

EL JUEGO COMO NECESIDAD DE LA SOCIEDAD INFANTIL THE GAME LIKE NEED OF THE INFANTILE COMPANY

MSc. Yanitza Marcaida Pérez¹

E-mail: yanakevin@ucp.cf.rime.cu

MSc. Damarys Carreño Ortega¹

E-mail: geiselroly@ucp.cf.rime.cu

MSc. Ivis Bermúdez López¹

¹Universidad de Ciencias Pedagógicas "Conrado Benítez García". Cienfuegos. Cuba.

¿Cómo referenciar este artículo?

Marcaida Pérez, Y. Carreño Ortega, D., & Bermúdez López. I. (2013). El juego como necesidad de la sociedad infantil. *Revista Conrado* [seriada en línea], 9 (39). pp. 34-43. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/>

RESUMEN

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano no lo realiza de forma innata, es producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular. El artículo pretende dar generalidades de lo que es el juego en el marco de la educación institucionalizada, su importancia social en el aprendizaje, las teorías del juego y su desarrollo en el marco de la actividad tecnológica contemporánea. Esto permite en el nivel actual de la educación, formular un concepto teórico que sustente las actividades relacionadas entre el juego y sus objetivos de clase a fin de alcanzar el desarrollo integral de los niños en la institución educativa.

Palabras clave:

Juego, teorías, tecnología, juguetes.

ABSTRACT

The game is such an old activity as the same man, although its concept and its form of practicing it varies according to the culture of the towns. The human being doesn't carry out it in an innate way; it is in particular product of a pleasant experience as a result of a commitment. The article seeks to give generalities of what is the game in the mark of the institutionalized education, its social importance in the learning, the theories of the game and its development in the mark of the technological contemporary activity. This allows in the current level of the education, to formulate a theoretical concept that sustains the related activities between the game and their class objectives in order to reach the integral development of the children in the educational institution.

Palabras clave:

Game, theories, technology, toys.

INTRODUCCIÓN

Los avances científicos y tecnológicos de la sociedad contemporánea, sin lugar a dudas, constituyen un significativo aporte al desarrollo de la humanidad en sus diferentes esferas, cada vez más el ser humano es capaz de crear, transformar e innovar con más fuerza,

calidad y con un sentido de la perfección absolutamente increíble e imprevisible para los que precedieron esta era.

La educación demanda en el siglo XXI cada vez más, el desarrollo de las potencialidades humanas y la concreción de los “aprendizajes” fundamentales o pilares básicos para la educación en el nuevo milenio: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser, estos revelan que se proyectan a lograr una participación más activa de los sujetos en el proceso de la apropiación en una atmósfera de convivencia que favorezca el desarrollo de la personalidad de manera integral.

La política educacional cubana, fundamentada en la concepción científica del mundo, presta gran interés a la formación multilateral y armónica de las nuevas generaciones, por ello tiene actualidad la búsqueda de nuevas vías, métodos y procedimientos que permitan organizar y dirigir adecuadamente la actividad en que el niño desarrolla su personalidad en formación, lo que conduce a una nueva Revolución Educacional.

La Primera Infancia constituye una etapa fundamental en el proceso de desarrollo y formación de la personalidad. Esta afirmación es aceptada y compartida por psicólogos y pedagogos, independientemente de las tendencias y teorías a la que se adscriben, fundamentado especialmente por la gran plasticidad del cerebro infantil en las tempranas etapas de desarrollo ofreciendo amplísimas posibilidades para el establecimiento de conexiones que pueden servir de base para la fijación de las más variadas estimulaciones por lo que se puede afirmar que el niño comienza a aprender retroalimentando su mundo interno de todo lo que recibe del externo .

Debido a lo anterior, el círculo infantil como institución social educativa ocupa un lugar importante de conjunto con la familia, declarada en los más recientes eventos internacionales como en los FORUM de “Educación para todos”, como primera y permanente educadora de sus hijos, dentro del conjunto de influencias que actúan en la formación de niños. La educación ha de preparar al hombre para la vida, nutrirlo de métodos para enfrentarse a ella, transmitirle los elementos fundamentales de la experiencia histórico- social de la humanidad.

En el presente trabajo se abordan las diferentes concepciones del juego, desde un enfoque global y contextualizado en el fenómeno de la educación como proceso eminentemente social y fundamentalmente en el proceso educativo de la Primera Infancia como condición previa de la preparación de los niños y las nuevas exigencias y retos ante el mundo social en el cual se encuentran insertados.

La reflexión a propósito está orientada hacia la necesidad de potenciar en los docentes que laboran en la Primera Infancia, un modo de actuación que genere un conocimiento didáctico integrador para asumir la educación y enseñanza de los preescolares y la formación de habilidades intelectuales desde la aplicación de los resultados y avances del progreso social y las transformaciones de la Educación en el ámbito de la ciencia y la tecnología. Entre los diversos tipos de actividad que realiza el niño, **el juego** es una de las más importantes en la edad preescolar, por cuanto al ser realizada por los propios niños y dirigida adecuadamente por el adulto, es capaz de desarrollar en ellos mejor que en cualquier otro tipo de actividad la psiquis infantil, debido a que por medio del juego, los preescolares pueden satisfacer la principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos, que tiene el niño como ser social, permitiéndole a este aprender y actuar en correspondencia con la colectividad infantil.

Diversos estudios sociológicos demuestran la relación directa del juego con la sociedad. El juego se desarrolla en dependencia a la situación social de desarrollo en la que se inserta el niño, el espacio, el tiempo del que disponga.

Esta importante actividad es una forma de organizar a los niños en la educación infantil y una vía para educarlo integralmente. Es fuente reguladora de la conducta de los niños; en ella surge, durante la actividad lúdica, la mayor fuerza de autorregulación, que no es forzada, sino sana, emotiva; el niño subordina sus motivos e intereses a los de los demás niños.

Pedagogos, psicólogos, historiadores y sociólogos de diferentes países han hablado de la importancia del juego, como una categoría universal planteando que: **todos los niños del mundo juegan.**

Desde el punto de vista histórico el juego surge más tarde que el trabajo como consecuencia de la imposibilidad de los niños de seguir manejando los instrumentos de trabajo que se iban perfeccionando, se fabrican los primeros objetos representativos de la actividad laboral con los cuales los niños imitaban la acciones de los adultos. El carácter social del juego queda reflejado en las propias acciones lúdicas que reflejan la realidad de un contexto dado en un momento determinado, en dependencia de la asimilación de las experiencias que va obteniendo los niños.

Debido a su carácter social, el juego se desarrolla con el propio desarrollo de la sociedad y es una actividad muy significativa en la vida de los niños, es valioso porque conduce al hombre hacia la acción social del grupo humano, además suscita el intercambio y la modificación de las costumbres que caracterizan a cada sociedad. El juego como actividad individual es ámbito de socialización, ofrece libertad de inventar reglas y relaciones.

La UNESCO ha declarado el derecho de los niños al juego, como parte de un llamado de atención a la humanidad sobre el imperioso deber de cuidar y satisfacer la niñez. Diversos eventos se dedican a plantear la difícil situación que viven los niños del mundo, proclamando esfuerzos en bien del futuro de la humanidad.

Diversos autores, como lo que se mencionan a continuación, emiten sus criterios acerca del juego:

- Sutton- Smith (1978), *“el juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar”.*
- Brower (1988), *“el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo”.*
- Zapata (1990), *“el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas”.*
- Hetzer (1992), *“es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena”.*

Es válido señalar que cuando el niño juega aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no les da el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. Para otros, representa una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar

actividades no propias para su edad, menospreciando los frutos que reciben a través de sus experiencias. En este sentido, el presente trabajo tiene el propósito de brindar un análisis sobre el carácter social del juego desde su surgimiento y la importancia que este tiene para el desarrollo del niño de la Primera Infancia.

DESARROLLO

Antecedentes de los fundamentos teóricos del juego en la Educación Preescolar

Existen diversos autores que elaboran sus propias teorías sobre el juego, las cuales varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar y con la formación profesional del investigador. Todos han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil como una expresión natural; una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños, sobre todo en la etapa preescolar.

Norbeck (1974), considera que el comportamiento de juego se fundamenta en un estímulo o una productividad biológicamente heredados, al considerar dentro de los aspectos antropológicos del juego la expresión de formas de vida de nuestros antepasados sus diferentes culturas formas de expresión y comunicación social, así como, aspectos lúdicos tradicionales como son: ritmo, danza, juego, ritos.

Siendo consecuente con la teoría de Vygotsky sobre la educación y el desarrollo y la relación con las condiciones sociales de vida, es preciso aseverar que el juego se trasmite no por herencia biológica sino por herencia social, gracias a lo cual trasciende de generación a generación y se modifica según el tiempo y el contexto en que vive los niños. Esto es significativo en la teoría de Elkonin (1980), cuando reflexiona: *“el juego tiene un origen histórico cultural, posee naturaleza social porque obedece a la cultura. Ellos representan comportamientos que tienen referencia en la sociedad”*.

Este autor concibe dentro de las **características y rasgos** del juego:

- Variedad de práctica social.
- Actividad de contenido social, humano.
- Tareas y normas.
- Relaciones sociales.

La autora considera que el juego está presente siempre en la vida del niño y va evolucionando de forma paralela a este, adaptándose siempre al período de maduración intelectual motriz en el que el niño se encuentra, este forma parte intrínseca de la cultura del niño, en el niño todo es juego y juega con todo, forma parte de sus intereses y motivaciones constantes en su vida, en todos sus actos y manifestaciones, además de formar parte de sus expresiones naturales, espontáneas de satisfacciones personales y sociales.

El individuo al resolver sus propios problemas se convierte en un ente activo del desarrollo tanto social, económico como científico ajustándose a su contexto sociocultural, donde se presupone una negociación y una discusión entre los ciudadanos y expertos basada en los conocimientos y aspectos socio-políticos del sistema social que lo define.

La personalidad se forma y se desarrolla en la actividad, el ser humano está en constante formación y transformación de su modo de actuación al mismo tiempo que va alcanzando niveles superiores de conocimiento, que pone en práctica potenciando la relación entre lo interno y lo externo con el fin de su autodesarrollo, por eso no está ajeno a los cambios que le rodean, en cuanto a la ciencia y la tecnología, las cuales utiliza a su favor y las hace interactuar en su actividad diaria lo que contribuye a una práctica pedagógica más científica con la utilización de recursos tecnológicos como medio valioso en la educación

de los niños, lo que abre la posibilidad de que cada cual alcance el máximo desarrollo integral posible.

Hablar de teoría es, a grandes rasgos, hablar de un sistema de ideas, de conceptos acerca de los fenómenos de la realidad, o de una esfera de ella. En la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, González Molina considera dentro de la teoría del juego que este es fundamental en el desarrollo del niño, en el aspecto motor, psicológico, la inteligencia, la maduración integral, que la infancia es un período dedicado al aprendizaje para llegar a ser adulto, además de indicar que el juego actúa de forma positiva en los siguientes aspectos: cognoscitivo, afectivo y social.

Cognoscitivo: los niños adquieren habilidades superiores, imitan al adulto, memorizando actitudes, conservan las destrezas adquiridas y se favorecen los procesos de adaptación.

Afectivo: manifiestan afirmación propia ante los demás, desarrollan la seguridad en sí mismo, la comunicación corporal, así como, el mantenimiento de relaciones emocionales.

Social: imitan situaciones de la vida adulta, participan de forma activa en sus grupos de juego, aceptan las normas que rigen el grupo y desarrollan la capacidad de colaboración.

Los docentes, al iniciar las sesiones de juegos, deben basarse en teorías pedagógicas que le permitan adecuar las actividades y hacer un buen uso de la actividad natural del niño.

1. Teoría de la energía excedente

En el siglo XIX, el filósofo inglés Spencer consideró que el juego se daba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso. Los niños tienen un excedente de energía que es necesario eliminar a través del juego. El sistema restrictivo de algunas sociedades no permite la liberación y la descarga de la energía sobrante de los niños.

2. Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación

Moritz (1883), afirmaba que *“el propósito del juego es conservar o restaurar la energía cuando se está cansado”*. Él hacía la diferencia entre la energía física y la energía mental. Cuando el cerebro está cansado, es necesario un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restaurará la energía nerviosa.

Newman & Newman (1983), comentan que la frecuencia con que juego se da entre los niños se debe a la enorme necesidad de esparcimiento que tienen, dada la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos nuevos conocimientos y tantas habilidades.

3. Teoría de la práctica del instinto (ejercicios preparatorios para vida futura)

Gross veía el juego como un instituto sencillo y generalizado. Él hacía la diferencia entre el juego y trabajo, pero aceptaba que el trabajo puede incluir elementos de juego. Considera al juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y sirve para la autoafirmación natural del niño. El juego sirve como mecanismo de estimulación del aprendizaje y el desarrollo. Es pre- ejercicio de funciones que van a ser necesarias en la vida adulta, servirá para el desarrollo de funciones ulteriores; el juego anticipa la función. Sirve como medio para el proceso de adaptación además de ser un medio para alcanzar la vida seria.

4. Teoría de la recapitulación (teoría atávica)

Es llamada atávica porque proviene del término biológico atavismo que es la tendencia en los seres vivos a la reaparición de caracteres propios de sus antepasados remotos (Vargas, 1995).

El psicólogo y pedagogo estadounidense (Stanley Hall, 1906) demostró que los juegos de los niños reflejan los diferentes períodos de la historia de la humanidad: la etapa animal, la “salvaje”, la “nómada”, y la de “tribu”. Considera además que el juego es un rudimento de las actividades de las generaciones anteriores que han persistido en el niño y que se explica por la ley Biogenética, explica que el desarrollo del niño es una recapitulación

breve de la evolución de la especie. En el juego se mantienen las primitivas formas de supervivencia: lucha persecución, búsqueda, empleo de instrumentos. Lo que constituye toda la historia filogenética de la humanidad y de su cultura.

5. Teoría de la catarsis

En esta teoría se cree que el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas. Carr, un psicólogo estadounidense establece que la catarsis es el “drenaje” de la energía que tiene posibilidades antisociales. Al igual que la teoría de la excedente, considera que el juego activo libera la energía excedente y provee un canal socialmente aceptable para la agresión y las emociones hostiles. En esta teoría el juego tiene como función la fijación de los nuevos hábitos adquiridos, refrescándolos para ser mejor conservado. Es una salida o expulsión liberadora (catarsis), de las tendencias nocivas. El juego es un medio preventivo para evitar conductas antisociales, agresivas y nocivas.

6. Teoría de la autoexpresión

Elmer Mitchell y Bernard Mason, educadores físicos, consideraban al juego como resultado de la necesidad de autoexpresión. El juego estaba influenciado por factores psicológicos, anatómicos, la condición física y deseos de la humanidad, tales como el de una nueva experiencia, la participación en empresas grupales, seguridad, respuesta y reconocimiento de otros, y estética.

Por experiencia, el hombre adquiere hábitos de juego. La experiencia se adquiere como actitudes en forma de respuestas de conducta hacia determinados patrones sociales y culturales. Para el hombre identificado con tradiciones culturales sus hábitos se perfeccionan hasta el grado en que las formas del juego de un grupo social tienden a constituir también sus hábitos. El individuo toma las costumbres del medio que le rodea (Vargas, 1995).

7. Teoría del juego como estimulante de crecimiento

Vargas (1995), caracteriza a la teoría dentro de un sentido biológico. En 1902, Probst y Cark promulgaron la ley biológica de la función hace al órgano. A medida que el hombre desarrolla por medio del juego prepara su organismo y lo habilita para obtener mejor y mayor rendimiento.

8. Teoría del entretenimiento

Vargas (1995), comenta que esta teoría considera al juego como un mero pasatiempo o diversión, que no tiene mayor significado en la vida. Es una forma de perder el tiempo. Esta teoría tiene valor específico y necesario en caso de reunión festiva, con fines de esparcimiento y regocijo. Entretiene y divierte a la gente.

9. Teoría del juego como ejercicio complementario

Vargas (1995), menciona a Carl el cual pensaba que:

1. El juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño.
2. El juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos.

Newman & Newman (1983), hacen mención a Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las posibilidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensayan sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.

10. Teoría de reestructuración cognoscitiva

Piaget (1951), parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquema que ya tiene.

Newman & Newman (1983), comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas juegan con ella para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemeja a conceptos ya conocidos. Además acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permite entender la realidad de manera más exacta.

Toda esta teoría demuestra que el juego conserva o restaura la energía cuando se está cansado dada la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos nuevos conocimientos y tantas habilidades, considerándose como un ejercicio preparatorio para la vida adulta. Es válvula de escape para las emociones reprimidas. Posee el valor de conducir al ser humano hacia los indicadores que caracterizan la acción social del grupo humano sobre el que se desarrolla su vida, lo que suscita el intercambio y la modificación de las costumbres que caracterizan a cada sociedad. Todos los pueblos juegan, según su cultura, su tradición, sus costumbres, una tradición enraizada en la cultura de los seres humanos de toda época y condición. Es una necesidad de accionar las facultades humanas, ejecutando las acciones más o menos establecidas para manipular las cosas y proyectarnos en ellas.

Para una mejor dirección de la actividad pedagógica y en particular en el juego los docentes deben tomar en consideración algunas posiciones teóricas que se ofrecen a continuación (Aroche, 1996):

- Vygotsky consideraba que *“el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño, incorporando como potencial los instrumentos, los signos y las normas de conducta de su cultura”*,
- Huizinga (1938), considera que: *“el juego, una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y en el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente”*.
- Hewallen, alega que *“es una realidad que cuando existen las condiciones pedagógicas adecuadas, las niñas y niños preescolares prefieren jugar con sus coetáneos y además en sus juegos predominan las relaciones positivas”*.

Durante la primera infancia el niño desarrolla su individualidad en un ambiente de colaboración entre coetáneos y adultos dirigidos por los docentes. Los pedagogos consideran importantes los valores educativos- culturales y antropológicos que presenta el juego como portador de acciones, hechos, costumbres culturales; haciendo más dinámico y rico el proceso educativo.

El juego es fuente de placer, incentiva y motiva a los niños a realizar actividades con agrado. Favorece el proceso de socialización, dinamiza las relaciones entre los coetáneos, educa respeto por los compañeros de juego, el deber de cumplir las reglas que impone la propia actividad, aprende a subordinar sus motivos a los del grupo, a esperar su turno. Transmite valores de tolerancia, respeto a la diversidad, educación no sexista. Enriquece la autoestima y la autoimagen personal. Crea hábitos para aprovechar el tiempo libre.

Para que el juego resulte desarrollador, es necesario considerar los medios que se utilizan; sobre este aspecto:

- Montessori, M. 1870- 1952 se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y continua transformación corporal.

Los principios que fundamentan esta teoría son: Libertad, actividad, vitalidad, individualidad.

Según esta autora la institución debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el **material** y los **juguetes didácticos** que corresponda a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios.

- **Importancia de los juguetes para los niños de la primera infancia**

El juguete, como producto de la cultura humana de muchos siglos, representa un instrumento de educación, creado expresamente para el niño y encaminado a servir, en particular, para una actividad especial como es el juego. Cada juguete está destinado a un niño de una edad y desarrollo determinados, con intereses y vivencias definidas, teniendo en cuenta además que se le debe explicar al niño para qué sirve y los juguetes que sean capaces de encausar lo más interesantes juegos.

Los juguetes constituyen representaciones de objetos, animales, personas de la vida real. Fueron creados para utilizarlos en la actividad lúdica dándoles la utilización denominada por la sociedad.

En la actualidad se han diseñado diversos juguetes dentro de las ciencias de la tecnología y de la economía, juguetes con los que muchas veces se aprende el juego del consumismo que dejan muy poco espacio para la actividad del niño libre y creativa. Son juguetes que participan en la imposición de un monopolio cultural que supone favorecer un proceso de despersonalización y empobrecimiento.

Otro tanto se aprecia con la producción de juguetes que representan armas de fuego, armas blancas que traen consigo la invitación a la violencia, las formas de relación ajenas a la solidaridad y a la ayuda mutua.

Un lugar importante en este sentido le corresponde a **la tecnología**. En los momentos actuales se vive inmerso en un mundo de tecnología que influye en casi todas las esferas de la vida del hombre y lógicamente en la educación, la misma se considera un poderoso medio didáctico que presupone el desarrollo de capacidades cognitivas y metacognitivas para la resolución de problemas, la planificación, la algoritmización de tareas, entre otros.

En Cuba, al desarrollo de la informática se le presta gran importancia y se realizan grandes esfuerzos para poner esta tecnología al alcance de todos. En esta gran tarea, la educación juega un papel protagónico, iniciando la preparación de niñas en esta ciencia. La inclusión de la computación en las edades preescolares constituye una experiencia novedosa por el carácter masivo que esta alcanza, pero a su vez por los principios y concepciones verdaderamente científicos que la fundamentan. La computación en la Primera Infancia tiene como centro favorecer el desarrollo de los procesos psíquicos, habilidades intelectuales, informáticas, coordinativas y motórica-finas, es fuente de placer y los niños al interactuar con la máquina consolidan contenidos del programa educativo.

Las potencialidades de la computadora como recurso metodológico están estrechamente ligadas a la concepción y elaboración de los Software Educativo. Estos programas computarizados deben tener un carácter desarrollador, ser afines a los intereses de aquellos a los que se dirigen y se satisfagan su afán de creación y experimentación.

Las actividades de computación para los niños de edad preescolar no deben exceder los veinticinco minutos, incluyendo períodos de breves intervalos de descanso, con un ambiente físico confortable, con el nivel de iluminación requerido, de forma que no deslumbre a los infantes y no provoque reflejos en la pantalla, ni sobre el teclado, con un nivel sonoro adecuado, las dimensiones del mobiliario deben de estar acorde a las mediciones antropométricas del niño para que se sientan cómodos y evitar posturas

inadecuadas. La pantalla debe estar estable y formar un ángulo de veinte grados en la línea de la nuca y a una distancia no menor de 50 cm. El teclado, colocado al alcance mínimo del niño permitiéndole adoptar una postura cómoda.

El exceso juego con las computadoras provoca:

- El abandono de las responsabilidades escolares.
- Bajos resultados académicos.
- Propician el aislamiento, potencian el juego solitario.
- Problemas de inadaptación y socialización.
- Evaden los problemas personales.
- No desarrollan conductas sociales.
- Impiden la comunicación.
- La manifestación del componente social y afectivo.

Con la utilización correcta de los juguetes y materiales lúdicos, así como, los diversos métodos y procedimientos propios de la actividad lúdica, el educador tiene la responsabilidad de transmitir una cultura, de lograr objetivos; a él se le piden resultados en sus niños. Por ello, si el juego es la herramienta de la infancia, con la cual los pequeños aprehenden el mundo, también debe ser la herramienta del educador para que tenga un efecto sobre esa infancia. Es necesario, pues, que aprenda y domine la utilización de esa herramienta, que conozca todas sus potencialidades y la aplique con inteligencia, y profesionalidad.

CONCLUSIONES

La naturaleza del juego desde su surgimiento, es eminentemente social, pues nace del seno de una comunidad para satisfacer la necesidad de los niños de realizar acciones representativas de la vida adulta. El juego es una actividad universal, todas las civilizaciones juegan, es contextual y temporal, porque refleja la realidad en un lugar y en un tiempo determinado.

Es una actividad estudiada por varias ramas de la ciencia como la pedagogía, la psicología, la sociología y los resultados de las investigaciones científicas la han situado en diferentes teorías y enfoques. El juego constituye un derecho reconocido en la Convención de los Derechos del niño por la importancia que se le atribuye como actividad social en el desarrollo de las relaciones interpersonales y sociales, así como, se reconoce su repercusión en todas las esferas del desarrollo infantil.

El juguete constituye un elemento clave en la actividad de juego, incentiva las acciones a realizar y su concepción debe potenciar el desarrollo infantil, aunque en la actualidad algunos son fabricados sin tener en cuenta su influencia en la educación de los niños.

El juego evoluciona paralelamente al desarrollo de la sociedad, de la ciencia y la tecnología, de ahí que exista variedad de juegos computarizados que demanda solo la presencia de un jugador, el resto es virtual. Cuba reconoce el juego como la actividad directriz, del desarrollo de los niños de la infancia preescolar, por los cambios cualitativos que produce en la psiquis y lo evidencia en la concepción y fundamentos teórica de su currículo.

BIBLIOGRAFÍA

- Aroche Carvajal, A. (1996). Curso Pre Reunión, I Taller Internacional La Educación Inicial y Preescolar. *El juego en la edad preescolar*. La Habana.
- Castro, O. (1996). Un modelo para el sistema de superación del personal docente del MINED. *Tesis de Maestría*. La Habana, Cuba: Universidad de La Habana.

- República de Cuba. Ministerio de Educación . (/s.a/). Carrera de Educación preescolar [CD-ROM]. 5.ed. La Habana: Cuba.
- República de Cuba. Ministerio de Educación. IPLAC. (200?). *Fundamentos en la investigación Educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: módulo 3: segunda parte*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Esteva Boronat, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Franco García, O. (2004). *Lecturas para Educadores Preescolares I*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Franco García, O. (2004). *Lecturas para Educadores Preescolares IV*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Hetzer, H. (1992). *El juego y los juguetes*. Argentina: Editorial Kapeluz.
- López Hurtado, J. (2001). *Un nuevo concepto de Educación Infantil*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Martí Pérez, J. (s.f.). *Obras completas, t.20*. /s.n.t/.
- Meneses Montero, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación de la Universidad de Costa Rica*, /s.p/.
- Michelet, A. (2002). *El juego del niño: avances y perspectivas*. Québec: OMEP.
- Mónaco del Fernández, C. (1987). *El juego como método en el jardín de infantes en El juego centralizado en el Jardín de Infantes*. /s.l/: Editorial Braga SA.
- Newman, B., & Newman, P. (1983). *Desarrollo del niño*. México: Editorial Limusa.
- Salazar, C. G. (1995). *Folleto mimeografiado: Teorías del juego. Escuela de Educación Física y deportes* . Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Vargas Z, O. (1995). *Resumen del capítulo "El principio de la educación del niño". Álbum curso de capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y deportes*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Venguer, L. (1975). *Temas de psicología preescolar*. La Habana: Editorial Científico-Técnica.
- Vigotsky, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de Pedagogía* .
- Villazón García, G. L. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Zapata, O. (1990). *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y Preescolar* . México: Editorial Pax.
- Zhukovskaia, R. I. (1975). *La Educación del niño en el juego*. La Habana: Editorial Científico-Técnica.