

9.7: Jugar

Freud veía el juego como un medio para que los niños liberaran emociones reprimidas y lidiaran con situaciones emocionalmente angustiantes en un entorno más seguro. Vygotsky y Piaget vieron el juego como una forma de que los niños desarrollaran sus habilidades intelectuales (Dyer & Moneta, 2006). Piaget creó etapas de juego que corresponden con sus etapas de desarrollo cognitivo. Las etapas son:

Tabla9.7.1: Etapas de juego de Piaget (Tipos de juego cognitivos y sociales (n.d.). Recuperado a partir de <https://groundsforplay.com/cognitive-and-social-forms-play>)

Escenario	Descripción
Juego Funcional	Explorar, inspeccionar y aprender a través de la actividad física repetitiva.
Juego Simbólico	La capacidad de usar objetos, acciones o ideas para representar otros objetos, acciones o ideas y puede incluir asumir roles. ³¹
Juego Constructivo	Implica experimentar con objetos para construir cosas ³² ; aprender cosas que antes se desconocían con manipulaciones prácticas de materiales.
Juegos con reglas	Impone reglas que deben ser seguidas por todos los que están jugando; la lógica y el orden involucrados forman que las bases para desarrollar la estrategia de juego ³³

Si bien Freud, Piaget y Vygotsky miraban el juego de manera ligeramente diferente, los tres teóricos vieron que el juego proporcionaba resultados positivos para los niños.

Mildred Parten (1932) observó a niños de dos a cinco años y notó seis tipos de juego. Tres tipos que etiquetó como no sociales (desocupados, solitarios y onlooker) y tres tipos fueron categorizados como juego social (paralelo, asociativo y cooperativo). La siguiente tabla describe cada tipo de juego. Los niños más pequeños participan en el juego no social más que los mayores; a los cinco años el juego asociativo y cooperativo son las formas de juego más comunes (Dyer & Moneta, 2006). ³⁴

Tabla9.7.2: Clasificación de Parten de tipos de juego ([Desarrollo de la vida útil - Módulo 5: Primera Infancia](#) por [Lumen Referencias de aprendizaje Psyc 200 Lifespan Psyc](#) por Laura Overstreet, licenciada bajo [CC BY 4.0](#))

Categoría	Descripción
Juego desocupado	El comportamiento de los niños parece más aleatorio y sin un objetivo específico. Esta es la forma de juego menos común.
Juego Solitario	Los niños juegan solos, no interactúan con los demás, ni participan en actividades similares a las de los niños que los rodean.
Onlooker Play	Los niños están observando a otros niños jugando. Podrán comentar las actividades e incluso hacer sugerencias, pero no se unirán directamente a la obra.
Juego Paralelo	Los niños juegan uno al lado del otro, usando juguetes similares, pero no actúan directamente entre sí
Juego asociativo	Los niños interactuarán entre sí y compartirán juguetes, pero no están trabajando hacia una meta común.
Juego cooperativo	Los niños interactúan para lograr un objetivo común. Los niños pueden asumir diferentes tareas para alcanzar esa meta.

Colaboradores y Atribuciones

31. Juego simbólico (n.d.). Recuperado a partir de <https://www.pgpedia.com/s/symbolic-play>

32. Juego Constructivo (n.d.). Recuperado a partir de <https://www.pgpedia.com/c/constructive-play>

33. Juegos con Reglas (n.d.). Recuperado a partir de <https://www.pgpedia.com/g/games-rules>

34. [Desarrollo de Vida útil - Módulo 5: Primera Infancia](#) por [Lumen Referencias de aprendizaje Psyc 200 Lifespan Psyc](#) por Laura Overstreet, licenciado bajo [CC BY 4.0](#)

This page titled [9.7: Jugar](#) is shared under a [CC BY](#) license and was authored, remixed, and/or curated by [Paris, Ricardo, Raymond, & Johnson](#) ([College of the Canyons](#)) .