

El juego en la dimensión infantil: aprendizaje e intersubjetividad

The game in a children dimension:
learning and intersubjectivity

Le jeu dans la dimension infantile:
apprentissage et intersubjectivité

Fecha de recibo: 05-06-11 - Fecha de aprobación: 06-03-11

SANDRA JENNY OTÁLVARO GARCÉS

De la página 24 a la página 33

Resumen

Los videojuegos están acaparando la atención de chicos y grandes, sin embargo esta clase de juegos propicia actitudes que no suplen el desarrollo de las habilidades gruesas y finas que busca el juego corporal. Hay una gama muy variada de juegos que no solo divierten al participante sino que además desarrollan destrezas. Los juegos se pueden clasificar en varios tipos, los más reconocidos son los reglados, los simbólicos y los funcionales, en los cuales se puede trabajar de forma individual y grupal. El juego es una herramienta pedagógica que debe ser utilizada en casa ya que desarrolla la parte cognitiva y afectiva, integra a la familia, promueve la interacción con los pares, crea retos y estimula los sentidos.

Palabras claves

Aprendizaje, dimensión infantil, juego, pedagógica.

Abstract

Video games are grabbing the attention of young and old, but these types of games develop certain attitudes, which do not supply the gross and fine skills developed by the body game, there is a varied range of games which do not only distract the participant but also develops the skills, the games can be classified into several types, the most recognized are:



The ruled, symbolic and functional, where you can work individually and in groups. The game is a teaching tool which must be used at home, and develops the cognitive and affective, as it integrates the family and promote interaction with peers, creates challenges and stimulates the senses.

Keywords

Learning, child's dimension, game, teaching.

Résumé

Les jeux vidéo accaparent l'attention d'enfants et d'adultes; cependant, ce type de jeux développe certaines attitudes qui ne suppléent pas au développement de l'habileté grosse et fine qui travaille le jeu corporel. Il y a une gamme très variée de jeux qui distraient le participant et de plus développe une habileté. Les jeux peuvent se classer dans quelques types. Les plus reconnus sont: réglés, symboliques et fonctionnels, individuels et groupales. Le jeu est un instrument pédagogique qui doit être utilisé à la maison, ainsi la partie cognitive et affective se développe puisqu'elle intègre la famille et promouvoir l'interaction avec les parents, crée des défis et stimule les sens.

Mots clés

L'apprentissage, la taille de l'enfant, jeu, de l'éducation.

Es una realidad que los niños en la actualidad prefieren las actividades que no requieran esfuerzo físico, como son los videojuegos o los juegos por internet y aunque este tipo de actividades desarrollan algunas habilidades que sería iluso negar, es un hecho que crean un sedentarismo en los niños y sobre todo disminuyen en alto porcentaje la socialización. Según Vygostki el juego implica comunicación, expresión de ideas, enfrentamiento de situaciones reales de victoria o de fracaso con los sentimientos que ellos implican, sin dejar de lado los diferentes aprendizajes que se adquieren. Sin embargo, todo esto puede ser fortalecido en gran manera con la amplia diversidad

de juegos que tenemos al alcance sin llegar a ser dependientes de lo electrónico.

Por esta razón, la escuela trata de rescatar la esencia del juego con el fin de que el niño descubra el interior de sí mismo a partir de esta gran herramienta como es el juego, de vital importancia para la formación del ser humano. El objetivo de cultivar el juego no es dejar de lado o desestimar la importancia de la tecnología en la formación de los niños, sino que el juego sea igualmente una estrategia que favorezca aquellos procesos que se han ido perdiendo a través del tiempo, como son las actividades físicas que de una u otra manera integraban y dirigían la curiosidad

del niño hacia la exploración de diversas situaciones de su mundo socio afectivo. De este modo, el juego como herramienta rescata lo más importante del ser como tal: la intersubjetividad.

El juego desarrolla en el niño aspectos motrices, psicológicos y sociales, entre otras características. La dimensión motora puede desplegarse en la coordinación estimulada a través de juegos que impliquen movimientos finos y gruesos, por ejemplo pasar por una barra de equilibrio y plantear esta actividad como una misión en la cual el niño imagine que es un personaje que debe rescatar a su mejor amigo situado al otro lado de la barra y que si caen lo harán

En algunas circunstancias la mentalidad del adulto respecto al juego es diferente de la del menor ya que aquel tiende a concebir el juego a partir de una lógica funcional mientras el niño lo hace por placer, por diversión y así construye un espacio propicio donde expresarse y establecer contacto con el mundo.

en un lago infestado de cocodrilos. De este modo, los niños inmediatamente recrean toda la escena y se involucran de lleno en el personaje y la acción, ejercitando así la imaginación y desarrollando sus habilidades motrices. Esta escena sería totalmente diferente si solo se diera la instrucción simple de pasar de un lado al otro sin caerse.

Esto quiere decir que el juego redimensiona las realidades en el niño, las fortalece y aporta nuevos elementos para favorecer los aprendizajes desde su realidad. Aquí la creatividad tiene un papel importante al construir las bases para el desarrollo motriz fino y grueso.

En cuanto a la familia, es notable el hecho de que el niño, desde que nace, recibe sin lugar a dudas una gran influencia por parte del ámbito familiar; y aunque en la mayoría de los casos los menores se vinculan a la escuela desde temprana edad, la familia sigue siendo el lugar donde el infante aprende con mayor facilidad, pues la relación afectiva con sus progenitores es primordial y rica en emotividad.

Por tal razón, la escuela y la familia como sistemas deben estar unidos en la formación integral del niño y propulsar en conjunto los diversos aspectos de su desarrollo: el físico, el cognitivo, el afectivo y el social. De acuerdo con el derrotero lógico de este escrito, escuela y familia deben estar ligadas a la estrategia de aprender jugando.

La disposición con la que los adultos tomen esta herramienta es una condición indispensable para que los niños obtengan el mayor beneficio del juego. Interesarse significa que el padre de familia entienda su importancia ya que los infantes que juegan requieren comprensión. El adulto debe entender que en ocasiones dichas actividades no producen resultados inmediatos pero ello no significa que sean inútiles ni que dedicarse a ellas sea tiempo perdido. En algunas circunstancias la mentalidad del adulto respecto al juego es diferente de la del menor ya que aquel tiende a concebir el juego a partir de una lógica funcional mientras el niño lo hace por placer, por diversión y así construye un espacio propicio donde expresarse y establecer contacto con el mundo.

El juego como herramienta útil para el aprendizaje

Como seres humanos nuestras acciones son dinamizadas mediante aspectos motivacionales intrínsecos e incentivos provenientes del entorno, a su vez ligados a la realización de cualquier actividad. Este fenómeno se evidencia desde el primer momento de vida razón por la cual el juego se convierte en una estrategia que no sólo recrea y puede incentivar sino que también aproxima al niño hacia la construcción de conocimiento. Es así como en las aulas escolares los niños aprenden conceptos mediante el



juego y aunque ellos crezcan y sus conocimientos se encaminen hacia una complejidad creciente, no por ello la dimensión lúdica deja de ser un punto neural; solo es transformada y acoplada dentro de lógicas diferentes. Como decía Vender Zoller: “El juego es cualquier actividad que se hace por sí misma sin atender a las consecuencias”¹. Esto presenta al juego como una herramienta útil y recurrente en los procesos de aprendizaje, que proviene de una dialéctica inherente a cada sujeto y propia de él y que se desarrolla en la medida en que los humanos interactuamos con el ambiente.

Como constructo y como proceso el juego no es un invento nuevo. Este ha existido a lo largo de la historia del ser humano y ello se evidencia en los análisis históricos sociales realizados sobre las culturas antiguas. En la época Clásica el juego era considerado para las civilizaciones griega y romana como una actividad cotidiana que estaba presente en los más pequeños; en el medioevo se detallaba el juego representándolo en figuras animales o humanas y se implementan los juguetes en las clases altas. En la edad moderna (siglo XVII) el juego empieza a utilizarse como una herramienta para facilitar el aprendizaje. De lo dicho anteriormente podemos deducir entonces

que el juego ha sido, es y será una de las herramientas más útiles con las que el ser humano cuenta para desarrollar su inteligencia, sus habilidades y sus destrezas en todos los ámbitos que le rodean.

Aunque no siempre se tuvo conciencia de su importancia, la relación hogar-escuela en la aplicación de la estrategia lúdica incide no solo en los aspectos relacionados con la obtención de conocimientos y la adquisición de habilidades sino que de igual forma favorece el desarrollo

El juego es un proveedor de recuerdos nuevos que sirven para explorar realidad y las diferentes estrategias que el sujeto puede necesitar para su comprensión. De igual forma, facilita espacios de espontaneidad donde la imaginación entra en escena y a la vez facilita el desarrollo del pensamiento

intersubjetivo de nuestros niños y niñas.

El juego como organizador de límites y reconocimiento de la otredad

Miremos pues la importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño. Como tal, es un proveedor de recuerdos nuevos que sirven para explorar realidad y las diferentes estrategias que el sujeto puede necesitar para su comprensión. De igual forma, facilita espacios de espontaneidad donde la imaginación entra en escena y a la vez facilita el desarrollo del pensamiento y diversifica y enriquece la integración de grupo a tal punto que despierta en los adultos el niño que hay en ellos.

Actualmente se conceptúa que el juego en cualquier etapa del ciclo vital es de gran importancia ya que a través de él nos comunicamos y expresamos aquello que pensamos y sentimos en determinado momento amén de ser un medio de interacción e integración con el otro. Así, el juego implica un aprendizaje continuo de lo que es el propio yo y de lo que es el otro. Es un aprender significativo que se inicia desde los primeros meses de vida y finaliza en el momento en que termina nuestra existencia. Para Martha Glanzer el juego es un medio o herramienta que lleva al niño a aprender mientras

1 Maturana, H. *El sentido de lo humano*. Granica 1a ed. Buenos Aires. Argentina. 2008.
2 Glanzer, M. *El juego en la niñez*. Editorial Aique, Buenos Aires. Argentina. 2000.

juego: “el niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega”.² Esto se puede observar en el aula de clase cuando se realiza con el niño cualquier tipo de juego y se hace la evaluación final. En ella se evidencia que los aprendizajes significativos adquiridos en cuanto al lenguaje, la psicomotricidad y la interacción son más notorios y estructurados.

La especificidad para el uso del juego estriba en múltiples aspectos: el momento de vida, el grado de complejidad del juego, las actividades que se van a realizar y los participantes. En la práctica encontramos juegos tradicionales, juegos de mesa, rondas infantiles y los llamados juegos de roles, cada uno con reglas diferentes, diverso número de participantes, materiales y ambientes de despliegue. El juego implica diversión, libertad, estructura y límites, como bien lo menciona Huizinga: “El juego es una actividad u ocupación voluntaria dentro de ciertos límites de espacio y tiempo atendiendo a reglas libremente aceptadas e incondicionalmente seguidas y que van acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría”.³

Los juegos inciden en cada momento existencial del ser humano –niñez, adolescencia, juventud, adultez y vejez– y en el beneficio de lo biológico, lo cultural y lo educa-

tivo. De este modo, la corporalidad y la conciencia entran a jugar un papel de suma importancia en el desarrollo de habilidades y destrezas para el conocimiento y para la vida afectiva. Según Huizinga “... el juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría...”.⁴

El juego como agente socializador

Hasta este punto es evidente el hecho de que el juego debe cumplir otras funciones que van más allá de la de solazar al niño o tenerlo entretenido por cierto tiempo. El juego involucra la integración y aceptación del otro al conducir al conocimiento de una manera más divertida y más significativa que la simple teoría. Lleva al ser humano a ser creativo, activo y autónomo.

El juego en sí es un agente socializador que facilita el desarrollo del niño como ser social y a través del cual, la normatividad, el respeto, la tolerancia y la comprensión (es decir, los valores fundamentales del ser humano) se fortalecen.

Haciendo alusión al juego competitivo Gladys Rency dice: “La afirmación de la autoestima desde lo afectivo, la búsqueda de un objetivo común desde lo social, la resolución de problemas desde lo intelectual, la sensación del placer desde lo emocional, son algunos de los aspectos que le dan a la iniciación y práctica deportiva su poder auto configurador de la personalidad del sujeto, pero que si no se dan en las condiciones apropiadas y en el momento evolutivo propicio, puedan resultar realmente nefastas”.⁵ Por tal razón el juego, aunque es libre y tiene lugar desde las primeras etapas de la vida y al permanecer bajo el acompañamiento y la dirección del mediador, adquiere sentido. De esta forma, la dimensión lúdica no solo es diversión sino también aprendizaje. Así, tanto docentes como padres de familia están en el deber de concebir el juego no solo como distracción sino también con el objetivo de ayudar al niño a superar las debilidades que se presentan a medida que va creciendo. Un niño bien encaminado en la casa y en la escuela, si se involucra de manera significativa en actividades lúdicas, desarrollará con mayor facilidad –como ya se había mencionado– sus habilidades y destrezas sociocognitivas.

3 Huizinga, J. El juego y la Cultura. Alianza Editorial. Madrid. España. 1996.

4 Huizinga, J. Homo Ludens. Buenos Aires. Emecé. 7DGCyE, CGE, Diseño Curricular para la Educación Inicial, Educación General Básica. Tomo I y II. Emecé. Buenos Aires. Argentina, 2001.

5 Renzi, Gladys. 7DGCyE, CGE, Diseño Curricular para la Educación Inicial, Educación General Básica. Tomos I y II. Emecé. Buenos Aires. Argentina. 2001. P. 15.



De acuerdo con Winnicott⁶ el juego es un espacio de creación que propicia la construcción de un espacio intermedio entre lo que está afuera y lo que está adentro. De acuerdo con los principios de la experiencia cultural, para este autor el juego aunque inicia en el exterior por manipulación de objetos se vuelca hacia el interior al desarrollar los sueños internos del individuo. Se llevan a cabo fenómenos transicionales complejos hasta vislumbrar el juego compartido. Así inicia el niño una operación de carácter grupal al descubrir la necesidad de hallar otro individuo que se vincule a su actividad para un mejor disfrute, comprometiendo así su propio cuerpo y entrelazándolo con sus sentimientos.

Los albores del juego infantil inician de forma individual. Por ejemplo, cuando observamos un bebé este toma lo que está a su alrededor y lo manipula de forma tal que lo entretiene y divierte. De igual manera, su acción sobre los objetos le permite asimilar aspectos de su entorno y a medida que va creciendo sus juegos se complejizan e implican la vinculación de otros, lo cual hace que el niño socialice y desarrolle elementos axiológicos fundamentales para su vida, como es el de compartir.

La realidad ontogenética del juego

Es importante que tengamos en cuenta algunas consideraciones antes de responder a la pregunta en cuestión. Primero: los niños inician un juego cuando este despierta su total interés sin importar que haya jugado el mismo juego en oportunidades anteriores ya que el niño es capaz a través de su creatividad de utilizar los mismos materiales o aplicar las mismas rondas pero desde otra perspectiva: “su propia perspectiva”. Segundo: el adulto acompaña al niño con el objetivo de inculcar –además del placer– la creatividad, el impulso intelectual y el esfuerzo por superar dificultades. Tercero: este acompañamiento se debe realizar de forma sencilla sin presionar al niño y sin dejar de ubicarlo en el marco de la interiorización de reglas. Cuarto: el juego solitario, con sus pares y con los adultos reviste una importancia capital. El primero desarrolla la creatividad, la imaginación y la independencia; el segundo fortalece el sentido de responsabilidad y estimula la cooperación y el intercambio; y finalmente, el acompañamiento del adulto motiva la colaboración y la disciplina, valores fundamentales para la formación de la personalidad del menor.

El juego involucra la integración y aceptación del otro al conducir al conocimiento de una manera más divertida y más significativa que la simple teoría. Lleva al ser humano a ser creativo, activo y autónomo.

6 Winnicott, Oswald. Realidad y Juego. Granica. Buenos Aires. Argentina. 1959.

“el juego es una actividad simbólica que permite al niño renunciar a una satisfacción instintiva haciendo activo lo sufrido pasivamente cumpliendo así una función elaborada al posibilitar la ligazón de las excitaciones recibidas”.

Teniendo en cuenta estas observaciones es necesario saber además que en el niño el cuerpo y la mente están intrincados en las situaciones del juego y en este terreno la creatividad se desarrolla con más facilidad. Todo este proceso se inicia en los primeros años de vida durante los cuales la relación del infante con sus padres—especialmente con su madre desde el momento de la concepción y el mismo embarazo—crea un vínculo. Posteriormente, da inicio la etapa de conocimiento de su entorno a través del juego, ya sea individual o mediante la manipulación de objetos y la interacción con fenómenos interesantes.

En una charla del doctor Humberto Maturana Romesin dictada en Alemania con motivo de la graduación de un grupo de madres participantes en un curso-taller de relación materno-infantil, este hizo alusión a los aportes hechos por la doctora Verden-Zóller, quien afirma que “la relación materno-infantil en el juego, como relación de total aceptación y confianza en el encuentro corporal con la atención puesta en la relación y el encuentro, no en el futuro o salud del niño, no en lo que vendrá, sino que en el simple fluir de la relación, es fundamental para el desarrollo de la conciencia corporal y manejo del espacio del niño”.

Maturana añade: “El placer está en llevar a cabo una actividad sin

ningún esfuerzo y esto solo es posible cuando se está jugando, en la inocencia de simplemente ser lo que se es en el instante en que se es”⁷.

El juego como tal, además de constituirse en una estrategia para el aprendizaje es una dinámica relajante e integradora (en este caso puede pensarse entre madre e hijo, vínculo del que depende el desarrollo de la personalidad de aquel ser humano futuro de nuestro país) ya que con el juego se crea un lazo de amor del cual se desprenden a manera de racimo los demás valores que cimentarán el mundo afectivo del niño.

Clasificación de los juegos

Para continuar con una mejor descripción de cómo es el juego en relación con el desarrollo del niño, debemos mencionar a Jean Piaget quien realizó sus estudios a través de registros realizados sobre sus propios hijos. Piaget diferencia las etapas de la vida en estadios de desarrollo invariantes y a su vez clasifica el juego en cada uno de ellos. Mencionaremos a continuación los cuatro primeros:

El estadio sensomotor transcurre de los cero a los dos años de edad. En él la interacción con el entorno se basa en la acción corporal, es decir, en el juego funcional que se expresa como movimiento de las extremidades. En este periodo el juego como tal se dirige como un pre-ejercicio de



los instintos esenciales. Sin embargo, decir que el juego tiene sus inicios en este estadio es un poco arriesgado ya que lo que se observa son movimientos por reflejo.

Luego encontramos el segundo estadio, el pre operacional, que tiene lugar desde los dos años a los seis años. Aquí el niño utiliza otros recursos, como el lenguaje. Este se configura como un juego simbólico que contribuye a la imitación compleja y a la representación mental.

Avanzando en los estadios, de los seis a los doce años se tiene el nivel operacional concreto que se caracteriza por la emergencia del juego reglado. Es aquí donde las habilidades se destacan a través de los juegos que poseen reglas y se despliegan en competencia, ya sea por parejas o de manera grupal.

Finalmente, de los doce años en adelante se desarrolla el estadio operacional formal que implica formas más complejas del juego reglado, las cuales están marcadas por elementos lógicos más elaborados y la posibilidad metacognitiva inherente al pensamiento abstracto.

Ahora miremos más detalladamente algunas clases de juegos.

Juego funcional

Semanas después de ser concebido el bebé experimenta placer al descubrir que “su cuerpo” puede moverse y siente satisfacción al

realizar movimientos con sus extremidades. En esta primera instancia de la vida los movimientos son la herramienta del aprendizaje del niño; aquí desarrolla su coordinación espacio temporal.

Juego simbólico

Sigmund Freud menciona que “el juego es una actividad simbólica que permite al niño renunciar a una satisfacción instintiva haciendo activo lo sufrido pasivamente cumpliendo así una función elaborada al posibilitar la ligazón de las excitaciones recibidas”.⁸

La imitación del entorno es la base de esta etapa. Aquí el niño explora por medio de su creatividad y elabora representaciones de su pensamiento. Construye su mundo fantástico ya sea imitando un avión en vuelo o escenificando un insecto trepador. En este tipo de juego, el llamado *juego de roles* tiene un significado particular en el entorno del niño. Merced a este, el niño representa al adulto y contribuye de una forma sencilla al desarrollo de la imaginación, el lenguaje, la autonomía y la personalidad. Además, esta forma de juego desarrolla el área cognitiva en el niño y contribuye al afinamiento de los procesos atencionales al aumentar las sensibilidades visual, auditiva y táctil. Por otro lado, la dinámi-

ca propuesta en el juego de roles favorece las nociones espaciales y temporales, incentiva la adquisición de vocabulario nuevo e “invita” a la expresión corporal. No siendo esto suficiente, aporta de igual manera al trabajo en equipo y a la normatividad, aspectos que implican el seguimiento de instrucciones y el respeto por opiniones y turnos.

Como plantea Oswald Winnicott⁹ “en el juego y solo en él, el niño y el adulto crean y usan todo el potencial de su personalidad y el individuo descubre su persona solo cuando se muestra creador”.

Según Winnicott, el juego de roles desarrolla la creatividad y la personalidad. Con este tipo de juegos podemos trabajar los diferentes estados de ánimo del niño ya que al asumir papeles y retos, los párvulos se motivan a salir ante el grupo y manifestar sus sentimientos al asumir el rol de un personaje. Del mismo modo, al tener un objetivo concreto esta forma lúdica facilita la competitividad sana y el trabajo en equipo a la vez que la independencia en la creación escénica de un personaje.

Para Graciela Scheines¹⁰ el juego representa “el lugar de los ensayos y los conjuros. Es un ámbito simbólico y mágico a la vez, artificio perfecto donde cada episodio, cada pieza, cada jugador y cada

8 Reynoso R. Psicopatología y clínica infanto-juvenil. Ed. Belgrano. Buenos Aires. Argentina. 1972.

9 Op. Cit. Winnicott Oswald. Realidad y Juego.

10 Scheines, Graciela. Juegos inocentes, juegos terribles. Editorial Eudeba. Buenos Aires. Argentina. 1998.

El juego es un recurso de creación e imaginación tanto físico como mental, que facilita la invención y la originalidad. Además, el juego como tal tiene un gran valor social ya que contribuye a la formación de hábitos y aspectos organizacionales.

jugada se anudan y forman bellos dibujos que se hacen, se deshacen y se vuelven a armar. Mientras jugamos estamos a salvo de la deriva, del sinsentido y del vacío”.

Juego de reglas

Aquí surge otro aspecto importante y es que en este tipo de juego se imponen y aceptan reglas lo cual requiere una cierta maduración de la inteligencia. Estos juegos tienen una connotación social ya que los niños deben interactuar con otros, aplicar el compañerismo y abandonar el egocentrismo ¡aunque sea de manera momentánea! Hablamos de juegos reglados o basados en reglas, tales como parqués, dominó, rayuela, bingo, etc. Por otra parte, están los juegos de construcción, los cuales desempeñan una función cardinal en el desarrollo de la motricidad gruesa. En estos juegos, los niños deben armar o construir algo específico o simplemente lo que deseen. Estos juegos se aplican en lo individual o en lo grupal; estimulan el desarrollo de la capacidad de creación y la imaginación y posibilitan la formación de hábitos de orden, de organización de esquemas mentales respecto a los materiales y proporcionan un manejo adecuado de las formas, colores, tamaños y texturas además de soluciones a las diversas situaciones.

Los juegos se pueden trabajar de diferentes formas dinamizando de diversas maneras aspectos de referencia al locus de control. De

este modo, tenemos que el juego puede ser libre o dirigido. Juego libre, como su nombre lo indica, es un juego en el que el participante impone sus propias reglas; tiene por objeto satisfacer de forma inmediata las necesidades del jugador. El juego dirigido se caracteriza porque se desarrolla bajo la supervisión o dirección de alguien quien a su vez impone las reglas y la orientación del juego.

A modo de conclusión

Las implicaciones del juego en el desarrollo infantil son realmente importantes y solo posturas pedagógicas inocentes tienden a pasarlas por alto o a restarles valor. Ahora bien, está en nuestras manos que los niños y las niñas de hoy continúen absortos frente a una pantalla como congelados en la inercia tecnológica o apliquen los diferentes juegos con los que la mente recrea sus potencialidades. Por otro lado, el juego es un recurso de creación e imaginación tanto físico como mental, que facilita la invención y la originalidad. Además, el juego como tal tiene un gran valor social ya que contribuye a la formación de hábitos y aspectos organizacionales.

Gracias al juego, el niño se enfrenta a situaciones reales con soluciones reales y se desplaza dentro de un medio de manifestación de la libertad. Como si fuera poco, el juego es una herramienta educativa que puede ser considerada



como mediadora gracias a sus condiciones intrínsecas que facilitan el aprendizaje.

Hoy conocemos ampliamente su importante papel en la estimulación de actividades de poco interés, el descubrimiento de valores, la interiorización de actitudes y en la aplicación de normas que contribuyen al desarrollo afectivo y social del infante en su proceso socializador.

Finalmente, este texto es tanto un anuncio como un llamado e invitación para que participemos más del desarrollo de nuestros niños involucrándonos como jugadores activos que se preocupan no sólo por los aspectos básicos como alimentación, vivienda y salud sino también como gestores de la existencia socioafectiva del niño. A través de la estrategia lúdica nos situamos como mediadores y facilitadores en el desarrollo de habilidades y destrezas que abrirán puertas en la formación de los niños. No participemos del destierro de los niños hacia espacios llenos de horas y horas frente a una pantalla solo para evadir la responsabilidad que implica el mundo infantil. Los videojuegos desarrollan otro tipo de habilidades, sin embargo es necesario la actividad corporal-intelectual para la integralidad de los niños en la fantasía de la vida.

Bibliografía

- Glanzer, Martha. El juego en la niñez. Editorial Aique. Buenos Aires. Argentina. 2000.
- Huizinga Johan. El juego y la Cultura. Alianza Editorial. Madrid. España. 1996.
- Huizinga, Johan. Homo Ludens. Emecé. Buenos Aires. Argentina. 2001.
- Maturana R Humberto. El sentido de lo humano. Granica 1a ed. Buenos Aires. Argentina. 2008.*
- Piaget, jean. La formación del símbolo en el niño. Ediciones Delachaux y Niestle, S.A Barcelona. España. 1959.
- Renzi, Gladys. 7DGCyE, CGE, Diseño Curricular para la Educación Inicial, Educación General Básica. Tomo I y II. Emecé. Buenos Aires. Argentina. 2001.
- Reynoso R. Psicopatología y clínica infanto-juvenil. Ed. Belgrano. Buenos Aires. Argentina. 1972.
- Scheines, Graciela. Juegos inocentes, juegos terribles. Editorial Eudeba, Buenos Aires. Argentina. 1998
- Winnicott Oswald. Realidad y Juego. Ed Granica. Buenos Aires. Argentina. 1959.