría un niño de ustedes como adultos ante esa situación?
- ¿Cómo se sintieron con su papel?
- ¿Cómo se sintieron con la solución propuesta?

(Dirigido a los espectadores)

- ¿Qué les hizo sentir?
- ¿Qué solución le habrían dado ustedes?

(Aportarán respuestas solo quienes deseen participar)

La actividad quedará concluida al haber pasado todos los grupos y la sesión de preguntas.

4. Preguntas y respuestas.

Durante esta etapa se exponen las preguntas de los participantes y el ponente responde sus dudas.

5. Conclusiones.

Cada participante expone qué aprendió y cuál es la experiencia que se lleva de la primera sesión. Se da por terminada la sesión número 3.

4.2.4 Cuarta Sesión

1. Introducción de la sesión.

Se da la bienvenida a los participantes y se presenta una pequeña introducción de lo que se llevará a cabo en la cuarta sesión.

2. Dinámica “Si yo fuera...”

Objetivo. Generar rapport con los participantes.

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO:

Cada participante dirá la frase: “Si yo fuera...sería...” Tiene que decir un objeto y una característica. Por ejemplo: Si yo fuera SILLA, sería CÓMODA. No se pueden repetir objetos ni características (con las características se puede hacer uso de sinónimos). Hasta que pasen todos los participantes.

5. ¡Juguemos!

“Desarrollo cognitivo – juego simbólico y constructivo”

Objetivo. Hacer uso de la creatividad para que a través de los materiales presentados se cree una historia usando la imaginación de los participantes.

MATERIAL: Hojas blancas, colores, plumones de colores, abatelenguas, pegamento, tijeras, mantas, cajas de cartón y botellas de plástico.

DESARROLLO:

Se crearán 4 grupos de 5 personas cada uno. Se les entregarán hojas, colores, plumones y abatelenguas.

Se les dará la instrucción de dibujar algo que les guste (sin importar si es persona, animal o cosa). Una vez que todos los equipos tengan sus dibujos completos los recortarán (de ser necesario) y pegarán en las abatelenguas a manera de títere.

El siguiente paso es que armen una pequeña obra teatral con los dibujos que tienen, haciendo uso del resto del material que se presentó para crear su escenario. Los temas de las obras serán elegidos por los participantes pero deben ser acordes al tema en cuestión.

Después de que todos los equipos hayan pasado se realizará retroalimentación grupal.

4. Preguntas y respuestas.

Durante esta etapa se exponen las preguntas de los participantes y el ponente responde sus dudas.

5. Conclusiones.

Cada participante expone qué aprendió y cuál es la experiencia que se lleva de la primera sesión. Se da por terminada la sesión número 4.

4.2.5 Quinta Sesión

1. Introducción de la sesión.

Se da la bienvenida a los participantes y se presenta una pequeña introducción de lo que se llevará a cabo en la quinta sesión.

2. Dinámica “Una torre alta, firme y segura”

Objetivo. Generar rapport entre los participantes.

MATERIAL: Un juego de Jenga.

DESARROLLO:

Se forman 2 equipos de 10 personas cada uno. Se armará la torre del Jenga y cada participante pasará a retirar una pieza para colocarla en la parte superior. Se seguirán las instrucciones originales del juego. Pierde el equipo del participante que derriba la torre. El equipo ganador recibirá un premio (ya se aun dulce, un chocolate, algún detallito, etc.).

5. ¡Juguemos!

“Desarrollo psicosocial – juego con reglas”

Objetivo. Los participantes tendrán que trabajar en equipo e interactuar unos con otros siguiendo las reglas del juego para poder ganarlo.

MATERIAL: Monedas de oro (chocolate), pergaminos, plumas, 1 caja de palillos, 4 botellas de plástico con un orificio en el centro, una grabadora, cd o memoria USB con música, fichas con trabalenguas, hojas con laberintos, un cofre.

DESARROLLO:

Buscando el tesoro.

Se forman 4 equipos de 5 personas cada uno. Habrá 4 estaciones y una meta. Cada estación tiene una actividad que realizar.

Estación 1. Colocar los palillos dentro de una botella con un orificio en el centro.

Estación 2. Baile. Realizar una pequeña coreografía de coordinación.

Estación 3. Decir un trabalenguas que se les entregará.

Estación 4. Realizar la respuesta de un laberinto.

Meta. Armar una frase con los pergaminos que se les entreguen.

Cada equipo saldrá de una de las 4 estaciones y al terminar de realizarla satisfactoriamente se les entregará 1 moneda de oro y un pequeño pergamino enrollado que contendrá una o varias palabras de la frase final y se moverán a la siguiente estación. Así sucesivamente

hasta completar los 4 pergaminos y las 4 monedas de las 4 estaciones para finalmente moverse a la meta. El primer Equipo que logre llegar a la meta y armar la frase final ganará el tesoro.

4. Preguntas y respuestas.

Durante esta etapa se exponen las preguntas de los participantes y el ponente responde sus dudas.

5. Conclusiones.

Cada participante expone qué aprendió y cuál es la experiencia que se lleva de la primera sesión. Se da por terminada la sesión número 5.

6. Aplicación del Cuestionario de Evaluación.

En esta etapa del taller se aplicará a cada participante el Cuestionario de evaluación (véase Anexo 2), con el objetivo de comprobar si el contenido del taller y sus actividades les funcionarán como herramientas para desenvolverse en su vida cotidiana.

7. Cierre del taller.

Se realizará retroalimentación de todo el taller con el grupo y se darán las conclusiones pertinentes para dar por terminado el taller.

CONCLUSIÓN

La influencia que el juego ejerce con el desarrollo de los pequeños durante sus primeras etapas de vida se ha tratado a lo largo de este trabajo. Por lo que es indispensable que el niño durante su infancia temprana desarrolle capacidades que le permitirán desempeñarse adecuadamente a lo largo de su vida en su entorno. Así cuando el niño, a través del juego adquiera habilidades para relacionarse con el medio, ya sea de manera afectiva o social, le permitirá desenvolverse con mayor seguridad ante situaciones con las que se enfrentó durante su tiempo de recreación.

Los adultos en esta etapa de entretenimiento del niño juegan un papel importante ya que son quienes guían, presencian y/o asesoran el juego del niño. Así, pueden satisfacer las necesidades de éste durante la actividad con su presencia, interesándose e implicándose en su juego ya sea de manera directa o indirecta.

Cuando un padre, un abuelo, un maestro se involucra positivamente en las actividades que realizan los pequeños, fomentan valores, acciones, expresiones, comunicación durante dichas actividades, ya sea jugando o conversando.

Lo anterior le permite al niño mejorar su roce social y satisfacer su necesidad de afecto, además le genera un lazo de confianza con el que puede acercarse con facilidad a tratar cualquier tipo de inquietud. Lo que logrará que el infante forje confianza en sí mismo además de desarrollar un autoestima adecuado para poder desenvolverse en el

ámbito social con forme se sigue desarrollando a lo largo de su vida. Involucrando también otras áreas de su desarrollo como son la física, la cognitiva y la psicosocial.

Los niños requieren de atención, constante estimulación y retroalimentación de sus ideas, opiniones y opciones. Que las escuelas e instituciones, además de la familia, se involucren en el desarrollo del niño es hoy en día más común, por todo lo anterior, hay cada vez más programas que orientan adultos involucrados con la educación infantil para otorgarles herramientas efectivas para la comunicación con los infantes. Con la finalidad de instruirlos y fomentar su participación en clase o en actividades que se lleven a cabo con sus pares y otros miembros de su comunidad.

Así la participación de cada uno de los factores anteriormente mencionados proporcione mayores beneficios para el desarrollo integral del niño. Los adultos que están interactuando con ellos deben estar atentos a las actividades que realizan con cotidianidad sobre todo cuando llevan a cabo actividades lúdicas, ven televisión, juegan con consolas de videojuegos y/o en la computadora debido a que si los niños requieren de asistencia, alguna explicación o en su caso alguna restricción en cuanto a la temática de lo que están viendo o jugando, ellos son quienes tienen la responsabilidad de apoyarlos en lo que necesiten.

Por otra parte, se propone realizar programas lúdicos especiales para niños con capacidades diferentes, niños con algún padecimiento crónico degenerativo, niños desnutridos, con pobreza extrema o con un

estatus social muy elevado, violencia intrafamiliar, etc. Así como también niños que son criados o que conviven directamente durante su crianza con personas con alguna de las características anteriores y/o con padre homosexuales. O también criados en hogares sustitutos, en orfanatos y centros de apoyo dedicados al desarrollo integral del niño. Para que a lo largo del tiempo se pueda encontrar ese tipo de información al alcance de las personas que así lo necesiten.

El trabajo presentado fue delimitado debido a que la cantidad de información acerca del tema es cuantiosa, además de que el juego se entrelaza con más temas relacionados al desarrollo infantil y otros. Por lo que tomar en cuenta cada uno de ellos no sería prudente para la presentación de este trabajo ya que la cantidad de información presentada es mayor a lo sugerido.

Para finalizar, por todo lo anteriormente descrito se realiza una propuesta de entrenamiento en actividades lúdicas programadas para estimular y sensibilizar a los niños en sus áreas sensorial, motriz, cognoscitiva, afectiva, del lenguaje, social y psicosexual. Se sugiere para verificar la efectividad de esta propuesta el uso de instrumentos psicométricos enfocados al área de desarrollo infantil antes y después de llevar a cabo el taller.

Bibliografía.

1. Aguilar Perera, Ma. Victoria; Ferray Cuevas, Josefa I.; Brito Santana, Julio, Cultura y educación en la sociedad de la información, 1ª ed., Ed. NETBIBLO S.L., España, 2002, pp. 318
2. Alcaraz Romero, Víctor Manuel, Las aportaciones mexicanas a la psicología: la perspectiva de la investigación, 1ª ed., UNAM: Facultad de Psicología, México, 1998, pp.867
3. Axline, Virginia, Terapia de juego, Ed. Diana, México, 1975, pp.244
4. Biber, Barbara, Educación preescolar y desarrollo psicológico, 1ª ed., Ed. Ediciones Gernika, 1986, pp. 431
5. Bregoña, Giros, et.al., Videojuegos y aprendizaje, Ed.Grao, España, 2008, pp.149
6. Brown, Stuart, Vaughan, Christopher, ¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma, Ed. Ediciones Urano, Barcelona, 2009, pp. 217
7. Buelga, S. y Murillo, M., Las adolescencia, familia y conducta antisocial: estilos de disciplina, comunicación, clima familiar, funcionamiento, Ed. C.S.V. (Cristobal Serrano Villalva), Madrid, 1997, pp. 190
8. Clemente Estevan, Rosa Ana y Hernández Blasi, Carlos, Contextos de desarrollo psicológico y educación, 1ª ed., Ed. Ediciones Alebrije, 1996, pp.301
9. Cloninger, Susan C., Teorías de la personalidad, Ed. Perason Edicación, México, 2003, pp.592
10. Contreras Orduño, Miguel; Frías Armenta, Martha; Vega, Berenice y Ríos, Diana; Valdez, Pablo; Nava, Ma. Guadalupe y

Borrani, Jorge; y Figueredo, Aurelio José; El Desarrollo de las funciones ejecutivas como correlato de la conducta antisocial. 4° CONGRESO NACIONAL DE NEURÓPSICOLOGÍA “NUEVAS CONCEPCIONES SOBRE EL FUNCIONAMIENTO, PATOLOGÍA Y TERAPÉUTICA DE LOS PROCESOS NEUROPSICOLÓGICOS”, Ed. Asociación Mexicana de Neuropsicología A.C., Cuernavaca, Morelos; 2006, pp.127

11. Coon, Dennis, Psicología, Décima Edición, Ed. THOMSON, México, 2004, pp.726
12. Craig, Grace J., Desarrollo psicológico, 8va ed., Ed. PEARSON EDUCACIÓN, México, 2001, pp.720
13. Díaz, V.J., El juego y el juguete en el desarrollo del niño, Ed. Trillas, México, 1997, pp.232
14. Duque Yepes, Hernando y Sierra Chamorro, Rebeca, Desarrollo Integral del niño 3-6 años, 4ta reimpresión, Ed. San Pablo, Bogotá, Colombia, 2002, pp.97
15. Escamilla, Alfonso L., El viaje de crecer, Ed. Pax, México, 2004, pp.175
16. Esquivel Ancona, Fayne, Estrategias de juego y desarrollo emocional, XVII CONGRESO MEXICANO DE PSICOLOGÍA, Sociedad Mexicana de Psicología, A.C. y Colegio Mexicano de Profesionistas de la Psicología A. C., Acapulco, Octubre, 2009, pp.15
17. Esquivel Ancona, Fayne; Heredia, Ma. Cristina; Gómez, Emilia Lucio, Psicodiagnóstico clínico del niño, Ed. Manual Moderno, México, 1999, pp.294
18. Fingermann, G., El juego y sus proyecciones sociales, Ed. El Ateneo, Buenos Aires, 1970, pp.161

19. Gadea de Nicolás, Luis, La vida afectiva, Ed. CEDI, México, 2009, pp. 283
20. García, Alfonso y Lull, Josué, El juego infantil y su metodología, Ed. EDITEX, pp.239
21. Gesell, Arnold, y Cols., El niño de 1 a 5 años, 1ª ed., 5ª imp. (1997), Ed. Paidós Ibérica S.A., Barcelona, España, 1956, pp.416
22. Glanzer, Martha, El juego y la niñez. Un estudio del al cultura lúdica infantil, 1ª ed., Ed. Aique Grupo Editor, Buenos Aires, Argentina, abril 2000, pp.283
23. González Cuenca, Antonia M. et. al., Psicología del desarrollo teórico y práctico, 2ª ed., Ed. Aljibe S.L., Málaga, España 2006, pp. 386
24. Haaland Matláy, Janne, El tiempo de las mujeres, Ed. RIALP, Madrid, Marzo 2002, pp. 196
25. Hernández Guzmán, L., Hacia la salud psicológica: niños socialmente competentes, Ed. UNAM, México, 1999, pp.153
26. Kail, Robert y Cavanaugh, John C., Desarrollo humano: una perspectiva del ciclo vital, 5ta edición, Ed. Thomson, 2006, pp.667
27. Laguía, Ma. José y Vidal, Cinta, Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años), 1ª ed Biblioteca Infantil, Ed. Grao, España, Noviembre 2008, pp.125
28. Lefrançois , Guy R., El ciclo de la vida, 6ta Edición, Ed. THOMSON, México, 2005, pp. 675
29. León Miranda, Marisol Del Carmen, El juego como facilitador de las habilidades sociales en los niños de edad escolar de 6 a 8 años de edad, Ed. Universidad Salesiana A.C., México, D.F., Mayo 2007, pp. 122

30. López Cassà, Èlia, Educación emocional Programa para 3-6 años, Ed. Wolters Kluwer | Educación, España, 2007, pp.263
31. Maestro, Juan Carlos, Regálate Liderazgo, Ed. PROFIT, Barcelona, 2009, pp. 161
32. Makarenko, A., CONFERENCIAS sobre educación infantil, 2da reimpresión, Ed. Editores Mexicanos Unidos, S.A., México, Febrero 1992, pp.184
33. Marcelli, Daniel, Psicopatología del niño, 7ª ed., Ed. Elsevier Masson, Madrid, 2007, pp.580
34. Millar, Susana, Psicología del juego infantil, 1ª ed., Ed. Fontanella, enero 1972, pp. 252
35. Ministerio de Educación y Ciencia. CIDE (Centro de Intervención y de Documentación Educativa), Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia, España, 2005, pp. 114
36. Molina Iturrondo, Ángeles, Niños y niñas que exploran y construyen, Ed. Universidad de Puerto Rico, Puerto Rico, 2001, pp. 351
37. Naranjo Pereira, Ma. Luisa, Enfoques humanísticos, existenciales y un modelo ecléctico, Editorial de la Universidad de Costa Rica, San José, 2004, pp.236
38. Navarro Adelantado, Vicente, El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores, 1ªed., Ed. INDE Publicaciones, España, 2002, pp. 395
39. Oaklander, Violet, Ventanas a nuestros niños: terapia gestáltica para niños y adolescentes, 3ra edición, Ed. Cuatro Vientos, Santiago de Chile, 1996, pp.329

40. Ocon Padilla, Carla, Estrategias de vinculación familia-escuela en la educación básica, Reporte de experiencia profesional Maestría, UNAM, México, D.F., Diciembre 2008, pp.201
41. Orendain Cabrera, Carmen Linda, Psicología Infantil, Ed. Universidad Latinoamericana, México, D.F., 2000, pp.48
42. Papalia, Diane E. y Cols., Desarrollo Humano, novena edición, Ed. Mc Graw Hill, México, D.F., Abril 2006, pp. 783
43. Papalia, Diane E. y Cols., Psicología del desarrollo. Del la infancia a la adolescencia, 11ª ed., Ed. Mc Graw Hill, México 2009, pp.547, Revisión Técnica: Forente López R. UNAM.
44. Parke, R.D., El papel del padre, 3ra edición, Ed. Morata, Madrid, 1998, pp.193
45. Piaget, J., La formación del símbolo en el niño, 13 reimp., 1ª ed., Ed. Fondo de cultura económica, México, 1996, pp.401
46. Piaget, J. et.al., Psicología del niño, 14ed., Ed. Morata, Madrid, 1997, pp.158
47. Ramírez Martínez, Diana Patricia, La influencia nociva de la televisión en la conducta de los niños de preescolar (4-5 años), Ed. UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C., Veracruz, 2006, pp.56
48. Ramírez, Santiago, Infancia es destino, 18 ed., Ed. Siglo Veintiuno, Edo. De México, 2003, pp.216
49. Rappoport, León, La personalidad desde los 0 a los 6 años. El niño pequeño y el preescolar, 1ª ed., 1ª reimp., Ed. Ediciones Paidós, España 1986, pp.129
50. Reyes Tamez, Guerra, et. al., Educación y desarrollo psicoafectivo: una propuesta de prevención y promoción de la salud psicosocial en la infancia, Ed. UNINORTE, Barranquilla, 2006, pp.120

51. Rice, F. Philip, Desarrollo humano Estudio del ciclo vital, 2ª ed., Ed. Pearson Prentice Hall, 1997, pp.772
52. Romay Morales, Martha, EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL: Práctica e investigación con el inventario de habilidades básicas, 1ª ed., Ed. Trillas, septiembre 2009, pp.167
53. Sarlé, Patricia M., Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil, Ed. Novedades Educativas, Argentina, 2001, p.225
54. Sassano, Miguel, Cuerpo, tiempo y espacio: principios básicos de la psicomotricidad, 1ª ed., Ed. Stadium, Buenos Aires, 2003, pp.376
55. Silva, G., Resiliencia y violencia política en niños, Ed. UNLA (Universidad Nacional de Lanús) Fundación Bernard van Leer, Buenos Aires, 1999, pp.79
56. Solloa García, Luz María, Los trastornos psicológicos en el niño: etiología, características, diagnóstico y tratamiento, 2da ed., Ed. Trillas, México, 2006, pp. 372
57. Vasta, Ross y Cols., Psicología Infantil, 1ª ed., Ed. Ariel, S.A., Barcelona, España octubre 1996, pp.852
58. Vygotsky, L., El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Ed. Crítica, Barcelona, 1988, pp.226
59. Wallet, Maite, Educar a niños y niñas de 0 a 6 años, 4ta edición, Ed. Wolters Kluwer, España, Marzo 2007, pp. 240
60. Wiener, Jerry M. y Dulcan, Mina K., Tr. Carreras Goicoechea, Elisabet; Madero García, Santiago; Terrón Cuadrado, Carmen, Inglés, Tratado de Psiquiatría de la infancia y la adolescencia, Ed. MASSON S.A., Barcelona, España, 2006, pp.1140
61. Zúñiga León, Irma Ma., Principios y técnicas para la elaboración de material didáctico para niños de 0 a 6 años, 5ta reimpresión

de la 1ª ed., Ed.EUNED, (Editorial Universidad Estatal a Distancia), San José C.R., 1998, pp.336

Fuentes.

1. Bergen, Doris, “El juego de aparentar y el desarrollo de los niños pequeños (Pretend Play and Young Children's Development). ERIC Digest.”, <http://www.ericdigests.org/2003-2/ninos.html>, pp.1, Traducido por Berkeley Hinrichs, 13 de junio de 2009
2. Calderón Astorga, María Natalia, “El juego infantil (Parte II)”, http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id_articulo=805, 15 de mayo de 2005, pp.1, 11 de febrero de 2009
3. Carbajal Cornejo, Katherine, “El juego en la vida del niño”, http://ciberdocencia.gob.pe/index.php?id=1816&a=articulo_completo, pp. 1, 10 de junio de 2009
4. Fujimoto-Gómez, Gaby, “LAS POLÍTICAS EN DESARROLLO INFANTIL TEMPRANO. Diagnóstico, recientes estudios, aportes de la no escolarización”, http://www.oei.es/inicial/articulos/politicas_desarrollo_infantil_fujimoto.pdf, pp.14, 13 de junio de 2009
5. Linares G., Andrea, “Durante el juego, padres e hijos aprenden a conocerse mejor y fortalecen su relación afectiva”, http://www.abcdelbebe.com/etapas/el_nino/12_a_24_meses/durante_el_juego_padres_e_hijos_aprenden_a_conocerse_mejor_y_fortalecen_su_relacion_afectiva, pp.1, 10 de junio de 2009
6. López Matallana, María, “EL JUEGO, INSTRUMENTO DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL Algunos apuntes para reflexionar”, http://www.lestonnac.org/400_aniversari_prova/400_espanol/doc_pdf_desafios/desafio2_2_matallana.pdf, Julio de 2005, pp.8, 22 de enero de 2009

7. Ministerio de Educación y Cultura Español, “IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA”, <http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>, pp.1, 29 de enero de 2008
8. Montalvo, Georgina, “Tu bebé: Estar cerca es el mejor estímulo”, http://www.impre.com/vida_y_estilo/2009/1/15/tu-bebe--estar-cerca-es-el-mej-103561-3.html, pp.5, 13 de junio de 2009
9. NSW Multicultural Health Communication Service, “El juego es para aprender-Guía del juego para los padres de niños de 2½ a 5 años”, http://www.health.nsw.gov.au/mhcs/publication_pdfs/7220/BHC-7220-SPA.pdf, Agosto 2004, pp.5, 10 de junio de 2009
10. Palomares Ruíz, Antonia, “Proyecto de investigación sobre el juego en el desarrollo del curriculum de la E.I.”, Revista Digital Investigación y Educación, http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/archivos/revistaense/n25/25040104.pdf, Agosto 2006, Sevilla, España, Núm. 25, Vol. II, pp.12, 13 de octubre de 2011
11. “Creatividad y Los Juegos: Fomentando Creatividad”, <http://www.pbs.org/wholechild/spanish/parents/play.html>, pp.1, 10 de junio de 2009
12. Rubio, Pablo, Escuela Normal N.º 6 G.C.B.A., “Definición de juego”, <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>, Buenos Aires, pp. 1,10 de febrero de 2009
13. “EL JUEGO”, www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc, pp.23, 29 de enero de 2009

ANEXOS

[Anexo 1]

CUESTIONARIO DE EXPLORACIÓN

Taller ““El juego y el desarrollo del niño”

Nombre _____

Ocupación _____

Objetivo: Hacer un sondeo de la información que los participantes manejan acerca del tema.

¿Cuál es el motivo por el cuál asiste al taller?

Instrucciones. Responda cada una de las preguntas lo más parecido a su caso. No hay respuestas buenas ni malas, sea lo más honesto posible.

1. En cuanto al tema del El juego y el desarrollo del niño, ¿qué tan informado se considera con el tema?

- a) Nada b) Poco c) Suficiente d) Mucho

2. ¿Qué tanto juega usted con niños? Responda del 1 al 10 dependiendo la frecuencia que considere que sea la que usted pasa jugando con niños tomando en cuenta que 1 es Nada y 10 es Bastante.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3. Caso 1: Juan es un niño de 3 años a quien no le gusta que en las noches se le apague la luz a la hora de dormir porque tiene temor a la oscuridad.

¿Qué haría usted si tuviera una niña o un niño con el mismo caso?

4. Caso 2: Ana es una niña de 4 a quien no le gusta ir al kínder. Todos los días llora en casa porque no desea asistir a sus clases.

¿Qué haría usted si tuviera una niña o un niño con el mismo caso?

5. Caso 3: Pablo es un niño de 5 años quien tiene muchos conflictos en la escuela porque es agresivo con sus compañeros de clases. Todos los días su mamá recibe mínimo una queja de la maestra con respecto al mal comportamiento de su hijo.

¿Qué haría usted si tuviera una niña o un niño con el mismo caso?

6. ¿Cree usted que el juego pueda servir como herramienta para solucionar los conflictos anteriores?

- a) Sí b) No c) No sé

¿Por qué?

[Anexo 2]

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN

Taller ““El juego y el desarrollo del niño”

Nombre _____

Ocupación _____

Objetivo: Comprobar la utilidad que ha ofrecido el taller a las necesidades de los participantes.

Instrucciones. Responda cada una de las preguntas lo más parecido a su caso. No hay respuestas buenas ni malas, sea lo más honesto posible.

1. ¿Considera usted que los contenidos del taller fueron adecuados?

- a) Nada b) Poco c) Suficiente d) Mucho

2. ¿Qué tanto considera usted que la ponente tenía conocimiento acerca del contenido del taller?

- a) Nada b) Poco c) Suficiente d) Mucho

3. ¿Qué tan útil considera el taller para su desempeño diario de acuerdo con sus necesidades?

- a) Nada b) Poco c) Suficiente d) Mucho

4. ¿Qué tan adecuados considera usted que los materiales presentados durante el taller?

- a) Nada b) Poco c) Suficiente d) Mucho

5. Caso 1: Juan es un niño de 3 años a quien no le gusta que en las noches se le apague la luz a la hora de dormir porque tiene temor a la oscuridad.

¿Qué haría usted si tuviera una niña o un niño con el mismo caso?

6. Caso 2: Ana es una niña de 4 a quien no le gusta ir al kínder. Todos los días llora en casa porque no desea asistir a sus clases.

¿Qué haría usted si tuviera una niña o un niño con el mismo caso?

7. Caso 3: Pablo es un niño de 5 años quien tiene muchos conflictos en la escuela porque es agresivo con sus compañeros de clases. Todos los días su mamá recibe mínimo una queja de la maestra con respecto al mal comportamiento de su hijo.

¿Qué haría usted si tuviera una niña o un niño con el mismo caso?

8. ¿Cumplió el taller en general con sus expectativas?

a) Sí

b) No

¿Por qué?

9. ¿Cumplió el taller con sus necesidades?

a) Sí

b) No

¿Por qué?

Observaciones.
