

1 Concepto y Naturaleza de Juego

1.1.1 Concepto y Naturaleza del Juego

Lo importante del juego no es tanto la actividad como la actitud del niño ante el juego.

El juego contribuye al desarrollo integral del niño. Las actividades lúdicas le permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar tensiones, explorar, descubrir, crear y asimilar. A través del juego el niño se expresa y se conoce. (Garaigordobil).

Conlleva una función diagnóstica pues a través del juego y su observación podemos constatar el desarrollo de distintos aspectos evolutivos, detectar problemas y trastornos que se manifiestan con gran naturalidad en el juego. El niño proyecta y representa de manera simbólica los conflictos que vive, sus necesidades y sentimientos.

Otras funciones del juego son, desarrollar habilidades motrices, favorecer la autoafirmación, introducir en las formas sociales y favorecer la construcción de estructuras cognitivas.

Algunas palabras y definiciones

El juego es un concepto difícil de definir.

La fiesta y el juego no son una evasión, sino una reconquista de la dimensión

lúdica de la vida, decisiva para el hombre. (Passatore).

Es la forma natural de la que se vale un niño para relacionarse con su entorno,

experimentar, aprender... (Piaget).

Dime cómo juegas y te diré cómo vives (San Emeterio).

En el hombre auténtico siempre hay un niño que quiere jugar (Nietzsche).

El juego es más viejo que la cultura (Huizinga).

En el juego es donde el individuo se encuentra a sí mismo (Britte).

El hombre sólo es completo cuando juega (Schiller).

El juego es la sal de la civilización (Gusdrf).

1.1.2 Características del Juego

Autores como Garvey, Huizinga, Wallon, etc. Coinciden en considerar que el juego reúne unas características que lo diferencian de otras actividades.

1. Es una actividad natural del niño.

2. Es una actividad libre.

Si no lo fuera dejaría de ser lúdica. Tiene una cierta motivación interna, independiente de las circunstancias externas. El niño debe ir libre y sentirse libre para actuar como quiera decidiendo en cada momento las acciones, personajes y manipulaciones. Dentro de esta libertad el niño debe ajustarse a ciertas normas tácticas, a las pautas del personaje en el juego simbólico y a la regla del juego en la etapa posterior.

3. Es una actividad deseada.

4. Es placentero.

Produce satisfacción, diversión y placer a partir de la propia acción del juego de la situación. El niño encuentra placer en su acción: correr, saltar, perseguir, manipular, simular, recrear, transgredir, etc. Frente a conductas que sólo se evalúan en función de los logros, las conductas lúdicas se convierten en metas en sí mismas. Jugar por el placer del juego, del proceso. Pero el hecho de que sea placentero no quiere decir que no le suponga esfuerzo, trabajo y superación acorde a la edad del niño y el tipo de juego.

5. Tiene finalidad en sí mismo.

Lo importante es el propio juego, el desarrollo, los medios y no los fines. El objetivo del juego es las propias acciones, el proceso.

6. Es incierto. No se determina el resultado.

7. Es improductivo.

No crea bienes, es el juego por el juego. Esto no quiere decir que el niño no se plantee finalidades dentro del propio juego.

8. Es espontáneo. No requiere un aprendizaje y entrenamiento previo.

9. Es desinteresado. Se juega por el propio placer de jugar.

10. Es ficticio.

Aleja de la realidad y permite vivirla de otra manera. El niño juega la realidad desde la ficción, hace como si teniendo al mismo tiempo conciencia de dicha ficción. Por esto el niño convierte cualquier actividad, sobre todo en los primeros años, en juego.

11. Con límites de espacio y tiempo.

Se trata de un espacio simbólico, entre la realidad externa e interna, que le permite recrear situaciones.

12. Puede ser reglamentado.

Dentro de la libertad, el niño, se mueve entre la norma que necesita para organizarse y relacionarse con el grupo de iguales con el que juega. Normas libremente aceptadas pero no obligatorias, modificables en función de las necesidades de los participantes.

13. Es fuente de relación con los demás.

Las relaciones son de igual a igual. El juego posibilita las relaciones no jerarquizadas adulto-niño.

14. Implica acción y participación.

Su carácter lúdico viene determinado desde el niño que juega y no desde el observador que lo analiza.

15. Actividad seria.

El niño cuando juega pone todo su ser, sus habilidades, capacidades, intereses, etc. A través del juego se afirma, reclama su espacio y poder. Se realiza y supera en todos los aspectos físico, emocional, social y cognitivo.

El niño hace un aprendizaje para la vida a través del juego.

En conclusión, el juego es una manera de interactuar con la realidad que viene determinada por factores internos de quien juega y no por las circunstancias de la realidad externa aunque esta última pueda influir en el juego.

1.1.3 Juego y desarrollo físico

La actividad psicomotriz es clave para el desarrollo adecuado de todo ser humano. Contribuye al proceso de maduración, separación e independencia motriz. Mediante el movimiento y la acción el niño va adquiriendo coordinación motriz, equilibrio, fuerza, dominio en la manipulación de objetos, va desarrollando sus capacidades sensoriales y destrezas.

A través del cuerpo conoce el mundo exterior y se relaciona con él.

Desde los primeros días de vida, incluso podríamos remontarnos a la vida intrauterina, el bebé con sus movimientos está explorándose y explorando su entorno más inmediato. Al descubrir una pauta de acción la repite y ejercita hasta dominarla y experimentar el placer al comprobar sus consecuencias inmediatas.

Con los juegos sensorio motores el niño construye esquemas de acción que va integrando y haciendo cada vez más complejos. Va madurando. Esto fomenta el desenvolvimiento de las funciones psicomotoras, completando los efectos de la maduración nerviosa y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.

Gracias a sus desplazamientos y manipulaciones el niño construye sus primeras nociones de tiempo, espacio, número, textura, color, causalidad, etc. El juego le permite reconocer el mundo de las cosas y adaptarse a él.

En el primer año de vida va consolidando y dominando los logros alcanzados. Poco a poco va integrando objetos y a otros niños lo que le va proporcionando otras experiencias.

En los tres primeros años adquiere cierta capacidad visomotora y un mayor control muscular.

Poco a poco los juegos le van llevando a asegurar los logros obtenidos y a adquirir nuevas destrezas: construcciones, apilar, encajar, hacer rodar, golpear, equilibrio, correr, saltar, patear, voltear, arrastrar,

deslizar, etc.

De un juego más individual va iniciándose en el juego colectivo y grupal y cuando ya ha adquirido la capacidad motora y el lenguaje se inician en el llamado juego turbulento donde la coordinación motriz y la socialización del niño son claves: carreras, saltos, perseguir, huir, golpear, hacer cosquillas, etc. Las destrezas motrices se van consolidando y van apareciendo juegos de encajar, puzzles, construcción, clavar, unir, separar, etc. Juegos que le van preparando para la escritura, juegos de precisión visomotora.

Hacia los 5 años el niño gusta de juegos en los que él se impone la norma, son juegos repetitivos: subir las escaleras de dos en dos, saltar un cuadro sí- y otro no, pisar por las losas de determinado color, etc. Juega constantemente con el cuerpo, lo ejercita.

Entre los 6 y 8 años los juegos motores son colectivos y prima la carrera, el equilibrio, el salto.

Todos los juegos deben llevar a la adquisición de un control y conocimiento cada vez mayor de todas las partes del cuerpo y sus posibilidades y limitaciones y control.

Un adecuado conocimiento y control motor llevan al niño a explorar el mundo exterior, construir nociones básicas, desarrollarse, liberar tensiones y relacionarse con los demás.

1.1.4 Juego y desarrollo socio-afectivo

El juego es un instrumento de comunicación y socialización infantil.

El niño empieza su relación con el adulto para ir evolucionando poco a poco hacia las relaciones con el grupo de iguales.

El juego nace en la relación. En la etapa de los formatos el niño y la madre / adulto establecen una interacción lúdica que le lleva al desarrollo. En esta relación el niño adquiere el conocimiento social y aprende según las conductas, valores y normas vividas.

Según Winnicott la madre se adapta al bebé y poco a poco va introduciendo la frustración, que estimula el proceso de separación entre ellos y permite que el niño se desarrolle y construya /llene con juegos que recuerdan situaciones de placer.

El juego madre-bebé es prerequisite para el desarrollo de la estructura cognitiva.

La capacidad de juego se ve apoyada por las sensaciones agradables y la diversión de los primeros juegos con la madre. La madre va a dirigir la atención hacia el mundo exterior y de la calidad del apego y estas relaciones dependerán la relación posterior que el niño sea capaz de establecer.

La afectividad es la función más íntima y personal: las palabras de ternura, la calidez del contacto y el diálogo técnico condicionan al niño.

En la base del juego está la confianza en los otros. Cuando esta no existe se dificulta la creación del juego simbólico de ahí la importancia del juego y las relaciones en los primeros meses de vida.

Según el niño va creciendo se va comunicando con los demás a través del juego y se va socializando. Pasa del periodo egocéntrico a una etapa de búsqueda y socialización.

Entre los 2/3 años los niños hacen un juego paralelo en el que las actividades lúdicas son comunes pero

sin comunicaci3n ni establecimiento de relaciones. Las acciones de unos inspiran a otros pero siguen siendo egoc3ntricos. Se siguen centrando en la investigaci3n y dominio de su cuerpo, los objetos y el espacio, pasando de una actividad a otra sin un proyecto previo.

Entre los 4/5 a±os el juego va evolucionando, se inicia la descentraci3n, va estableciendo vnculos afectivos y se inicia el sentimiento de pertenencia a un grupo surgiendo las primeras amistades. El juego simb3lico se va haciendo cada vez m3s colectivo y asociativo para llegar a los 6/7 a±os en que surgen juegos colectivos organizados y los juegos de reglas sociales que ir3n evolucionando de la l3gica a la abstracci3n.

A trav3s del juego el ni±o descubre la vida social del mundo adulto y se identifica con su modelo. Se comunica con los iguales y coopera superando el egocentrismo. Se desarrolla la conciencia moral, asimila reglas, normas de conducta y asume responsabilidades. En definitiva se incorpora a la sociedad.

En el 3mbito afectivo y emocional el juego posibilita la satisfacci3n, confianza y seguridad del ni±o. Le permite revivir situaciones difciles y darlas soluci3n posibilitando el control de la tensi3n ante estas situaciones. En el juego canaliza su energa, muestra su poder y autonom3a favoreciendo la autoafirmaci3n.

A trav3s del juego controla su ansiedad y se tranquiliza. La ansiedad le viene de experiencias vividas y de los deseos internos no satisfechos. Al jugar elabora su propia experiencia y a trav3s de la repetici3n simb3lica la asimila. El juego permite al ni±o satisfacer de manera indirecta sus impulsos agresivos sin sentimiento de culpa.

Los juegos permiten expresar simb3licamente los miedos y preocupaciones.

El juego entre los 3/5 a±os permite la expresi3n de la sexualidad infantil. Pap3s y mam3s, m3dicos y pacientes, etc. Son juegos que satisfacen su necesidad de tocar, mostrarse, ver y ser vistos.

En el desarrollo social las emociones desempe±an un papel muy importante. Motivan al ni±o para la acci3n, influyen en su percepci3n sobre las personas y su entorno y determinan su forma de estar en el mundo.

1.1.5 Juego y desarrollo cognitivo

El desarrollo de las capacidades intelectuales est3 unido al desarrollo sensorio motor.

El ni±o construye el conocimiento a trav3s de la acci3n sobre s3 mismo, los objetos y las personas. Manipula, descubre, experimenta y va conociendo la realidad. Para Piaget los juegos sensorios motores son un medio de ejercitaci3n del pensamiento motor general y estas acciones son la base del posterior manejo de las ideas. Las acciones preceden al pensamiento. Actuar para pensar. El proceso para adquirir el conocimiento es la Asimilaci3n y la Acomodaci3n, aspectos complementarios que ayudan al ni±o a adaptarse al entorno.

Seg3n Piaget se dan tres tipos de conocimiento simult3neos: el conocimiento f3sico del entorno que le rodea formado por objetos, personas, animales y sus caracter3sticas, cualidades y posibilidades; el conocimiento social de su cultura, lengua, costumbres, etc.; y conocimiento l3gico-matem3tico que se crea en la mente de los ni±os cuando relacionan objetos, comparan, ordenan, clasifican, cuantifican, etc.

El juego ayuda al descentramiento cognitivo. El deseo de jugar hace que el ni±o tenga que compartir el simbolismo, en su interacci3n con los dem3s ir3 del egocentrismo en que cualquier objeto pod3a representar cualquier cosa a la progresiva descentraci3n.

A trav3s del juego desarrollar3 las cualidades del pensamiento creativo: flexibilidad de pensamiento,

fluidez de ideas, aptitud para concebir nuevas ideas y establecer nuevas relaciones entre las cosas.

Respecto al lenguaje, el juego aporta al niño experiencias que tiene que verbalizar, le presenta objetos que tiene que denominar. El lenguaje se aprende mejor en situaciones lúdicas. Según Bruner lo que permite al niño desarrollar su lenguaje no es tanto el aprendizaje de la lengua sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y el pensamiento.

El juego estimula la atención, la memoria, la imaginación, el pensamiento lógico-matemático, la comunicación, el lenguaje y el pensamiento abstracto.

2. Teorías sobre el juego

2.2.1 Teorías sobre el juego

Muchos son los autores que han estudiado el juego y han tratado de explicar su naturaleza, el origen de una actividad que se da en todas las especies. Para algunos autores el juego es puro entretenimiento y diversión para otros vehículo de aprendizaje. Hoy es más que reconocido su valor educativo y la importancia para el desarrollo integral del niño.

Conceptos:

- Teoría del exceso de energía. Spencer. 1855
- Teoría del Ejercicio Preparatorio. Groos. 1901
- Teoría de la recapitulación. Hall. 1904
- Teoría psicoanalítica. Freud. 1905
- Teoría cognitiva. Piaget. 1946
- Teoría sociocognitiva. Vygotski. 1966
- Teoría de la Distracción. Clapart. 1934
- Teoría del placer funcional. Bühler. 1935

Teoría del exceso de energía. Spencer. 1855

Como antecedentes de su teoría debemos tener en cuenta la Teoría del Recreo y la del Descanso de Shiller y Lazarus respectivamente. La primera considera que el elemento principal del juego es el placer y por tanto la actividad lúdica sirve para recrearse. El juego nace como un exceso de energía. La segunda teoría considera el juego como una actividad propia para relajarse y descansar después de haber realizado otras acciones cotidianas que han supuesto gran desgaste de energía.

Para Spencer el juego es un medio para liberar la energía que acumula el niño al no tener que realizar actividades serias propias de los adultos destinadas a la conservación de la especie, alimentación y protección. Este enfoque evolucionista sin embargo no justifica que el niño siga jugando aunque haya realizado alguna tarea previa que le haya supuesto un gran desgaste de energía.

Teoría del Ejercicio Preparatorio. Groos. 1901

Referencia: El placer que siente el niño en el juego tiene su origen en la satisfacción de la

dificultad superada. Esto motiva y lleva al niño a una continua repetición de lo ya dominado y esta constante repetición le lleva a consolidar lo aprendido. Así- el juego es tratado como un medio de aprendizaje significativo.

Referencia: Realizó su investigación sobre la observación del comportamiento de los animales y constató que el juego surge en aquellas etapas en que el animal tiene asegurada su alimentación y seguridad.

Referencia: Considera el juego como un ejercicio de preparación para el desarrollo de las funciones necesarias para la vida adulta.

Teoría de la recapitulación. Hall. 1904

Según este autor el niño, desde su vida en el seno materno, va haciendo a través del juego una especie de recapitulación de la evolución del hombre. Se sigue en los juegos los mismos pasos de la evolución. Juegos de gatear y trepar, juegos de esconder, juegos de caza y presa, juegos de simbolización hasta llegar a realizar actividades más complejas y superiores.

Este sigue siendo un enfoque evolucionista.

Teoría psicoanalítica. Freud. 1905

Considera el juego como la expresión del yo.

Considera el juego como el medio para expresar las necesidades reprimidas y satisfacerlas. El juego es la expresión del placer y por medio de él el niño canaliza sus anhelos, expresa sus instintos, manifiesta sus deseos inconscientes, se proyecta y al satisfacer ese impulso y poder revivir las experiencias traumáticas, dominando la situación de juego, canaliza la angustia de las experiencias reales, reconstruye lo vivido y obtiene una satisfacción personal, seguridad y conciencia de sí mismo.

El juego actúa como terapia natural.

El origen del placer en el juego está en el reconocimiento de algo previamente conocido (contraposición a Groos).

Posteriormente, tras el replanteamiento de su teoría, ve el juego como la oportunidad de vivir situaciones traumáticas que domina y representa y esto hará posible utilizar la observación del juego en su función diagnóstica.

Como complemento a esta teoría Winnicott (1979) introduce el concepto de *espacio potencial* entendido como el lugar donde el juego se manifiesta, se trata de un espacio neutro, interno/externo, en el que el niño utiliza objetos transicionales que le permiten acercarse a la realidad externa y conocerse mejor. Para este autor el juego es lo más serio que un niño puede hacer y acentúa la necesidad de los niños de jugar.

Teoría cognitiva. Piaget. 1946

El desarrollo en el niño hay que entenderlo como un descubrimiento personal.

El niño tiene necesidad de jugar porque es su forma de interactuar con la realidad.

El juego refleja la estructura cognitiva y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales.

Constituye la asimilación, la transformación de la información del exterior, de lo real al yo.

El niño a través del juego adapta la realidad y se relaciona con ella pues de otra forma se vería desbordado ante situaciones tan complejas. A través de la Acomodación el niño va ensayando y se adapta a la realidad en la que se encuentra inmerso.

El juego es para Piaget paradigma de la asimilación pues a través del juego el niño modifica la información del exterior en función de sus propias capacidades.

El juego es una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con la acción.

Durante los diferentes estadios los niños van desarrollando la capacidad de generalización, diferenciación y coordinación convirtiendo los reflejos en voluntad. El niño cada vez domina mejor sus movimientos y aprende a través de la repetición a influir y explorar el mundo que le rodea.

El niño está constantemente adaptándose al medio y esforzándose por alcanzar el equilibrio.

En conclusión el juego es una forma de asimilación y la imitación una forma de acomodación propias del Período sensorio motor.

Teoría sociocognitiva. Vygotski. 1966

Lo esencial del juego es la situación imaginaria y la naturaleza social de los roles representados por el niño. Estos dos aspectos son los que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

En el juego el niño reconstruye las relaciones e interacciones que mantiene con el adulto y que sólo entiende de un modo fraccionado. Al jugar con otros niños que asumen roles complementarios al suyo el niño se reconoce a sí mismo y a los demás.

El juego protagonizado se desarrolla a partir de otro juego simbólico más individual que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado. A partir de este momento los deseos aislados dan paso a deseos más generalizados donde necesita de auténticas situaciones sociales y normas que organicen los diferentes roles y situaciones de juego.

Para el autor el juego no es la actividad predominante en la infancia pues considera que el niño pasa gran parte de su tiempo afrontando situaciones reales más que ficticias. Pero sí reconoce el juego como motor del desarrollo en la medida que continuamente crea zonas de desarrollo próximo que permite al niño decidir abordar la solución de un problema solo o en colaboración.

El niño se desarrolla en interacción con su medio por esto el juego es básico al tratarse de una actividad consciente, con propósitos.

Complementando esta teoría Elkonin viene a señalar que el juego tiene un origen de carácter histórico y cultural y que el niño en el desarrollo de la actividad lúdica se ve influido por esto.

Teoría de la Distracción. Claparède. 1934

El juego, a través de la ficción, ofrece al niño la oportunidad de obtener compensaciones afectivas al ser protagonista de los acontecimientos.

Además permite liberar tensiones reprimidas.

El juego es una forma de interactuar con la realidad.

Teoría del placer funcional. Bühler. 1935

Ve el juego como una actividad que se realiza por el placer que produce el ejercicio de una función; que se realiza por la satisfacción que proporciona la actividad por sí misma.

Este placer refuerza la propia actividad y no se trata de conseguir tanto unas metas como de disfrutar de la práctica, de la ejercitación.

3. juego sensoriomotor y juego simbólico

3.3.1 Juego sensorio motor

También denominado de ejercicio. En este periodo se consolidan los esquemas motores y sus coordinaciones.

El juego se inicia en los primeros meses de vida, como ejercicio de exploración, y se prolonga hasta los dos años aproximadamente.

En un primer momento el niño no tiene conciencia de su cuerpo, sus movimientos son automáticos y reflejos lo que determinará las funciones de asimilación y acomodación al entorno. Esto determinará la formación de estructuras intelectuales posteriores.

Poco a poco en los 4 primeros meses las acciones, que siguen dirigidas por el propio cuerpo, serán más coordinadas. Estas acciones interesarán al niño, le motivarán y le llevarán a reproducirlas constantemente por el placer de dominarlas lo que le llevará a ejercitarse para lograr, posteriormente, desarrollar acciones más complejas.

Acciones como mirar o dirigir el rostro hacia la fuente de sonido o chupar lo que ha cogido son todavía acciones más reflejas que voluntarias.

Como consecuencia de las acciones sobre los objetos el niño obtendrá una información y empezará a coordinar respuestas. Con la repetición constante el niño dejará de actuar de manera refleja y lo hará de manera voluntaria. Las acciones ya no estarán tan centradas en el propio cuerpo sino que irán dirigidas fuera del mismo: golpear, lanzar, arrastrar, manipular. Estos logros que se producen entre el 4 y 8 mes van marcados por la intencionalidad del niño. El niño voltea, se sienta, reptar y las manos le quedan libres para explorar e interactuar con el entorno. La coordinación prensión-visión se establece y gusta de tirar los objetos repetidamente y golpearlos.

Entre los 8 meses y el año se inicia el aprendizaje por imitación. Observa las conductas que le rodean, imita y repite por placer. Se interesa por los objetos de una manera muy especial.

Tiene una mayor movilidad: reptación, gateo, bipedestación, algunos niños inician la marcha lo que les da mayor libertad para explorar y conocer.

Entre los 12 y los 18 meses comienza la exploración activa, el descubrimiento. El niño se adapta a situaciones desconocidas utilizando esquemas que ya ha adquirido y buscando otros nuevos.. Aprende por ensayo-error.

Señala y muestra objetos, muestra gran interés por los objetos, características, funciones, desplazamientos. Se interesa por la relación de continente-contenido, (introducir, vaciar), y experimenta nuevas formas de actuar sobre los objetos.

En torno a los 2 años aparece la representación como consecuencia de la interiorización de conductas anteriores. Representa objetos mediante símbolos, al nombrar un objeto ausente ya está haciendo una representación simbólica. Sitúa los objetos en relación de vecindad, separación y orden entre ellos.

Características

- . Es un juego de ejercicio: agarra, tirar, saltar, rodar, reptar; que emplea el propio cuerpo como juguete.
 - . Está vinculado a necesidades físicas y biológicas.
 - . Consiste en la asimilación funcional que permite al niño consolidar sus capacidades sensoriomotoras. Ejercita los órganos de los sentidos y domina el espacio por el movimiento.
 - . Se centra en las acciones y sus consecuencias.
 - . Dirigido hacia lo concreto y lo inmediato.
 - . El juego discurre en el presente, en el aquí- y ahora.
 - . Es la base del desarrollo general.
 - . Es un juego personal.
 - . Las acciones sobre los objetos son fundamentales.
 - . Favorece el conocimiento intuitivo del entorno.
 - . Tienden a disminuir en intensidad e importancia con el paso del tiempo dejando paso a otro tipo de juegos.
 - . Cada niño impone su propio ritmo.
 - . Los primeros juegos van apareciendo con el progresivo control que el niño logra de su propio cuerpo. Seguido crece van aumentando en dificultad y riesgo.
 - . Con el descubrimiento de la Madre / adulto aparecen los juegos de interacción social: dar palmadas, identificar partes de su cuerpo, aparecer y desaparecer, etc.
- En un primer momento es el adulto quien dirige y manipula, más adelante el niño es quien toma la iniciativa, lo hace solo e incluso se lo hace al adulto. Esto se produce cuando el niño reconoce que en la interacción ambos desempeñan actividades complementarias.
- . Poco a poco se va iniciando la estructura de diálogo, de intercambio verbal.

3.3.2 Juego simbólico

Se inicia en torno a los 2 años y se prolonga hasta los 6/7 aproximadamente.

Aparece cuando el niño ha adquirido la capacidad de representación.

Esta nueva forma de juego va ligada a sus propios logros: mayores habilidades motrices, avance en el lenguaje oral, mayor autonomía, etc.

Es el juego del hacer como si, mediante el cual el niño ejerce su capacidad simbólica y su concepto del mundo al fingir conductas, en las cuales asigna a los objetos nuevas significaciones y/o asume roles que no le son propios en situaciones imaginarias, realizando acciones de ficción como si fueran reales.

En el juego simbólico evoca objetos, personajes y situaciones que gracias a su capacidad de imitación y de representación toman cuerpo y adquieren vida en la acción lúdica.

En este juego el niño se expresa a sí mismo en la acción y plasma su necesidad de representar a otros, de probar papeles distintos al suyo y de recrear en la ficción, mediante el lenguaje de símbolos, situaciones reales o imaginarias.

3.3.3 La evolución del juego simbólico. Etapas.

Inteligencia y afectividad, competencia lingüística, conocimiento y desarrollo social, aparecen integrados y mutuamente reforzados por esta forma de juego. Por ello el juego simbólico es considerado como una plataforma para el aprendizaje.

El juego simbólico aparece a partir del desarrollo de la función simbólica, que es el elemento fundamental de la actividad cognitiva durante el estadio preoperacional y que supone la clave para la transición desde la inteligencia práctica del niño sensorio motor a la inteligencia conceptual.

En la etapa simbólica el niño va a ser capaz de distanciarse de la realidad lo suficiente para crear una situación ficticia en la que sus motivaciones y necesidades van a verse representadas.

En el juego simbólico, el niño mantiene una distancia con la realidad, la recrea y la interpreta mediante símbolos, que son el soporte de la ficción y el elemento sobre el que gira la acción del juego, y separa los significados de los objetos y opera con el significado de las acciones.

Los primeros juegos son individuales y/o en paralelo. Cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero. A esta ausencia de cooperación se refiere Piaget cuando define el juego simbólico como egocéntrico, centrado en los intereses y deseos de cada jugador particular.

Características

- . Es un mecanismo de adaptación al entorno y de aprendizaje para la vida.
- . Es un medio eficaz de liberación de la agresividad y canalización de los conflictos.
- . Mediante la recreación del juego reproducen e interpretan situaciones, modelos y comportamientos tomados de un mundo que no les es fácil de asimilar.
- . En el juego simbólico el niño realiza actividades simuladas, actividades imaginarias, tentativas y ensayos que le van a servir para la vida.
- . Le permite vivir la experiencia de representar el papel del adulto en un mundo lúdico que no admite comparación con lo real.
- . El juego simbólico le permite probar sin riesgos y sin temor de cometer errores porque sus fallos no tienen consecuencias frustrantes.
- . Es una fuente de placer y medio de expresión, experimentación y creatividad.
- . Los jugadores tienen que comprender que todo aquello que se manifiesta no es lo que aparenta ser. La distinción entre lo real y lo fingido es indispensable para que el juego pueda iniciarse y mantenerse.
- . La simultánea representación de ficción y realidad es una condición del juego simbólico pero no su objetivo.
- . El objetivo del juego simbólico es la acción, actuar y no imitar, recrear en base a la experiencia con el

entorno.

. El juego simbólico no es la repetición de un proceso usual ni tiene un tiempo marcado. Dura mientras divierte y puede desarrollarse y finalizar de muchas formas.

. La diferencia del juego simbólico y la actividad lúdica es el cómo, la creación de una situación imaginaria, la aparición del componente de ficción.

. No es una tarea productiva sino transformadora: es recrear un mundo, reconstruir e interpretar la realidad, darle un significado personal.

. El juego simbólico deja un amplio margen a la iniciativa y a la invención en su proceso y resultados. El niño investiga lo que desea y al ritmo que le conviene.

. El juego tiene una función catártica. En él puede representar situaciones de la vida real y dar el desenlace que quiera. Al jugar, el niño, domina la realidad que permanentemente le domina.

. Los temas y roles suelen ser negociados.

. Existe un establecimiento de reglas básicas: a qué se juega, el reparto de papeles, incluso el final del juego. Jugamos a.... Yo era el Rey.... Ya no juego....

. Estas incipientes normas son egocéntricas ya que las suele dictar y modificar a su antojo.