

## 9.7: Juego

Freud vio el juego como un medio para que los niños liberen emociones reprimidas y lidien con situaciones emocionalmente angustiosas en un entorno más seguro. Vygotsky y Piaget vieron el juego como una forma en que los niños pueden desarrollar sus habilidades intelectuales (Dyer y Moneta, 2006). Piaget creó etapas de juego que se corresponden con sus etapas de desarrollo cognitivo. Las etapas son:

**Tabla 9.2 - Etapas de juego de Piaget:** Piaget's Stages of Play (Tipos de juego cognitivo y social (n.d.). Recuperado de <https://groundsforplay.com/cognitive-and-social-forms-play>)

Etapa	Descripción
<b>Juego funcional</b>	Explorar, inspeccionar y aprender a través de la actividad física repetitiva.
<b>Juego simbólico</b>	La capacidad de usar objetos, acciones o ideas para representar otros objetos, acciones o ideas y puede incluir asumir funciones. <sup>31</sup>
<b>Juego constructivo</b>	Implica experimentar con objetos para construir cosas; aprender cosas que antes eran desconocidas con manipulación manual de materiales.
<b>Juegos con Reglas</b>	Impone reglas que deben seguir todos los que juegan; la lógica y el orden involucra formas que constituyen las bases para desarrollar la estrategia del juego. <sup>32</sup>

Mientras que Freud, Piaget y Vygotsky veían el juego de manera ligeramente diferente, los tres teóricos vieron el juego como un resultado positivo para los niños.

Mildred Parten (1932) observó a niños de dos a cinco años y observó seis tipos de juegos. Tres tipos que calificó como no sociales (desocupados, solitarios y curiosos) y tres tipos se clasificaron como juegos sociales (paralelos, asociativos y cooperativos). La siguiente tabla describe cada tipo de juego. Los niños más pequeños participan en juegos no sociales más que los mayores; a los cinco años, el juego asociativo y cooperativo son las formas más comunes de juego (Dyer y Moneta, 2006).<sup>33</sup>

**Tabla 9.3 - La clasificación de Parten sobre los tipos de juego** ([Lifespan Development - Module 5: Early Childhood](#) por [Lumen Learning](#) referencias [Psyc 200 Lifespan Psychology](#) por Laura Overstreet, bajo licencia [CC BY 4.0](#))

Categoría	Descripción
<b>Juego libre</b>	El comportamiento de los niños parece más aleatorio y sin un objetivo específico. Esta es la forma de juego menos común.
<b>Juego solitario</b>	Los niños juegan solos, no interactúan con los demás, ni participan en actividades similares a las de los niños que los rodean.
<b>Espectador del juego</b>	Los niños observan a otros niños jugando. Pueden comentar las actividades e incluso hacer sugerencias, pero no se unirán directamente a la obra.
<b>Juego paralelo</b>	Los niños juegan juntos, usando juguetes similares, pero no actúan directamente entre ellos.
<b>Juego asociativo</b>	Los niños interactuarán entre ellos y compartirán juguetes, pero no están trabajando hacia un objetivo común.
<b>Juego cooperativo</b>	Los niños están interactuando para lograr un objetivo común. Los niños pueden asumir diferentes tareas para alcanzar esa meta.

### Contribuyentes y atribuciones

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

32. Juegos con reglas (n.d.). Recuperado de <https://www.pgpedia.com/g/games-rules>

33. [Lifespan Development - Module 5: Early Childhood](#) by [Lumen Learning](#) referencias [Psyc 200 Lifespan Psychology](#) por Laura Overstreet, bajo licencia [CC BY 4.0](#)

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