



UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

TRABAJO FINAL DE GRADO

“El juego del niño preescolar”

Pilar de la Sierra

Tutora: Lic. Mag. María Josefa Pimienta

Montevideo, Octubre 2014



Quiero agradecer a todas las personas que estuvieron conmigo en el correr de esta carrera que me gusta tanto. En primer lugar a mi familia, pues sin ella yo no hubiera podido cumplir mis metas, a Sebastián por ser mi compañero y apoyarme en todo momento, a mi tutora por guiarme durante todo el proceso de elaboración de esta monografía, a mis compañeros de facultad con quienes compartí éxitos y derrotas durante el camino.



“Se habla a menudo del juego como si se tratara de un descanso del aprendizaje serio. Pero para los niños el juego es parte fundamental del aprendizaje serio...El juego es realmente el trabajo de la infancia.”

Fred Rogers.

1

Hewstone, C. (2006) *Niños jugando*. Recuperado de <http://www.artelista.com/obra/7835939786890827-ninosjugando.html>

El juego del niño preescolar - Trabajo final de grado 2014

Índice

Índice4

1) Resumen5

2) Introducción6

3) Problema8

4) Objetivos8

4.1 General8

4.2 Específicos8

5) Marco teórico9

5.1 Juego9

5.1.1 Etimología de la palabra9

5.1.2 Teorías clásicas sobre el juego10

5.1.3 Definiciones y aportes conceptuales12

5.1.4 ¿Por qué el niño juega? Rescatando la importancia de esta actividad.19

5.2 El período preescolar y el juego.23

6) Siguiendo con las reflexiones.27

7) Conclusiones finales30

8) Referencias Bibliográficas33

1) Resumen

El presente trabajo se encuentra enmarcado dentro de la propuesta de Trabajo Final de Grado de la Licenciatura en Psicología de la Universidad de la República. Se caracteriza por ser un trabajo individual de carácter monográfico.

El propósito del mismo es ahondar sobre los aspectos que hacen tan importante al juego en el período preescolar del desarrollo evolutivo.

Para su elaboración se realizó una búsqueda bibliográfica que sirviera de apoyo en orden a poder investigar sobre la temática en cuestión, a fin de realizar un análisis sobre los aportes que la actividad de juego le otorga al niño.

En primer lugar se pone énfasis en lo que es el juego propiamente dicho, luego se traerán algunas conceptualizaciones que trabajan las teorías clásicas de distintos autores en torno de esta temática **se ahondará asimismo en por qué el niño juega, proporcionándole gran parte de su tiempo a esta actividad.**

Se ha seleccionado el período preescolar, pues el mismo implica un momento evolutivo complejo en cuanto a que se dan en él cambios fundamentales que se van amalgamando y van consolidando tanto el desarrollo biológico, como psicológico y social de los niños. Como lo señala con mayor precisión A. Aberastury (2008)²: ***“En esta época el juego se torna más amplio y más complejo, tomando mayor intensidad y desarrollándose a través de él una fantasía más rica. Su estudio nos posibilita obtener una idea de su armonía mental”.***



Palabras claves: Juego - período preescolar - desarrollo psico-social.

“El ser humano se diferencia por su calidad de ductilidad inteligente pero ésta no es un atributo recibido pronto, se funda en la experiencia lúdica del período infantil. Todo hombre fue un niño”. (Dinello, 2005p.9)

2) Introducción

El tema elegido para la realización del presente trabajo surge del interés por indagar en una temática que esté comprendida dentro de la psicología infantil. Es por ello y porque durante la carrera de Psicología se ha estudiado el cómo los niños juegan y le dedican la mayor parte de su tiempo a esta actividad, que se decidió trabajar sobre el juego específicamente. Asimismo se tomó el período preescolar en base a su importancia dentro de la vida del infante tanto para la conformación del psiquismo como para la adecuada socialización.

Para lograr alcanzar los objetivos propuestos se considera fundamental hacer un recorrido previo sobre lo que es el juego propiamente dicho, a fin de aclarar sobre qué se está hablando cuando se hace referencia al mismo. Se realizará entonces un rastreo bibliográfico sobre algunas teorías clásicas existentes sobre el juego - provenientes de diversos autores que conceptualizan sobre esto desde la psicología-, tratando de abordar el por qué los niños juegan la mayor parte de su tiempo, para recién ahí ahondar sobre las características claves de la actividad lúdica en el período preescolar. Como dicha actividad tiene lugar también dentro de las instituciones de educación inicial se harán algunas referencias a lo que ocurre en dichos contextos.

Por otra parte, para la elaboración de este trabajo, además de la recolección de información proveniente de la búsqueda bibliográfica en la biblioteca de la Facultad de Psicología de la



Universidad de la República, se utilizaron algunos artículos publicados vía internet, y se adquirieron materiales escritos por personas familiarizadas con el tema.

Por último, mencionar que esta monografía intenta ser un instrumento más para quien esté interesado en profundizar sobre los principales aspectos del juego en el período preescolar y sus aportes esenciales para el desarrollo del niño. Por supuesto se tiene en cuenta de todos modos las limitaciones de un trabajo de estas características, en cuanto a que la exposición teórica que se realiza no agota los desarrollos existentes, y también porque la investigación y reflexión sobre la temática del *juego* conlleva una amplia complejidad.

3) Problema

A partir de lo antes mencionado surgen las siguientes interrogantes: ¿Qué es el juego?, ¿Qué importancia tiene en el desarrollo del infante?, ¿Por qué le dedican tanto tiempo los niños? Las mismas conforman el punto de partida de esta monografía. Se apunta entonces a que con la exploración teórica junto a las reflexiones que se logren realizar, se pueda dar respuestas a las preguntas planteadas.

4) Objetivos

4.1 General

- Realizar una búsqueda bibliográfica en torno de lo que plantean diversos autores que es el juego en relación con el desarrollo evolutivo del niño.

4.2 Específicos

- Investigar la importancia del juego en el período preescolar, centrándonos en sus características y ahondando en sus aportes para el desarrollo psico-social del infante.
- Adquirir nuevos saberes sobre los temas planteados, realizando un análisis de todo lo recabado durante el transcurso del trabajo y construyendo conexiones de sentido pertinentes a partir de las distintas perspectivas teóricas y desde mi propia implicación.
- Lograr así una labor que pueda servir de apoyo en futuros trabajos o quizás como fuente de información para otros estudiosos sobre el tema.

5) Marco teórico

5.1 Juego

5.1.1 Etimología de la palabra

En lo que respecta a la Etimología de la palabra juego, el Diccionario de la Real Academia Española señala que su vocablo proviene del latín *iocus*, es definido como la acción y efecto de jugar. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde.

Por otra parte el psicólogo Uruguayo David Amorín(2009)³también hace referencia a la palabra juego y sus acepciones, y afirma que:

El jugar como conducta y herramienta humana se encuentra presente en los comienzos de la humanidad. El jugar no es nuevo, es un atributo humano presente desde los albores de nuestra especie. Su origen es ritual, es ceremonial. Pertenece al registro de lo mágico, de lo simbólico, de lo mítico y de lo sagrado.

3

* D. Amorín , Cuadernos de Psicología Evolutiva - Tomo II “ *Introducción a los métodos y técnicas para la investigación en Psicología Evolutiva*” pág. 40

Amorín mismo toma a Caillois para hacer referencia a algunas palabras que históricamente están relacionadas a estos conceptos. En primer lugar, el autor enuncia que la expresión *jocus* en latín refiere a diversión y broma, y que la palabra *ludus* también proveniente del latín hace referencia al juego directamente.

Otro término que plantea Amorín, el cual constituye un antecedente etimológico de la palabra juego, es *jocari*: que quería decir bromear, coquetear, más asociado al mundo adulto, aunque no de forma exclusiva.

5.1.2 Teorías clásicas sobre el juego

Cabe destacar que el juego existe desde los tiempos remotos, desde los tiempos clásicos de Platón y Aristóteles, por lo que será central lograr un acercamiento a grandes rasgos de lo que fueron las primeras teorías sobre el juego, buscando las explicaciones que a través de esas conceptualizaciones se fueron otorgando al fenómeno del “jugar”. De todos modos destacamos que si bien en la actualidad muchas de ellas ya no son tomadas en cuenta, ellas fueron las bases de un largo proceso de estudio e investigación dentro de lo lúdico a fin de esclarecer su relevancia, etc...

Como lo presenta Amorín (2008): fue Spencer en 1855 quien planteó la teoría del excedente de energía, que fuera la primera teoría psicológica sobre el juego. Según la misma el niño juega porque tiene un gran monto energético excedente que debe canalizar de alguna forma, y lo deriva justamente en gran parte jugando.

La teoría del descanso fue planteada por varios autores clásicos que entendían al juego como un recreo, con una re-creación. Lo consideraban entonces como un medio para el descanso corporal y mental.

En cambio, otras teorías de ese momento señalaban que el juego del niño tiene el sentido de dar cabida a la necesidad de reparar un cansancio adquirido en el ejercicio de otras actividades.

Chateau por su parte propone discrepancias con la teoría de Spencer, pues para él lo que caracteriza a la actividad lúdica no es la energía empleada, sino la dirección especial que se le da a esa energía. Además expresa que la energía a la cual se refieren como excesiva no corresponde en modo alguno al juego, sino al furor que se produce en el seno de dicho juego.

Para Hall a fines del siglo XIX y principios del XX, el juego tiene que ver con la herencia y con la cultura y evolución humana. Expresa que los niños juegan a modo de herederos perpetuadores de una producción y construcción cultural que reciben por generaciones y ponen en acto. El juego es pensado como un producto de la herencia, y según esta teoría depende de la comunicación y trasmisión por generaciones y de lo que se recapitula del pasado en el presente. El autor le da un papel relevante a la trasmisión de pautas a través de la educación, y deja un lugar para la invención del niño. Agrega que el niño no es que repita el pasado de sus antecesores, sino que también propone un vértice de invención que produce novedad.

En la teoría del ejercicio preparatorio o del pre-ejercicio, Gross, a fines del siglo XIX principios del XX habla del juego como un ejercicio preparatorio. El juego posibilita al niño un adiestramiento y preparación para un futuro, permitiéndole ejercitarse en tareas y actividades que a posteriori en su adultez serán necesarias, y por esto ésta es conocida también como teoría del pre – ejercicio e implica una manera de desarrollar los instintos.

Las teorías mencionadas fueron los primeros balbuceos científicos para intentar pensar por qué juega el niño.

Más adelante en el tiempo, el gran psicólogo ruso Lev Vygotsky considerará que el juego se va conformando a través de la zona de desarrollo próximo, donde se conjugan las líneas de desarrollo natural y socio – histórica, a través de la interacción con otro sujeto que es mediador de los aprendizajes. A su vez Amorín plantea que el origen del juego es la acción y en particular el sentido social de ésta para Vigotsky.

Dentro de la línea teórica Psicoanalítica ,en lo que refiere a Freud , se conceptualiza el sentido principal que tiene el jugar en el infante en la descripción del juego del carretel en su texto “Más allá del principio de placer” (1920) cuestión que fue posible estudiar gracias a las

observaciones del padre del psicoanálisis sobre su propio nieto. Él interpreta que el niño aleja el objeto y luego lo trae hacia sí nuevamente como forma de elaboración de una situación dolorosa que es la de separarse de la madre. Así se da que un acontecimiento que el niño vive de forma pasiva, es recreado lúdicamente transformándose entonces en activo el papel del pequeño.

Se entiende también como la expresión simbólica de contenidos inherentes a la sexualidad infantil, por esto juego y proceso de desarrollo de la sexualidad se implican mutuamente. El niño juega vehiculizando contenidos internos y particularmente fantasías inconscientes. De esta forma el jugar consiste en una puesta en acto, en una conformación de sentido.

5.1.3 Definiciones y aportes conceptuales

Hoy en día es imposible encontrar una única definición sobre el juego ya que el abanico de teorizaciones sobre el mismo es cada vez más amplio, nutriéndose de distintas perspectivas que van floreciendo en torno de lo que para cada autor significa esta actividad.

López Chamarro (2010) afirma:

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y seguirá desempeñando en la vida humana.

(p.19)

El filósofo e historiador holandés Johan Huizinga, quien en sus teorizaciones provenientes de “Homo ludens” (obra que por su gran alcance se ha convertido en clásica), desarrolla su perspectiva sobre el juego considerándolo una forma cultural básica cuando expresa: “El juego es más viejo que la cultura; pues por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar “(Huizinga, 1972, p.11).

Huizinga (1972) expresa asimismo:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.(p. 43)

Dicho autor plantea que el juego es una actividad libre y establece también que “El juego por mandato no es juego”, es decir que no debe suponer ninguna obligación, ya que cada persona debe decidir si estar en él o no y por esta razón puede ser abandonado en cualquier momento.

Se refiere a que el juego comienza cuando se elige libremente jugar y termina por diferentes razones, como puede ser la propia voluntad o causas externas a la persona.

Por último, expresa que cuando se juega se tiene noción de que es un escape de la vida corriente, de lo rutinario, pues el juego se aparta de la vida cotidiana pero como toda actividad debe tener un inicio y un fin, en un tiempo y espacio determinado. De todos modos luego de que el juego se termina quedará el recuerdo de éste, ya sea como creación o como tesoro espiritual, que puede trasmitirse como una tradición de la cultura.

Uno de los autores que parece compartir el punto de vista de Huizinga es el escritor y sociólogo francés Roger Caillois. Este último autor supo contribuir en su momento a los estudios sobre el juego y por ello toma en su libro “El juego y los hombres” una definición dada por Huizinga:

El juego (...) es una acción libre ejecutada << como si >> y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga provecho alguno. Se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio y se desarrolla en un orden sometido a reglas que originan asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (2005; 27)

Ahora bien, aludiendo a dicha definición se introducirán otras cualidades o características esenciales desarrolladas por Caillois respecto a esta actividad, para lo cual fue necesario tomar a la psicóloga argentina Alicia Rozental (2005) quien las supo destacar y analizar de forma muy clara en su texto:

- Es una actividad improductiva , ya que no crea bienes ni riqueza , por ello no existe ningún interés material ni se obtiene ningún provecho del mismo
- Refleja una cierta reglamentación , ya que quedan suspendidas las leyes habituales y se establece una nueva legislación
- Además se considera que el juego es una actividad ficticia, que se acompaña de una conciencia de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente

Destaca entonces A. Rozental los numerosos e interesantes aportes brindados por Caillois sobre la temática de juego, pues Caillois "Afirma que el juego es el resorte principal de la civilización. Para poder jugar a un juego y mantener sus reglas, sólo hace falta el deseo de jugar" (Rozental, 2005, p.94).

Se presenta a continuación otro de los escritores que comparte las teorizaciones de Huizinga, éste es el doctor en ciencias psicológicas Raimundo Dinello, quien en su texto "Expresión Ludocreativa" entiende como acertada la definición establecida por Huizinga, por ello la deja plasmada en sus escritos.

Dinello (2005) expresa: *"En una obra que por su gran alcance se ha convertido en clásica, el juego es definido como una acción libre, vivida como ficción y aparte de las obligaciones de la vida corriente" (p: 10)*

Dinello, por su parte, también considera al juego como una actividad libre, y para él la palabra "libre" se revela como muy importante.

Agrega que el juego es vivido como ficticio, lo que quiere decir que está situado fuera de la realidad objetiva, teniendo un valor personal para quien lo desarrolle.

Al igual que Huizinga, piensa que esta actividad al contrario de las actividades dirigidas es una acción libremente elegida y que no resulta de ninguna obligación. Considera que el juego produce sobre todo placer y que el mismo a diferencia del trabajo no implica un interés exterior a sí mismo, sino que la única utilidad del juego es jugar.

Se centra además en distinguir el juego en el marco de la escuela de otros ámbitos, ya que el juego como medio didáctico no es el juego por el juego, sino que trae consigo motivaciones que van más allá como el aprendizaje.

Se puede ver entonces como estos autores siguen una misma línea, ya que hacen referencia al juego compartiendo muchas de sus características. Lo que queda bien en claro, es que sus propuestas establecen la importancia de esta actividad en el desarrollo de la vida del infante.

Kernberg (1999) citando a Winnicot señala que: *“Se trata de una actividad que ocurre en el espacio intermedio entre el mundo interno y el externo, el mundo real y el de fantasía”* (p.4).

Siguiendo con Kernberg, agrega que la práctica de dicha actividad favorece la creatividad y la sublimación, y que el juego normal ocurre para cada edad de forma un poco diferente, de tal manera que un niño de tres a cinco años va a jugar de modo un poco distinto a un niño de ocho a diez años.

Los diversos juegos en cualquier edad que sucedan poseen rasgos comunes en el sentido de que resultan muy absorbentes y gratificantes, o sea que se desarrollan acompañados de afectos positivos y en general se inician espontáneamente, contando con la voluntad de los niños. Este autor establece que no se le puede obligar a un niño a jugar, se puede sí facilitar que juegue.

Kernberg plantea además, que el juego es una actividad narrada, que tiene un comienzo, un desarrollo y un final. El juego es una experiencia de la que el niño obtiene gratificación y como lo describe Erikson “una saciedad” por la que el niño termina y puede continuar con otro juego o no, y agrega que una forma de terminación natural del juego es muy importante.

El juego asimismo es un proceso que va reflejando la creatividad del niño. Este último tiene una sensación de haber logrado algo, de sentirse más como “sí mismo”, afirmándose así su identidad. Es verdad que muchas veces lo rodea una sensación de afecto positivo que puede ser casi eufórico.

Sarlé, Rodríguez, Sáenz & Rodríguez (2010) expresan:

El juego es un espacio de interacción a partir de la creación de una situación imaginaria en la cual los niños se involucran voluntariamente bajo la intención, el deseo o propósito de “jugar a”. En el juego, los niños se acogen a las reglas que permiten que el juego se sostenga”
(p.22)

En dicha definición planteada por Sarlé se analizan algunos conceptos relevantes:

- Se plantea que el juego tiene una intención en su origen, un deseo o un propósito propio del jugador. Muchos los llaman “necesidad insatisfecha” y otros atribuyen el surgimiento del juego a la imposibilidad del niño de “conocer y dominar la realidad”.
- Agrega además, que el juego ya sea que se lo vincule con el placer, la diversión, el entretenimiento o la búsqueda de respuestas, tiene su origen en el jugador, por ello es auto motivado.
- Añade que “nadie juega si no quiere”, es por esto que supone la voluntad del jugador. No significa por ello que el niño sea siempre el que inicie el juego, y que por lo tanto, desde “fuera del niño” (escuela, maestro, otros niños) no puedan proponerse juegos. Sí hay que tener presente que para que el juego realmente exista, el que juega debe “subirse” al juego y hacerlo propio.
- Cuando se juega se debe “entrar al juego” y “salir de otro lugar”. El infante juega creando un marco de realidad diferente, donde combina aspectos de su realidad y otros de su propia fantasía. Un lugar donde puede ser otro, equivocarse sin temer determinadas consecuencias, puede encontrar respuestas y ensayarlas y volver a vivir una misma situación eligiendo darle otro final.
- No hay que perder de vista que en ese juego existen reglas a las cuales el niño estará sujeto, éstas provienen del mismo contexto donde el sujeto es recreado. La existencia de las mismas permite que los juegos no sean caóticos y que diversos jugadores puedan jugar juntos sin ponerse previamente de acuerdo más allá de lo esencial.
- La confrontación de lo real e imaginario, de las reglas y la situación jugada “yo, el otro y el nosotros” hace que esta actividad, -así se practique en solitario- suponga un espacio de interacción. El niño sabe que está jugando y lo sabe porque es consciente de que puede salir de ese “mundo del juego” y decir “estoy jugando”.

Arminda Aberastury en “El niño y sus juegos” nos transmite de forma un poco diferente sus ideas sobre el juego. Su obra de alguna manera está caracterizada por su originalidad, ya que opta por escribir de una forma didáctica particular, queriendo lograr con ello no solo un entendimiento de profesionales, sino también de adultos que se encuentran muy cerca de los

niños en el día a día como los padres y maestros, todo esto acompañado de una galería de imágenes las cuales muestran de forma totalmente real el juego del niño en las distintas fases del desarrollo evolutivo.

Aberastury nos propone pensar el juego desde otro lado, por ejemplo, uno de sus aportes es el hecho de pensar que hay un juego que caracteriza e inicia a una determinada edad, que siempre aparece el mismo juego específico y es idéntico en todas partes del mundo.

Son múltiples interrogantes las que le fueron surgiendo a lo largo del tiempo, y quizás sean ellas las razones que la llevaron a realizar estas reflexiones y dejarlas plasmadas en el libro. En sus líneas detalla algunas: ¿por qué aparece este juego y no otro a una edad determinada? ¿Por qué hay niños en los cuales no aparece? ¿Estos siempre presentan trastornos? ¿Por qué no jugar en el momento adecuado al juego correspondiente puede acarrear perturbaciones en el desarrollo? ¿Por qué puede ser un índice de mal desarrollo el hecho de que no aparezca un determinado juego?

Otras razones que motivaron las investigaciones de Aberastury sobre el juego tienen que ver con su interés por indagar qué relaciones entre la maduración y el desarrollo motivaban la aparición o desaparición de un determinado juego a determinada edad. También con respecto a la evolución del niño, conocer que le impulsaba a jugar un juego específico.

Haciendo referencia al juego Aberastury (1991) considera lo que plantea Huizinga en su libro sobre el tema:

(...) éste se halla en la base de la cultura. Yo agregaría que el juego del primer año de vida da las bases del juego y las sublimaciones de la infancia, y no sólo eso, sino que conduce al juego de amor tal como lo esbozo en las últimas páginas de mi libro. (p. 13)

Aberastury hace hincapié en que desde el nacimiento el bebe necesita adaptarse a ese mundo nuevo del cual va a formar parte, pero su incapacidad motriz limita de alguna forma la

posibilidad de exploración de ese mundo, por ello muchos de sus intentos por explorar se hallarán en la base de su futura actividad de juego.

Luego van sucediendo cambios en el bebe que son fundamentales, tanto físicamente como corporalmente, y es llegando a los cuatro meses que comienza la actividad lúdica. Según Aberastury, en este momento ha ocurrido una adquisición fundamental en la vida del niño, los objetos ya funcionan como símbolos y al mismo tiempo se originan en su organismo cambios que le facilitan su examen del mundo, por ejemplo ser capaz de controlar sus movimientos, coordinar el movimiento con la vista y con bastante certeza acercar la mano al objeto que ha focalizado, siempre que esté cerca.

Dicha autora destaca que todo niño que juega investiga “Su mundo es rico, cambiante e incluye interjuegos permanentes de fantasía y realidad (Aberastury, 1991, p.52)

5.1.4 ¿Por qué el niño juega? Rescatando la importancia de esta actividad.

Winnicott en el capítulo IV de su texto “El niño y el mundo externo” (1942) expresa que existen algunas razones por las que el niño juega y que a pesar de ser evidentes deben ser revisadas:

El niño al jugar parece entretenerse, arma su propio espacio y “mundo” de fantasías, aprende a estar consigo mismo... Predomina en principio en la vida del pequeño el juego en “solitario”, pero a medida que va creciendo se abre un abanico de posibilidades de compartir con otros, por ello se hace posible más adelante la interacción lúdica.

El niño juega porque lo necesita, no sólo por placer, sino para la descarga de energía. Es también un recurso que el infante toma como herramienta de elaboración cuando se le presentan determinadas situaciones que le producen un fuerte impacto afectivo. Realiza esta actividad para reproducir activamente lo que vive pasivamente.

Winnicott alude en primer lugar a que los niños *juegan por placery* porque les gusta hacerlo y eso es innegable. A través del juego los pequeños vivencian experiencias físicas como emocionales en las cuales aparece el goce.

Se piensa además que *juegan para expresar agresión*. Suele decirse que los niños “liberan odio y agresión” en el juego, lo cual es positivo pues el resentimiento que se acumula junto a vivencias donde está presente la rabia pueden llenar a un niño de elementos negativos. Estos afectos existen y no pueden ser catalogados como buenos o malos, hay que aprender a manejarlos en lugar de intentar liberarse de ellos a cualquier costo. El niño a través del juego comprueba que los impulsos de odio o de agresión pueden darse en un ambiente conocido, sin que ese ambiente le devuelva odio y violencia. El autor establece que el infante debe sentir que en algún buen lugar son capaces de tolerar los sentimientos agresivos, siempre y cuando se los exprese en forma más o menos adecuada. Debe poder ir aceptando que la agresión se encuentra ahí, en su propia configuración. En cambio el niño se suele sentir deshonesto si los impulsos agresivos que en él existen se ocultan o se niegan por parte de los adultos que lo rodean.

Winnicott considera que la agresión puede ser a la vez placentera, para lo cual resulta inevitable que implique un daño real o imaginario contra alguien. Vemos que el niño no puede dejar de enfrentar esta contradicción y lo hace según el autor cuando acepta la disciplina de expresar el sentimiento agresivo bajo la forma del juego, y no cuando simplemente está enojado. La agresión puede utilizarse también en una actividad que tiene una meta constructiva aunque para el autor estas cuestiones se logran gradualmente. Expresa que lo que nos toca es asegurarnos de que no pasemos por alto la contribución social que hace el niño al expresar sus sentimientos agresivos en el juego, en lugar de hacerlo en el momento en que siente rabia.

El escritor plantea que si bien por un lado resulta fácil entender que los niños juegan porque les produce placer, no pasa lo mismo cuando la gente tiene que aceptar que los niños *juegan para controlar la ansiedad*, o bien para controlar ideas e impulsos que muchas veces los llevan a la ansiedad si no se los controla. Esta ansiedad de la que venimos hablando constituye siempre un factor en el juego de un niño, siendo a menudo el principal. En situaciones donde exista un exceso de ansiedad puede darse un juego compulsivo o uno repetitivo, o sino una búsqueda exagerada

de placeres relacionados con el juego. Cuando la ansiedad se torna sumamente excesiva el juego se transforma en una búsqueda de gratificación sexual.

El juego es una actividad que ocupa un lugar importante en la vida del infante. En el juego y en la fantasía se encuentran principalmente las riquezas del niño, además la personalidad de éste, según Winnicott, se desarrolla a través de su propio juego. Añade que a medida que el niño enriquece su interior, va aumentando su capacidad de entender la riqueza del mundo externo real.

El juego posibilita crear, significa estar vivo. Señala que los adultos suelen contribuir a reconocer la importancia del juego y enseñan juegos tradicionales a los chicos, pero es importante hacer todo ello sin sofocar o corromper la inventiva de los niños.

Otro aspecto por el cual se juega es *para establecer contactos sociales*. Winnicott explica que en primera instancia hay una etapa en la cual en sus primeros tiempos de vida el niño juega solo o con la madre, no necesitando contar con otro exterior. Será precisamente a través del juego que la criatura comenzará a permitir que sus pares tengan existencia independiente. El juego proporciona una organización para iniciar relaciones emocionales y permite así que se desarrollen contactos sociales. Entonces el niño que juega construye a la vez la comunicación con los otros, a la vez que va mostrando durante la actividad lúdica partes de su mundo interno. Asimismo deja entrever cómo entiende él el ambiente que lo rodea y a las personas que forman parte de su entorno cercano. El juego puede ser entonces “algo muy revelador sobre uno mismo”, como la forma de vestirse puede serlo para un adulto.

Winnicott además establece que si bien es posible mantener oculto el inconsciente reprimido, el juego así como los sueños cumplen la función de autorevelación y comunicación de los niveles más profundos. Hace referencia a que a través de la práctica del Psicoanálisis ha podido comprobar cómo los niños sienten deseos de comunicarse a través del juego en lugar de hacerlo a través del lenguaje como los adultos. También alude a que el niño siente muchas veces cierta confianza en nosotros pues para él somos los que comprendemos, pero de todos modos el psicoanálisis se enfrenta a grandes dificultades para estar a la altura de lo que el niño espera.

Además considera que no hay mayor estímulo para el analista que buscar comprender la aflicción del infante, que (casi en secreto al principio) éste le comunica justamente al psicólogo a través del juego.

Por otra parte, el juego está enlazado con el placer y el goce, por lo que cabría preguntarse acerca de hasta qué punto es una actividad aprendida o adquirida en verdad desde el comienzo de la vida.

A este respecto Aberastury (1991) nos aporta:

Cuando él bebe nace necesita adaptarse a un nuevo mundo, el cual deberá conocer y comprender. Sus capacidades perceptivas van forjando una noción de ese mundo, pero su incapacidad motriz limita su posibilidad de exploración. Muchos de sus intentos de explorar se hallarán en la base de su futura actividad de juego(p.17).

Algunas reflexiones:

Pensando sobre el juego, se puede decir que una de sus características es el ser universal, ya que se encuentra presente en todos los seres humanos. Precisamente por ello se podría deducir que es estructurante de lo humano.

Al decir de M. Casas de Pereda el juego posee una eficacia simbólica, en el sentido de hacer posible la estructuración psíquica que se juega entre el niño y la madre en un ámbito de amor. (Casas de Pereda, 1999). El niño va siendo libidinizado y reconocido por el otro a través del juego que se realiza a su vez con lenguaje. Esta autora trabaja el tema de cómo en la escena de juego se conjugan la acción y la palabra. Pereda expresa que se va conformando un texto entre el pequeño y su figura materna, siendo dicho texto como un “sistema de motivos”, aludiendo quizá a motivaciones que van surgiendo entre ambos y que posibilitan la entrada del niño al mundo vincular y social a través de su madre. Así el juego que van construyendo con actos y discursos va conformando la personalidad del infante, fundándose así las bases de lo que será su futuro

El juego del niño preescolar - Trabajo final de grado 2014

psíquico. Estos primeros intercambios que se dan jugando definen la entrada del sujeto en los vínculos que se irán recreando, reconfigurando luego también a lo largo del período preescolar, posibilitando el armado de una matriz intersubjetiva tan necesaria para desarrollar más adelante las prácticas de la vida adulta. Jugar para poder jugársela en el futuro.

Todo lo mencionado anteriormente muestra de alguna manera que el jugar tiene una función primordial en el ciclo vital. Tal vez es por ello que sea una actividad tan valorada desde el punto de vista socio-cultural.

5.2 El período preescolar y el juego.

En el transcurso del desarrollo evolutivo el sujeto va atravesando varios períodos que se van entrelazando, cada uno con sus características específicas. En el período preescolar se dan cambios importantes que le ayudan al pequeño en la adaptación tanto física como cognoscitiva y social.

Se tomará como referente teórico los aportes de Sánchez & otros para desplegar los aportes del período que nos compete.

Este momento de la infancia comprende generalmente niños de tres a seis o siete años. Una de las vivencias más significativas del período tiene que ver con el apartarse quizá casi por primera vez de su hogar, para iniciar nuevas experiencias en el mundo externo donde continuará desarrollando su propio espacio de crecimiento.

Podemos decir que el niño está en pleno proceso de conformación de la persona que va a ser, y vemos que se empiezan a generar gran cantidad de habilidades y destrezas que se irán desarrollando cada vez más. Algunas de las áreas más significativas son: la del físico, la cognoscitiva, la socio – emocional, los aspectos morales, la explosión del lenguaje, entre otras cuestiones fundamentales.

Considerando que estos niños se encuentran dentro de la categoría infancia sería pertinente establecer una distinción respecto a la misma.

Liberman & cal (2008) expresan:

Nuestro punto de partida es considerar al niño/a pequeño/a como un momento vital que tiene características que comparte con otros momentos de la vida, por su condición de ser humano. Pero también entendemos que hay otras características que lo diferencian. El ser niño/a pequeño/a significa una peculiar integración de lo humano con capacidades, características, posibilidades, intereses y necesidades, diferentes a las del niño/a en etapa escolar o las del adulto, es decir, cualitativamente distinta a otros momentos de la vida.

Se torna necesario a su vez un análisis contextualizado sobre la infancia, ya que la visión que se tiene del infante ha ido cambiando con el paso de los años. Por ello se hará un recorrido histórico sobre la evolución y construcción de dicho momento.

Desde una mirada histórica acerca de la visión y construcción de la categoría infancia se debe tener presente que la infancia no ha representado lo mismo ni ha sido vivida de igual manera por todos los grupos humanos a lo largo del tiempo. Diferentes sociedades han dado cuenta de la complejidad y variedad de las relaciones que pueden darse entre los procesos de crecimiento y el desarrollo físico; por lo que la niñez como momento evolutivo definido no comienza su existencia hasta que no es distinguida y recortada a través del conocimiento y reconocimiento de ciertas características que, al ser leídas como propias de una clase particular de personas la transforman en una categoría social (Etchebehere, Cambón, De León, Zeballos, silva & Fraga , 2008).

En lo referente a la construcción y reconocimiento de dicha categoría, se fue conformando entonces la existencia de una concepción que la abalacomo una etapa diferenciada de las demás,

y de reconocimiento de niños y niñas como sujetos de derecho. Varios autores señalan que este acontecimiento se da finalmente como resultado de un largo proceso de evolución socio-cultural.

A continuación se tomará de las primeras páginas del texto de Dinello (2005) el principio n° 7 que las Naciones Unidas estipula en el año 1959, ya que no solo continuaremos hablando del juego, sino que indagaremos en la educación y en los aportes de esta actividad dentro de la misma, dicho principio afirma:

⁴El niño tiene derecho a una educación que debe ser gratuita y obligatoria, por lo menos en los niveles elementales. Debe beneficiarse con una educación que contribuya para su cultura general, desarrollar sus facultades, su juicio personal y su sentido de responsabilidad moral y social, y de convertirse en un miembro útil de la sociedad. El interés superior del niño debe ser la guía de aquellos que tienen la responsabilidad de su educación y de su orientación; esta responsabilidad incumbe prioritariamente a los padres. El niño debe tener todas las posibilidades de entregarse a los juegos y a las actividades recreativas, que deben ser orientadas para sus fines por la educación; la sociedad y los poderes públicos deben esforzarse para favorecer el gozo de este derecho.

4

Principio N° 7 – Declaración de los derechos del niño (Asamblea general de la ONU) , Nov 1959.

Lo expuesto posibilita el comenzar a reflexionar sobre los espacios educativos como ser el jardín de infantes, lugar en donde se hacen más evidentes quizá los aportes del juego para el crecimiento y maduración del niño.

En esta línea cabe hacer alusión a la definición de educación inicial tomando a Sarlé & otros (2010) donde expresan:

“La Educación Inicial es el primer nivel del sistema educativo. Por ser parte de una propuesta de educación formal, las actividades se suceden en un espacio, un tiempo determinado y con un modo de organización que, si bien pueden diferir (según la cantidad de niños, sus características, las orientaciones curriculares, la experiencia del maestro, las particularidades de la comunidad en la que está inserto el Jardín), también guardan ciertas regularidades. Espacios organizados en áreas o rincones temáticos, tiempos que se establecen con mayor flexibilidad que en la escolaridad básica, contenidos que buscan responder a las necesidades e intereses de los niños pequeños, enfoques que privilegian al juego como forma de presentar los contenidos y plantear las actividades, tornan muy semejantes a las escuelas infantiles...” (p.29).

Siguiendo la misma línea y parafraseando a Sarlé & otros, es importante mencionar que desde la creación del Jardín de Infantes como institución el juego es definido como un método para enseñar a los infantes. Además, la misma agrega que son varios los precursores de la educación infantil que piensan al juego como el modo en el que se debían pensar las propuestas de enseñanza para los niños menores de seis años.

Sarlé expresa conjuntamente, que la centralidad que se le dá al juego marca de tal manera las prácticas de enseñanza que se le concede al jardín una fisonomía particular. Muebles que se adaptan a los niños, juguetes de todo tipo, objetos a su disposición y clasificados según la función que cumplen, colores y dibujos son lo que diferencian las salas del jardín preescolar de las salas de la escuela primaria.

Por otro lado haciendo alusión al juego López Chamorro (2010) afirma:

“Tiene, entre otras una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que lo rodea...” (p.21)

6) Siguiendo con las reflexiones.

Tirando líneas de sentido en torno de todo lo que plantean los diversos autores trabajados afirmaríamos que al jugar, los niños aprenden un modo de vincularse y expresarse con otros. La experiencia del jugar apunta al desarrollo de saberes sensibles que escapan a la razón y hacen al ser humano y su conformación global. Justamente todo esto último se refleja en el siguiente poema:

“A pisar los charcos,
a tocar el cielo,
a mirar las nubes
dentro de un espejo.

Vamos muy de prisa
hay agua en la calle
a pisar los charcos
que no falte nadie.



Bailan las estrellas
en el firmamento
reflejo en el agua,
corazón abierto”.

(Pedro Villar)

A través de este poema se pone de manifiesto la fantasía e imaginación que impregnan el mundo infantil más que nada en el período pre-operatorio, que es el que nos ocupa. Es un mundo en que parece que todo es posible, que las estrellas bailen, que los sapos se vistan de traje, que la escoba sea un arma guerrera, etc...es el animismo que describe Piaget, donde el niño dota de vida a los objetos que lo rodean y estos realizan las actividades de los hombres, denotando el antropocentrismo de este momento evolutivo. Es el tiempo de estrenar la invención, de simbolizar por medio de significantes diferenciados (signos y símbolos), concreción de la función semiótica que permite al niño desarrollar la conducta de juego. Se representan con palabras, gestos, imágenes, dibujos, etc...situaciones experimentadas previamente por el niño, por ejemplo las del jardín de infantes al que asiste y donde vivencia experiencias de socialización que luego irá elaborando a través del juego también.

Es que el juego, tal como lo expresa J.Pimienta, va posibilitando el asimilar la realidad al yo, o sea que resulta sumamente útil para el desarrollo del adecuado equilibrio en lo afectivo e intelectual. Durante el período pre-operatorio el pequeño va creando diversos tipos de juego que le permiten ir construyendo una imaginación y un pensamiento cada vez más ricos y novedosos. Si bien al principio se realizan simbolizaciones sencillas en las que el propio niño despliega el “como si...”él mismo estuviese haciendo por ejemplo que duerme, más adelante en el tiempo, entre los 4 y 5 años de edad y tal como lo explica Pimienta, crea representaciones más complejas

y completa los atributos que otorga a los objetos para que éstos resulten más cercanos a los reales.

Según J. Bruner el niño se va apropiando así de los significados culturales que debe ir comprendiendo y compartiendo con sus pares y con los adultos. Va por así decir “entrando” a través del juego en dichos significados, y así sin darse cuenta se va impregnando de ellos y los va recreando, haciéndolos propios.

Estas experiencias de juego suelen darse por ejemplo en el jardín de infantes, lugar fundamental en el desarrollo de estos niños, donde empiezan a percibir el mundo exterior que los rodea. En él el infante va conformando los primeros vínculos con sus pares, esto no solo lo ayudará a socializarse con los demás, sino que es un elemento necesario para el proceso mediante el cual el pequeño se descubre a sí mismo como individuo por derecho propio.

Para J.Pimienta es el momento donde aparece el fenómeno de relación⁵ “Sería la toma de contacto del hombre con el ámbito que lo rodea al tiempo que se hace consciente de su propia existencia como individuo”. Dicho fenómeno sucede en nuestra cotidianidad y a medida que nos relacionamos en lo que serían nuestros grupos de pertenencia y referencia.

Ahora bien, tomando en cuenta el conjunto de teorizaciones planteadas y el significado que conlleva el juego para la vida del sujeto me nace la siguiente interrogante:

¿No será que para cada sujeto el juego sucede de una manera única?...

5

Pimienta, J “ Primera infancia – Aportes a la formación de educadores y educadoras” pág.110

Porque más allá que se coincida en que es una actividad libre , relevante , placentera , que se da en un tiempo y lugar determinado todos la vivimos de forma distinta ...cada uno rescata de ella cuestiones propias, y conforma así sus propias vivencias. Quizás, por otra parte, no nos imaginábamos que estábamos en un mismo lugar, con aquella misma gente cuando estábamos jugando al mismo juego concreto, pues cada ser le agrega a la actividad de juego las fantasías propias que ha ido construyendo a lo largo de su historia.

Creo que el juego de cada uno toma significados propios y también otros que se comparten siendo por ello que cada autor aporta de algún modo una perspectiva original sobre el juego, basándose en lo que cada uno considera que esa partir de su propia experiencia, en base a las distintas situaciones de vida de las cuales formó parte.

7) Conclusiones finales

Pienso que a lo largo de estas páginas pude ir cumpliendo con los objetivos planteados al comienzo de la monografía, al ir pudiendo establecer con la mayor claridad posible por qué el juego es realmente una actividad fundamental para el desarrollo del infante.

Además, a través del estudio de los distintos autores indagados pude conocer más a fondo lo que significa la temática del juego y su importancia dentro de la Psicología Infantil.

He dejado creo la puerta abierta para que quién desee saber más sobre la temática del juego en el período preescolar pueda seguir trabajando y elaborando ideas y conceptos sobre esta temática.

Desde lo personal en cuanto al proceso de realización del presente trabajo, debo decir que éste me dejó muchos aprendizajes que no olvidaré jamás.

En lo que respecta a la temática, me pareció muy rico el hecho de tener la libertad de elegirla, de explorar en torno de ella para adquirir nuevos conocimientos relacionados a mis propios deseos de saber.



No fue fácil la elaboración de todo lo presentado, pues implicó un tiempo de esfuerzos, de ansiedades, de días y días de ponerse a pensar, leer, reflexionar, adquiriendo bibliografías varias... pero poco a poco se pudieron ir sorteando los obstáculos que se iban presentando...

Por otra parte fue diría una aventura indagar a fondo sobre el tema del juego, un tema que todos tenemos incorporado pues nuestro psiquismo se fue conformando gracias a las actividades lúdicas de nuestra propia infancia, gracias a aquellos juegos queridos de los que disfrutamos tanto, muchos de los cuales no hemos olvidado y que formarán parte de nosotros durante toda nuestra vida.

Pude conocer diversos autores nuevos para mí y muchas veces me sentí identificada con parte de los materiales leídos, los cuales me hacían recordar mi infancia y mis propios juegos.

Esta monografía dejó en mí una sensación de satisfacción, ya que a partir de ella se cierra una etapa de mi vida, porque implica el trabajo final de mi carrera universitaria, pero a la vez es un trabajo que podría tomar como punto de partida para otros desarrollos profesionales. Fueron varios años de esfuerzo lejos de mi familia, en otra ciudad, con gente nueva, con hábitos distintos, pero hoy me doy cuenta que fueron fundamentales para que me encuentre al final de este camino.

En definitiva, quisiera terminar aludiendo a la importancia del juego para el despliegue de la creatividad humana que recrea el mundo real pero también lo modifica conformando nuevos escenarios en lo social, con elementos novedosos que surgen del interior de cada uno...a este respecto citaré lo que escriben Molina & Jiménez (1992):

Disfrazarse, maquillarse, mimar o representar posiciones, actitudes o comportamientos, hacer representaciones teatrales, jugar al <<como sí>>, hacer construcciones, maquetas, dioramas, teatrines, inventarse códigos para emitir y recibir mensajes cifrados, etc., son muestras de



las variadas formas que puede tomar la concreción de la actividad imitativa y simbólica. (p.216)

8) Referencias Bibliográficas

- Aberastury, A. (1968). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós.
- Amorín, D. (2008). *Apuntes para una posible psicología evolutiva*. (Cuadernos de psicología evolutiva, 1). Montevideo: Psicolibros - Waslala.
- Amorín, D. (2009). *Apuntes para una posible Psicología Evolutiva*. (Cuadernos de Psicología Evolutiva, 2). Montevideo: Psicolibros - Waslala.
- Casas de Pereda, M. (1999). *En el camino de la simbolización – Producción del sujeto psíquico*. Buenos Aires: Paidós.
- Cerruti, A. (1993). *Desarrollo, el niño de 0 a 5 años*. Montevideo: Roca Viva.
- Dinello, R. (2005). *Expresión Ludocreativa (Vol.2)*. Montevideo: Nuevos Horizontes.
- Etchebehere Atenas, G., Cambón, V., De León, D., Zeballos, Y., Silvia, P., y Fraga, S. (2008). *La Educación inicial: perspectivas, desafíos y acciones*. Montevideo: Psicolibros.
- Freire de Garbarino, M., Weigle, A., Casas de Pereda, M., Braun de Bagnulo, S., Cutinella de Aguiar, O., Altman de Litvan, M., y Volinski de Hoffnung, P. (1986) *El juego en psicoanálisis de niños*. Montevideo: APU.
- Freud, A. (1981). *Normalidad y patología en la niñez*. Buenos Aires: Paidós.

- Goldstein, S.(1979).*Dinámica y realidad del juego en el niño*. Montevideo: CIEP.
- Hewstone, C.(2006)*Niños jugando*. Recuperado de <http://www.artelista.com/obra/7835939786890827-ninosjugando.html>
- Huizinga, J. (1972) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- INAME (2002). *Primera infancia, aportes a la formación de educadores y educadores*.Montevideo: Centro de formación y estudios: Agencia Española de Cooperación Internacional: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Dirección General de Acción Social del Menor y de la Familia.
- Kernberg, P. (1999). *El juego*.(s.l.): (s.n.)
- López Chamorro, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Molina, L., y Jiménez, N. (1992).*La escuela infantil: Acción y participación*. Barcelona: Paidós.
- Mara, S. (1996).*Educación inicial: Una alternativa válida en zonas desfavorecidas*. Montevideo: Roca Viva.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*.México: Fondo cultura.
- Real Academia Española (2014). Recuperado de: <http://rae.es/>

- Rozental, A. (2005). *El juego, historia de chicos – función y eficacia del juego en la cura*. Buenos Aires: Novedades educativas.
- Sánchez, Y., Rojas, R., Perez, M., Castañeda, J., Rivero, E. Hernandez, Y., y Gutierrez, C. (2010). *Etapa preescolar (3 a 7 años de edad)*. Barquisimeto: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico “Luis Beltran Prieto Figueroa”, Dpto. de Educación Técnica. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/joselyn091/etapa-preescolar>
- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz y Rodríguez. (2010). *El juego en el Nivel Inicial - Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de http://www.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_1_Fundamentos.pdf
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Stone, J y Church, J. (1977) *Niñez y Adolescencia* (Vol. 2). Buenos Aires: Paidós.
- Waserman, M. (2008). *Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje: Ensayos y errores*. Buenos Aires: Nuveduc.
- Winnicott, D. (2009). *El niño y el mundo externo*. Buenos Aires: Horme–Paidós.