Herramientas de la mente *Bordova y Leong*

Capítulo 10: El juego como actividad conductora

**Definiciones de juego:**

Consiste en que es lo opuesto al trabajo pues incluye cualquier situación en donde las personas no sean productivas o no estén haciendo algo en particular.

El juego es algo gozoso, libre y espontáneo, pero niega la importancia en el desarrollo de los niños pequeños.

**La visión psicoanalítica del juego**

De acuerdo con Erikson (1963, 1977) y Anna Freud (1966), el juego sustituye la satisfacción de deseos insatisfechos y, para aliviarlos, brinda una forma de revivir los acontecimientos traumáticos del pasado, mediante el juego, el niño resuelve miedos irracionales o conflictos psicológicos con los padres.

Según Erikson, el juego para el niño preescolar también es un medio de exploración, una vía para mostrar iniciativa e independencia. Manera de canalizar la agresión por medio de una experiencia catártica.

**El juego como desarrollo social**

Parten (1932) y otros teóricos (Howes, 1980; Rubin, 1980) ven el juego como una forma de interacción social que refleja y facilita la creciente habilidad del niño para comprometerse con sus iguales en acciones cooperativas.

El juego rudo abarca todas las luchas, los empujones y las persecuciones que aparecen al final del periodo preescolar. Al igual que el juego de representación, basado en situaciones sociales, el juego rudo implica la adopción de papeles.

**Las teorías constructivistas del juego**

Piaget (1945/1962), el juego tiene un papel fundamental en las habilidades mentales en desarrollo del niño. Piaget describe diversas etapas en la evolución del juego.

* La primera, llamada *práctica o juego funcional*, es característica del periodo sensomotor. En el juego funcional el niño repite esquemas conocidos de acciones y del uso de los objetos; por ejemplo, el niño bebe de una taza vacía o hace como que se peina con la mano.
* El  *juego simbólico*, la segunda etapa, aparece en el periodo preoperacional. Incluye el uso de representaciones mentales en las que los objetos pasan por otros objetos. En el juego simbólico, un bloque podría ser un teléfono, un barco, un plátano, un perro o una nave espacial. Piaget distinguió entre el juego constructivo y el dramático. En el juego constructivo, los objetos concretos se usan para construir y crear otros objetos; por ejemplo, el juego de cubos de madera puede usarse para construir una ciudad para coches y camiones de juguete. En el juego dramático, los niños crean situaciones y papeles ficticios con gestos y lenguaje; crean el papel de cada niño y lo negocian, y proponen un tema o una dirección para el argumento ficticio. El juego dramático suele aparecer después de la aparición del juego constructivo. Piaget (1945/1962) vela naturaleza ficticia del juego durante este periodo como reflejo del pensamiento egocéntrico del niño. El juego simbólico desaparece, según Piaget, al principio del periodo operacional concreto, alrededor de los siete años.
* La etapa final del juego es la de los *juegos con reglas*, que culmina durante el periodo operacional concreto. Esta etapa se caracteriza por el uso de reglas exterior es para el inicio, la regulación, el mantenimiento y la terminación de la interacción social. Algunas reglas son formales, establecidas y transmitidas por otros, y otras reglas son generadas y negociadas durante el juego, conforme los niños lo inventan.

**El juego en la teoría de Vygotsky**

Creía que el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social. A diferencia de los teóricos que acabamos de comentar, Vygotsky tiene una visión más integrada del valor del juego en el desarrollo.

El juego sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta (Vygotsky, 1966/1977). Las situaciones imaginarias creadas en el juego son las primeras restricciones que encauzan y dirigen la conducta de una manera específica. El juego organiza la conducta: en vez de producir una conducta totalmente espontánea, el niño actúa en el juego, por ejemplo, como una mamá o un chofer de camión.

**Cómo influye el juego en el desarrollo**

Las investigaciones occidentales más recientes indican que el crecimiento logrado en la dramatización beneficia el desarrollo cognitivo y social así como las habilidades escolares. Entre los ejemplos expuestos los hay de crecimiento en “el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para la solución de problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal” (Smilansky y Shefatya, 1990, p. 220).

Los seguidores de Vygotsky sostienen que el juego influye en el desarrollo de tres maneras:

1.Crea la zona de desarrollo próximo del niño.

2.Facilita la separación del pensamiento de las acciones y los objetos.

3.Facilita el desarrollo de la autorregulación.

**La creación de la zona de desarrollo próximo**

Para Vygotsky, el juego establece una zona de desarrollo próximo para el niño: El juego también crea la zona de desarrollo próximo del niño. La conducta del niño en el juego está siempre más allá de lo que corresponde a su edad por encima de su conducta cotidiana; en el juego, el niño parece mucho mayor de lo que es. El juego contiene en forma concentrada, como en el foco de una lente de aumento, todas las tendencias del desarrollo; es como si el niño tratara de pasar por encima de su nivel habitual. La relación del juego con el desarrollo debería compararse con la relación entre instrucción y desarrollo... El juego es una fuente de desarrollo y crea la zona de desarrollo próximo (Vygotsky, 1933/1978, p. 74).

En el paradigma de Vygotsky, la dramatización de orientación social no tiene quedarse con otros niños, el niño puede entablar el llamado juego del director , donde juega con compañeros imaginarios o dirige y actúa una escena con juguetes.

**Los juegos de competencia**

Los juegos de competencia son otro tipo de dramatización que aparece alrededor de los cinco años; los juegos se distinguen de la dramatización imaginaria por el hecho de que en éstos la situación imaginaria está oculta y las reglas son explícitas y detalladas:

Por ejemplo, el ajedrez crea una situación imaginaria. ¿Por qué? Porque el caballo, el rey, la reina, etcétera, pueden moverse sólo de una manera determinada; porque cubrirse y comer piezas son conceptos exclusivos del ajedrez.

**El juego de representación como actividad conductora**

No toda dramatización puede considerarse actividad conductora porque no todas las conductas de la representación propician el desarrollo. Las siguientes son las principales características de la dramatización que preparan al niño para la ulterior actividad de aprendizaje:

1.Representaciones y acciones simbólicas.

2.Temas complejos entrelazados.

3.Papeles complejos entrelazados.

4.Marco de tiempo extendido (durante varios días)

Algunas de estas características ya aparecen en la dramatización de los niños de tres años, todas deberían estar presentes cuando dejan el jardín de niños.

1.Representaciones simbólicas y acciones simbólicas.

2. Temas complejos entrelazados.

3. Papeles complejos entrelazados.

4. Marco de tiempo extendido.

**El enriquecimiento del juego**

Los maestros tienen, no obstante, un papel importante en la asistencia del proceso de dramatización. Los maestros sensibles que disponen del andamiaje apropiado tienen un efecto positivo en el nivel de la dramatización en el aula (Berk, 1994; Smilansky y Shefatya, 1990). Para asistir la dramatización, los maestros pueden hacer lo siguiente:

1.Cerciórese de que los niños tienen el tiempo suficiente para la representación.

2.Ayude a los niños a planear su representación.

3.Revise el desarrollo de la representación.

4.Elija el apoyo y los juguetes apropiados.

5.Proporcione temas que puedan prolongarse de un día para otro.

6.Asesore a los niños que necesiten ayuda.

7.Sugiera entrelazar los temas o haga una demostración de cómo hacerlo.

8.Muestre formas apropiadas para resolver las discusiones.