

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 095 - AZCAPOTZALCO D. F.



**LA LUDOTECA COMO ALTERNATIVA DE
APRENDIZAJE EN EL PRIMER
CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL
QUE PARA OBTENER
EL TÍTULO DE

**LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**P R E S E N T A
LORENA PÉREZ YAÑEZ.**

MEXICO, D.F., JUNIO DE 1996.

México, D.F., a 23 de Febrero de 1996.

ALUM 18/4/96

PROFRA. LORENA PEREZ YAÑEZ
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado:

"LA LUDOTECA COMO ALTERNATIVA DE APRENDIZAJE, EN EL PRIMER -- CICLO DE EDUCACION PRIMARIA".

Opción Investigación Documental a propuesta del asesor C.MA. DE LOURDES MARQUEZ VAZQUEZ manifiesto a usted (es) que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le (s) autoriza a presentar su examen profesional.



S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 095
C. P. AZCAPOTZALCO

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

PROFR. Y LIC. JOSE GPE. RINCON ANDRADE.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 095.

JGRA/mvcl.*

AGRADECIMIENTOS

A Nitzia Arelly:

Tú eres para mí el deseo de la superación en cualquier ámbito, mi inspiración e incentivo para ser cada día mejor.

A mis Padres:

Que en mi vida intervinieron dejando algo grande, sabio y noble para contribuir a mi formación.

A mis Hermanas :

Por ser el eslabón de esa cadena de amor y fraternidad que nos une "Gracias por ser como son".

A mis Maestros :

Por colocar piedra sobre piedra e ir contruyendo o modelando al estudiante deseado.

A mis compañeras:

El compartir grandes y tristes momentos sirvió para que cada una creciera y fuera mejor.

“En todas las épocas de la civilización humana se cuidó e instruyó al niño.... pero ahora hemos descubierto repentinamente al lado de qué misterios y enigmas profundos hemos venido andando, ciegos y sordos, durante mil años”.

WILLIAM STERN.

INDICE

Pág.

INTRODUCCION	1
JUSTIFICACION	3
ANTECEDENTES	6
DELIMITACION DEL PROBLEMA DETECTADO	10
OBJETIVOS	11
MARCO TEORICO.....	12
1. CORRIENTES PSICOLOGICAS.....	12
1.1 Enfoque Psicoanalítico	12
1.2 Enfoqué Conductista	14
1.3 Enfoque de la Gestalt	15
1.4 Enfoque Psicogenético	16
2. CARACTERISTICAS COGNOSCITIVAS, SOCIOAFECTIVAS Y PSICOMOTRICES DEL NIÑO DURANTE EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA	20
2.1 Características del niño entre los seis y siete años	20
2.2 Características del niño entre los siete y ocho años	23
3. TEORIAS SOBRE EL JUEGO	27
3.1 H. WALLON.....	27
3.2 L. S. VYGOTSKY.....	32

3.3 JEAN PIAGET. PERIODOS EVOLUTIVOS DEL LUDISMO.....	34
4. DIFERENCIAS EN LOS JUEGOS SIMBOLICOS.....	50
5. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE.....	52
PROPUESTA PEDAGOGICA PARA EL ESTABLECIMIENTO DE LA LUDOTECA ESCOLAR	56
EXPERIENCIAS PERSONALES	66
CONCLUSIONES	68
BIBLIOGRAFIA	71
ANEXOS (ALGUNOS JUEGOS PARA LA ENSEÑANZA)	72

INTRODUCCION

El presente trabajo lo he realizado con el sólo propósito de contribuir a hacer más agradable la estancia en la sala de clases, porque la educación que recibe en los primeros años no sean recuerdos amargos sino por el contrario alegres y placenteros, ya que será la raíz de su desarrollo en la vida social.

El juego que es la ocupación natural de los niños se puede considerar como la satisfacción de su necesidad de desarrollo de miembros, sentidos y órganos, así como en general de toda su individualidad. Y la educación debe aprovechar esta necesidad de la infancia, orientándola debidamente para utilizarla en vista de ciertos propósitos o finalidades que se consideran valiosos; buscar la manera de que la mayor parte de los ejercicios presentados a los alumnos de primer ciclo, bajo un carácter de juego, vayan introduciéndolo poco a poco en el trabajo y en la medida de la evolución de sus intereses.

Para llevar a feliz término la enseñanza, sus sistemas deben adaptarse al desenvolvimiento de la mente infantil; así la personalidad del niño responderá eficiente a todo aquello que apela a sus necesidades y condiciones especiales. Para lograr esto, el maestro debe observar las acciones espontáneas del niño para organizar sus labores dentro del salón de clases; partiendo de la forma natural que toman los primeros ejercicios infantiles (juego), e ir transformándolos más y más en acción consciente, la cual en su grado de desarrollo más adelantado, se convierte en acción productora o de trabajo.

Escribir sobre el juego es evocar la propia infancia, recordar los días en que con inmensa ternura arrullaba mis muñecas, tiempo de jugar yo-yo, trompo, canicas, etc., época en que junto con mis hermanas llenábamos la casa de gritos de alegría al jugar a "Doña Blanca", "Los encantados", "Huesitos", etc.

Que yo tenía un tesoro, ¡Claro que sí!, mis juegos y juguetes con los cuales pasaba el mayor tiempo jugando y riendo con los niños .

Por eso ahora que la escuela pone en mis manos cada año escolar un grupo de niños, quisiera tener todos los conocimientos existentes acerca de esta actividad natural donde el niño revela sus aptitudes y su vocación; para poder cauzar debidamente las energías y facultades de nuestros educandos.

T E M A.

- La LUDOTECA como alternativa de aprendizaje en el PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA .

JUSTIFICACIÓN

El niño juega durante el tiempo de descanso escolar o cuando el docente no se encuentra en el aula, antes del inicio o al término de las clases. Juega en el tiempo destinado a las sesiones de educación física, porque no existen más alternativas ni espacios para las actividades lúdicas en el nivel de primaria.

El juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se le aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social. Por tanto, el interés lúdico o de juego, se da en todos los niños, aunque cuando es muy pequeño sólo actúa por instinto y no tiene conciencia aún de lo que es jugar. Más tarde a través de su desarrollo, va manifestando en su conducta propósitos más definidos, hasta llegar a elegir por sí solo sus juegos.

En cada niño una necesidad de movimiento y de actividad, esa necesidad es a veces tan imperactiva, que resulta imposible mantenerla encerrada o negarle la más libre expansión .

Resulta difícil sensibilizar al docente de grupo acerca de la importancia del juego en el desarrollo del niño, ya que un considerable número de docentes minimiza esta actividad e inclusive la consideran actividad secundaria o pérdida de

tiempo en la planeación y el desarrollo de sus actividades dentro del aula.

Los niños de cualquier edad requieren del tiempo y el espacio suficiente para jugar. Así como juegan dentro del aula. Si se le dedica una parte para jugar y acomodar sus juegos, sabrá cuidarlos y utilizarlos adecuadamente y aprenderá a jugar en grupo. "A consecuencia de muchas experiencias, las respuestas orientadas socialmente se van haciendo más fuertes y es probable que el niño participe en más actividades de grupo, sus interacciones sociales se vuelven más frecuentes y más complejas" . (1)

El motivo de hacer del aula una ludoteca se debe a que en ella la parte primordial es el niño y mucho tiene que ver su relación con el maestro para el mejor funcionamiento de las actividades que realizan conjuntamente; y que mejor recurso que el juego, ya que por diversos medios puede fabricar coleccionar materiales para elaborar los juguetes o juegos. Además de establecer buena relación con los alumnos les ayudará a trabajar en forma conjunta y participativa dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

El primer encuentro en el cual se presenta una relación más estrecha entre personas es el aula en la escuela primaria, se hallan frente a frente en este suceso educador y educando.

Tanto maestro como alumno pertenecen a un medio social, no se concibe la idea que estos pertenezcan a un grupo aislado, si consideramos el aula como una pequeña comunidad, nos damos cuenta que ejerce en ella una relación humana y que su realización determinará las actitudes de los seres que la integran. Por ello, el entusiasmo que el niño tenga en la adquisición de los conocimientos, dependerán de la manera en que los asimile.

(1) Moderna Enciclopedia. Salud del niño. Pág. 544 Edit. Esfinge, 1976.

"Muchos creen que la estimulación se basa en la relación del niño con una serie de objetos o de juguetes que estimulan sus sentidos, afinan sus habilidades y ayudan en el desarrollo.

Es algo más que esa estimulación de objetos, de juegos, de cantos, de colores. Es el intercambio de experiencias que el niño establece con la presencia de esos estímulos y de las personas que los manejan, mediante una comunicación que le depare seguridad afectiva, atención adecuada, aprendizaje debido, habilidad necesaria, y estímulo creciente y oportuno, para su mejor desarrollo".(2)

El despliegue de energías ha de encontrar un cauce altamente constructivo con la aparición del juego. Mediante la actividad lúdica el niño comienza a hacerse más social, entra a formar parte de grupos y se halla estimulado a la manifestación de su dinamismo, encontrando al mismo tiempo un cauce para su fantasía; ya que con esta actividad nace su tendencia a dar vida a objetos y seres inanimados, los cuales utiliza como instrumentos de juego hasta convertirlos en recursos necesarios para su enriquecimiento.

Por esto insisto en la necesidad y conveniencia de utilizar el juego como medio de encauzar debidamente las energías del niño y conseguir una mayor realización de sus posibilidades dentro del cuadro de la madurez psicomotriz.

El juego para el niño no debe concebirse exclusivamente como algo que le sirva de distracción; puede afirmarse perfectamente que la actividad lúdica es una "preparación para la vida" o, como dice Spencer, "el desgaste de un exceso de energías" .

(2) UNICEF. Programa de estimulación precoz. Ed. Piedra.
Santa, Guatemala, 1982. Pág. 86

ANTECEDENTES

Ha sido inquietud constante de filósofos, pedagogos, psicólogos, etc. el poder definir de manera exacta la palabra juego que procede del latín "ludus" que significa a la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela.

"El juego nació con el hombre", comenta Marie C. Castellanos. (3), y con esta aseveración tan contundente podemos deducir que el origen del juego se pierde en el tiempo. Posiblemente se inició al llevar a cabo el hombre primitivo actividades de supervivencia como la búsqueda de alimentos, caza y pesca, así como actividades de protección y defensa con armas primitivas, de los animales y de grupos contrarios.

Ya desde épocas remotas era valorada la importancia de la actividad lúdica, por ejem. los grandes filósofos como Aristóteles y Platón reflexionaron sobre el juego, el primero lo acerca a la felicidad y a la virtud y el segundo le concede un valor educativo y más aún, gradúa juegos para las diferentes edades.

Sería imposible describir los incontables juegos infantiles de todos los países del mundo. Pero si importante mencionar que la mayoría son juegos sencillos y que no requieren aparatos o equipos de ninguna clase. De los más conocidos son aquellos de perseguir a uno o varios jugadores, de escondite, de vendar ojos etc. Las primeras sonajas que se tienen registradas se encontraron en Grecia y Egipto y datan de hace más de tres mil años.

EL arte popular mexicano muestra que los animales de madera tallada, de cartón, las figurillas modeladas o juguetes de hojalata, se hacen según las tradiciones más antiguas.

(3) Marie C. Castellanos, El juego en la Educación y en la Terapéutica de Subnormales. Pág. 28. Ediciones Morata, S.A. 1986, Madrid.

El juguete popular que en épocas pasadas llenaba de alegría, los juegos de los niños mexicanos, paulativamente va quedando en el olvido. El trompo, el balero, Las canicas, los huesitos, la matatena, el yoyo, así como juegos cantados: "Doña Blanca", "A la víbora de la mar", "La Rueda de San Miguel", etc., van quedando sólo en el recuerdo de quienes los jugamos. Muchos de los niños de generaciones actuales conocen los juguetes populares, pero no en el juego y tan sólo algunos saben jugar o les interesan, esto se debe también a que la tecnología ha ido desplazando el trabajo artesanal.

El juguete popular puede nuevamente interesar a los niños y esto depende mucho de nosotros los adultos; además como educadores podemos utilizarlos para la adquisición de conocimientos y al mismo tiempo rescatar nuestras tradiciones.

La definición de ludoteca es, Según Borja Solé: "Lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en donde puede jugar por mediación directa del juguete, con la posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil".
(4)

Las ludotecas están consideradas como instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para los niños y su misión es desarrollar la personalidad de éstos mediante el juego y el juguete; posibilitan, favorecen y estimulan el juego infantil ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos en espacios cerrados), así como orientaciones, ayudas y compañía que requieren para el juego.

Las ludotecas pueden ser instituciones independientes, estar en centros de animación, escuelas, bibliotecas, casas de cultura u otras instituciones socioculturales.

(4) Solé BORJA, El juego infantil. organización de Ludotecas. Edit. Oikos-Tau
Pág. 35. 1975.

La creación de Ludotecas en México ha sido en apariencia reciente, en comparación con algunos países europeos, donde estas instituciones son consideradas como todo un fenómeno recreativo, social y educativo desde los años setenta.

En nuestro país las ludotecas se instalan y ponen en marcha a mediados de los ochenta, aproximadamente.

Actualmente las ludotecas existentes se clasifican según sus propósitos en :

- Ludoteca circulante
- Ludoteca personal
- Ludoteca comunitaria
- Ludoteca escolar

La ludoteca circulante fue creada en la UNAM, mediante ludobuses, mismos que recorrían las facultades de Cd. Universitaria para facilitar al estudiante en régimen de préstamo materiales lúdicos (ajedrez, dominó, material deportivo) .

La ludoteca comunitaria es promovida entre niños y jóvenes, a los que se invita a pasar un rato de diversión y esparcimiento, a la vez que compartir juegos y juguetes con otros niños, vecinos de la comunidad donde se ubica el centro lúdico.

La ludoteca personal está integrada por una antología universal de "¡poemas, cantos y juegos! seleccionados con el propósito de que el lector descubra, sea creativo y juegue, de esta manera, aprenda a encontrarse a sí mismo. Se pretende que mediante esta publicación" (5), sus lectores expresen racionalmente sus sentimientos y emociones y de alguna manera tengan las posibilidades de dominar el ritmo del espacio y del tiempo y los objetos que le rodean .

(5) C.A. MARTÍNEZ, Plata, Mi ludoteca ¡Poemas, Cantos y Juegos! Antología Universal.
Pág. 56.

Las ludotecas escolares son espacios físicos diversos que encontramos en los recintos escolares, por ejem. existen en escuelas superiores como: las Facultades de Economía, Medicina y Derecho de Cd. Universitaria, en la Escuela Superior de Educación Física, algunas secundarias y primarias. Aquí los usuarios son los estudiantes quienes de manera directa aplican los conocimientos y experiencias adquiridas en su formación o simplemente las utilizan para recreación y diversión.

DELIMITACION DEL PROBLEMA DETECTADO

La actividad lúdica no se utiliza o se le da poca importancia en la escuela primaria por ello el niño que ingresa sufre un drástico cambio en sus actividades y/o su forma de vida al tener que permanecer en una aula largas horas interrumpidas solamente por el corto período del recreo y escuchar clases, la mayoría de veces y con actividad física mínima.

Muchos docentes despreciamos consciente e inconscientemente un valioso recurso didáctico que es la actividad lúdica dentro del aula y que puede coadyuvar al desarrollo pleno de todo el potencial del niño.

Con mucha frecuencia el educador cree estar poniendo todo de su parte para comprender a sus alumnos pero a pesar de su empeño no logra nada culpando en ocasiones a éstos, diciendo que son inaccesibles, difíciles e incomprensibles siendo que en realidad es él quien no conoce los medios adecuados para establecer mayor relación. Considerando que el trabajo en el aula es una constante participación de caracteres y que la forma en que se lleve a cabo determinará el éxito o fracaso de la misma.

Por lo anterior mi preocupación la centro en el primer ciclo de educación primaria (1ro. y 2do.) por ser el primer contacto con la escuela primaria.

OBJETIVOS

El objetivo primordial del presente trabajo es valorar y promover la importancia que tiene la ludoteca escolar, dar a conocer qué es y cómo funciona. Resaltar su implicación pedagógica como recurso didáctico en el salón de clases, ya que el juego será aliado del maestro para inducir a la creatividad y a la sociabilización.

Sobresaliente en las tendencias infantiles el juego es un placer que responde a las necesidades de desenvolvimiento, como fase activa de adquisición de experiencias y como interés de satisfacción inmediata, es y ha sido menospreciado en la escuela primaria.

Además si el docente revalora la actividad lúdica en el ámbito de la educación primaria y estimula su existencia para promover diferentes expresiones del jugar, se podrá utilizar el juego como medio para estimular la enseñanza-aprendizaje y no someterlo a sesiones de escasa actividad, de días planos, monótonos, siempre iguales .

MARCO TEÓRICO

Antes de escribir brevemente cada una de las diferentes corrientes psicológicas, sobre sus conceptos y puntos de vista de lo que es el juego y la repercusión que tiene en el desarrollo del niño, debo decir que consideré necesario exponer cada una de ellas brevemente para comprobar que el juego es apoyado como actividad relevante y necesaria en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El trabajo final que culmina con una propuesta pedagógica la apoyaré con la teoría psicogenética, ya que las ideas de Piaget sobre la adquisición del conocimiento en el niño han tenido amplia repercusión entre los educadores de todo el mundo.

1. CORRIENTES PSICOLÓGICAS

1.1 Enfoque Psicoanalítico

El Enfoque Psicoanalítico sobre el juego tuvo en su inicio vínculos con el aspecto terapéutico. El juego fue utilizado por Hug Hellmuth, en la terapia infantil hasta 1919. Este psicólogo pensaba que el juego era parte esencial del análisis infantil. Sin embargo, Ana Freud (1928) y Melanie Klein (1932), escribieron ampliamente sobre como adaptar una técnica psicoanalítica tradicional a los niños, incorporando el juego en las sesiones. La utilización del juego dentro del enfoque psicoanalítico se dio en forma incidental para tratar a niños perturbados, no sin considerarlo un excelente error lógico, pues implicaba a la conducta considerada en ese tiempo como un conjunto de acciones casuales o inútiles.

Durante el desarrollo de la teoría psicoanalítica se utilizó primero la hipnosis, más tarde se estableció el relato, a este método se le llamó asociación libre, y fue el principal instrumento del psicoanálisis. En el tratamiento algunos psicoanalistas han utilizado el juego libre junto a la libre asociación verbal. Tiempo después se modificó el método, partiendo del supuesto de que la conducta humana está determinada por el grado de placer o dolor que lleva consigo.

Las experiencias gratas se buscan y las dolorosas se evitan. En el juego, sueños y fantasías no son rígidos; los propios deseos determinan la conducta. El niño distingue entre juego y realidad, emplea objetos y situaciones del mundo real para crear un mundo propio en el que pueda repetir las experiencias agradables que desee, así como para ordenar y cambiar los hechos de manera que le resulten más placenteros. El niño quiere llegar a ser hombre y hacer lo que los adultos; todo esto puede realizarlo mediante el juego y expresar abiertamente sus sentimientos.

Al igual que Freud, Fehner manifiesta que las tensiones y los conflictos desagradables se reproducen en la fantasía o en el juego, porque la repetición reduce la excitación que se había desencadenado. Las interpretaciones de Freud sobre la fantasía y el juego como proyección de deseos y como puesta en acto de conflictos y sucesos desagradables con el fin de dominarlos, condujo a técnicas de evaluación de la personalidad basadas en la suposición de que el juego y la fantasía revelan algo de la propia vida y motivación del individuo.

La influencia más directa de la concepción freudiana del juego la encontramos en los diversos tipos de terapia que se derivan del psicoanálisis, aplicados en niños con deficiencias o problemas de aprendizaje .

1.2 Enfoque Conductista

El enfoque conductista, como corriente psicológica está representado por la escuela rusa de Pavlov y Bechterev, y la escuela americana, por Watson, Thorndike, Skinner, Hull, Berlyne y Shlosberg. Estos dos últimos tratan aspectos relacionados con el juego.

Algunos conductistas como Watson y sus seguidores, no aceptan la teoría de Pavlov, argumentando que en los niños no podrían aplicarse la objetividad y la precisión experimental, que explicaban la conducta en función del aprendizaje; considerando una simple asociación entre estímulo y respuesta, y descartando la motivación en esta teoría.

Skinner describe su teoría de aprendizaje a partir de la relación estímulo-respuesta, y con las gratificaciones llamadas refuerzos, comprobando que el refuerzo es el que de mayor consistencia al aprendizaje.

Harlow manifiesta que los impulsos exploratorios y manipulativos explican el hecho de que el aprendizaje ocurra bajo esas condiciones, pero las necesidades no encuadran con los impulsos, motivados por déficits fisiológicas que requieren equilibrio.

Shlosberg considerar al acto lúdico como un concepto totalmente vago y científicamente inútil, argumentando que el juego debe ser investigado por separado, tomando en cuenta la variedad de conductas. "El juego es una respuesta a la novedad y al cambio" . (6)

(6) Susana MILLAR, Psicología del juego infantil. Edit. Fontanellas. 1973. Pág. 33.

Otro de los conductistas, Hull, que tenía influencia de Thorndike, menciona en su teoría del aprendizaje que el premio es muy importante para un buen aprendizaje y denomina ensayo y error al hecho de que el premio refuerza las conexiones entre estímulos y las respuestas. Hull afirma que la gratificación es importante para el aprendizaje; el niño aprende a imitar a sus mayores o padres, porque a menudo esto lo lleva a resultados favorables, más que desfavorables.

Para Berlyne, la investigación, exploración y manipulación se presentan cuando existe una novedad, cambio, sorpresa incongruencia, conflicto, complejidad e incertidumbre de la estimulación, donde el juego es sólo una respuesta al aburrimiento y a la carencia de estimulación.

1.3 Enfoque de la Gestalt

El enfoque de la Gestalt, está representada principalmente por los psicólogos alemanes Wertheimer, Koffka y Khler, quienes desarrollaron en el principio del siglo XX un enfoque sobre la percepción utilizando figuras o configuraciones. Algunos descubrimientos no encajaban dentro de la creencia de que la percepción la constituían sensaciones separadas. La presentación rápida de una serie de grabados fijos, que representan sucesivos movimientos de un objeto o persona, se percibe como objeto o persona en movimiento. Una mancha de color sobre papel blanco se percibe con un matiz diferente cuando se le coloca sobre negro o gris, o sobre otros colores.

Aquí se demuestra no la influencia sobre del color absoluto sino de las relaciones de color. Estos Hallazgos llevaron a la escuela de la Gestalt a la convicción de que la conducta actúa en función de un patrón global o de una situación concreta, más que en función de unos estímulos separados.

Dentro de la Gestalt, Kurt Lewin desarrolla conceptos en su teoría de campo; es él quien retoma elementos inherentes al juego. Según él las acciones tienen cierta dirección en el

niño y están polarizadas; existen valencias positivas y negativas en el campo psicológico. Un juguete con valencia positiva atrae y uno con valencia negativa provoca rechazo. El interés hacia el juguete puede traducirse gráficamente por una situación en un lugar determinado. El valor del juguete atractivo en función del uso que el niño hace de él.

Algunas peculiaridades del juego de los niños son resultado de la confusión entre realidad y deseo. El significado de los objetos y los propios roles del niño son muy flexibles, ya que aceptan sustituirlos según la finalidad del juego.

Las aportaciones de esta escuela revolucionaron las teorías de la percepción y del pensamiento.

1.4 Enfoque Psicogenético

El enfoque psicogenético, la teoría del juego de Jean Piaget está íntimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia. Postula dos procesos fundamentales para todo el desarrollo orgánico: asimilación y acomodación. Distingue cuatro períodos o estadios durante el desarrollo intelectual.

1er. Período sensoriomotor: Abarca desde el nacimiento hasta los dieciocho meses.

2do. Período preoperacional: desde los dos hasta los siete u ocho años

3er. Período de las operaciones concretas: desde siete u ocho años hasta once o doce.

4to. Período de las operaciones abstractas o lógico-formales.

PERIODOS DE LA INTELIGENCIA	PERIODOS LÚDICOS	CORRELACIÓN
PERIODO SENSO-MOTOR	JUEGO DE EJERCICIO	
<p>Objetivo: Coordinar percepciones y movimientos.</p> <p>Construcciones :</p> <p>a) Esquema de acción.</p> <p>b) Percepciones y movimientos.</p> <p>c) Experiencia para ver .</p> <p>d) Construcción de invariantes funcionales (objeto, espacio, casualidad y tiempo) o categorías fundamentales de las acciones.</p>	<p>El niño realiza acciones por puro placer funcional: mecer, chupar, jalar, aventar, etc. A partir de ellas se integran esquemas lúdicos de acciones. Satisfecho el primer objetivo de la acción (el conocimiento), el niño se interesará por el placer que le produce: "placer funcional".</p> <p>Transformará la percepción en asimilación por medio del ejercicio funcional.</p>	<p>Los actos de la inteligencia sensorimotora se construyen mediante la ejercitación funcional que hará posible la multiplicación y diferenciación de las acciones.</p> <p>El ejercicio iniciado en el plano adaptativo se vera fuertemente estimulado por su giro asimilativo.</p> <p>El niño comienza a ejecutar acciones a partir de los reflejos, pero esta conducta se tomará lúdica y el niño asimilará mediante el juego todo lo que le rodea.</p>

PERIODO DE LA INTELIGENCIA INTUITIVA O PRECONCEPTUAL.	JUEGO SIMBÓLICO	CORRELACIÓN
<p>Objetivo: coordinar representaciones.</p> <p>Construcciones: la capacidad simbólica procedente de la inteligencia senso-motriz, llega a su culminación al aparecer el lenguaje que impulsa el surgimiento de:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Socialización (interpersonal, caracterizada por el egocentrismo). -Pensamiento (interiorización de la palabra) -Intuición (interiorización de la acción como imagen). 	<p>El niño se vale de imágenes y símbolos para transformar la realidad de acuerdo a sus deseos.</p> <p>Así es capaz de dar vida a los objetos con que juega, o de adoptar papeles, lo que posibilita que modifique lo que le desagrada, con su imaginación.</p>	<p>Mediante el juego simbólico el niño disfruta creando o reproduciendo imágenes. Este ejercicio favorece en el plano de la inteligencia, la maduración del proceso simbólico, gracias a la ejercitación representativa.</p> <p>La constante evocación de sitios y objetos conforman la conceptualización, aspecto que se alcanza hasta el nivel operativo .</p>

PERIODOS OPERACIONALES:		
A) OPERACIONES CONCRETAS	JUEGOS DE REGLA	CORRELACIÓN
<p>Objetivo: construir esquemas de conjunto (agrupamientos).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reversibilidad - Transitividad - Reflexión - Cooperación, respeto y justicia . 	<p>El niño construye su socialización progresiva. El desempeño en juegos que conllevan un instructivo y una normatividad favorece de modo progresivo la reflexión y la cooperación. Una especie de transitividad y de reversibilidad de sus relaciones le permitirá comprender a los otros, y adquirir las nociones de justicia y respeto, particularmente importantes en la adopción de reglamentaciones.</p>	<p>Dueño de una simiente socialización que lo lleva del egocentrismo hacia la reciprocidad, del niño juega a acatar reglas sometiéndose a ellas de modo voluntario y creciente. En sus inicios, esta forma de juego manifiesta claras huellas deformadoras, como productos de la asimilación pura. Pero dentro de este periodo alcanzan su esplendor adaptativo, al someterse de modo equilibrado a un reglamento.</p>
<p>B) OPERACIONES FORMALES</p> <p>Objetivo : coordinar operaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deducción . - Representación de representaciones. "Lógica de proposiciones". - Formación de la personalidad. - Solidaridad. 		

2. CARACTERÍSTICAS COGNOSCITIVAS, SOCIO AFECTIVAS Y PSICOMOTRICES DEL NIÑO DURANTE EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

2.1 Características del Niño entre los seis y siete años de edad.

Cognoscitivas

Su percepción es global. Percibe las cosas como un todo, aún no es capaz de analizar el todo de sus partes. Describe situaciones sin analizarlas. Su pensamiento es sincrético, aún no diferencia la necesidad del estudio sistematizado por materias o por asignaturas.

Su capacidad de análisis surgirá a través de las experiencias del aprendizaje y de acuerdo con sus procesos de maduración. Es egocéntrico. limitado para entender los sentimientos de los demás. Sigue sus propias reglas; aunque juegue en equipo, realmente juega solo ; no conversa con los demás, sino consigo mismo.

- Ampliará su concepto del mundo basándose en la interacción con objetos.
- A través del lenguaje entrará en contacto con los conceptos y nociones de los demás integrantes de su grupo escolar .
- Sus nociones de espacio y tiempo son inestables y difusas.
- Empieza a comprender y ubicar los tiempos pasados, presente y futuro .
- Sus explicaciones para algunas situaciones son de carácter animista o mágico .
- No es capaz de fundamentar sus afirmaciones .

- Aún tiene dificultades para construir retrospectivamente situaciones de causa-efecto .
- Recurre a la intuición para resolver problemas .
- Su pensamiento carece de estructura lógica formal .
- Su pensamiento prelógico lo diferencia del razonamiento lógico adulto .

Socioafectivas

Las actitudes, motivaciones, necesidades, posibilidades y sobre todo las expectativas del niño frente al medio escolar, están determinadas en gran parte por las características del medio socioeconómico del que procede. Uno de los principales temores es la separación del núcleo familiar. El tránsito de un ambiente lúdico (preescolar o familiar) a un ambiente formal puede generarle ansiedad .

- Requiere apoyo para la expresión de sus emociones, pues un ambiente de aprobación le permitirá comunicar sus ideas.
- Su dependencia del adulto se incrementa al iniciarse el período escolar .
- Requiere apoyo para establecer los primeros mecanismos de responsabilidad que le permitan descubrir en sí mismo mejor rendimiento en la participación con el grupo.
- Empiezan a aparecer algunas actitudes de agrado hacia el orden.

- Requiere la aceptación a su presentación personal para facilitarle el proceso de identificación con maestro y compañeros .
- Niñas y niños comparten intereses comunes en los juegos, pues aún no están muy limitados por prejuicios de tipo social.
- Es frecuente la tendencia a relacionarse más con la figura materna representada por al maestra; no obstante, es importante propiciar su comunicación con adultos de ambos sexos.
- Requiere vivir y convivir en un ambiente comprensivo y estimulante, cordial y afectuoso, que no debe confundirse con debilidad o falta de orientación .
- Necesita, como todo ser humano, saberse aprobado, comprendido y estimado para elaborar una imagen positiva de sí mismo y del nuevo grupo social en el que se desenvuelve.
- Comienza a ubicar el pensamiento individual dentro del sistema del pensamiento colectivo .

Psicomotrices

Logrará aprendizajes conforme madure el sistema motor y los centros de percepción visual y auditiva. Las dificultades de percepción visual algunas veces se superan con la edad, pero en tanto no se superan generan tensiones y/o fracasos que afectan su actitud hacia el aprendizaje. Lo mismo sucede con la coordinación motriz, articulación del lenguaje, comprensión del lenguaje, esquema corporal, etc.

De la coordinación visomotriz depende su nivel de eficiencia en actividades tales como correr, brincar, patear una pelota o saltar sobre un obstáculo, así como para leer, escribir, realizar

operaciones matemáticas y demás habilidades para el aprendizaje escolar .

De la discriminación figura-fondo depende su atención y organización y de la constancia perceptual depende la identificación, localización y reconocimiento de formas geométricas, palabras, letras, números, etc.

- De la percepción especial depende la comprensión y ubicación de objetos y símbolos .
- De la percepción de relaciones depende la organización de la escritura y la lectura.
- Requiere de apoyo en actividades perceptivas a fin de lograr el desarrollo del concepto de la imagen corporal, pues las experiencias y las sensaciones con objetos y consigo mismo, le permitirán el acceso para el aprendizaje escolar .

2.2 Características del Niño entre los siete y ocho años de edad.

Cognoscitivas

- Se desvanece su egocentrismo cognoscitivo. Su pensamiento aún está ligado a los objetos.
- Progresa en la comprensión de la reversibilidad .
- Comprende algunas relaciones de causa-efecto .
- Estructura nociones de tiempo, espacio, movimiento, número cantidad y medida .

- Anticipa y prevé, en parte, las consecuencias de acciones propias y ajenas .
- Resuelve problemas elementales .
- Establece relaciones entre el todo y sus partes, entre clases y subclases.
- Plantea alternativas en la solución a problemas .
- Le agrada clasificar objetos y situaciones .
- Toma conciencia de las relaciones especiales de los objetos entre sí y de los objetos consigo mismo.
- Progresa en la comprensión de la conservación de la cantidad.
- Realiza con mayor eficacia operaciones matemáticas, lógicas y espacio-temporales .
- Es capaz de inferir relaciones, por la progresiva aparición de nuevas formas de explicación por medio del razonamiento, que sustituye su pensamiento fantástico y mágico .
- Puede transmitir en forma coherente información acerca de sus observaciones y actividades .
- Plantea innumerables preguntas en función de su incipiente pensamiento lógico-racional .
- Empieza a organizar el espacio en el que vive, el cual percibe en tres dimensiones .

Socioafectivas

- Se desvanece su egocentrismo afectivo. Es capaz de entender los sentimientos de los otros y de enriquecer los propios .
- Refuerza y sostiene su autoafirmación por medio de la interacción con los demás .
- Reconoce las reglas de coparticipación como necesarias para sus incorporación a grupos, pero descubre que las reglas no son incuestionables, inmutables y rígidas .
- Participa en la elaboración de las reglas de juego y participa en el control para que éstas se cumplan.
- Aún es mal perdedor. Considera necesaria la existencia de reglas, pero también estima que con él, deben hacerse excepciones.
- Ante situaciones complejas o frustrantes, se retira irritado o se oculta para llorar. Le avergüenza ser descubierto en sus debilidades emocionales .
- Tiene mayor capacidad para realizar trabajos de equipo.
- Se relaciona afectivamente con otras personas adultas, además de sus padres y maestros.
- Le interesa ser agradable a los demás .
- Da pruebas de interés por algunos aspectos referidos al orden.
- Pude asumir responsabilidades con agrado.
- Puede alterarse su estabilidad afectivo-emocional por algunos sucesos como la caída de dientes y el aumento de peso.

- Se plantea el problema de su propio nacimiento.
- Manifiesta curiosidad por el proceso de la procreación, el desarrollo anatómico y el embarazo .
- Disminuye su agresividad y temor por el progenitor del mismo sexo, identificándose con él más y asumiendo actitudes y roles de su sexo .
- Niños y niñas diferenciarán sus juegos, aún cuando la preferencia no los aisle totalmente .

Psicomotrices

- Es capaz de adoptar posturas correctas al caminar y sentarse.
- Advierte la importancia del ajuste postural para facilitar sus movimientos y funciones respiratorias.
- Puede caminar equilibrando algún objeto sobre diferentes partes del cuerpo .
- Mejora su coordinación psicomotriz, lo cual le permite mejorar escritura, lectura, operaciones numéricas, recorte, doblado, armado etc.

Con base a las teorías que sobre el desarrollo infantil existen, se ha logrado una aproximación de las características del niño según su edad, en sus aspectos cognoscitivo, socio afectivo y psicomotriz ; dichos rasgos específicos del niño son toso un acercamiento, pues no serán los únicos ni se precisa el momento en que surgen . Dichos rasgos pueden manifestarse antes o después. Dependiendo de las condiciones biopsicosociales en las que se

desenvuelve el niño, estos factores pueden estimular o impedir un adecuado desarrollo .

Las características del niño se enuncian como intereses, rasgos conductuales, inclinaciones socioafectivas, habilidades y destrezas psicomotrices y aptitudes cognoscitivas, mismas que en cierta forma se relacionan con las actividades lúdicas y los intereses del educando .

3. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

3.1 H. WALLON

Postulados Fundamentales

Médico y filósofo al mismo tiempo, se le considera como el primer psicólogo francés que se adhiere explícitamente a la corriente del materialismo dialéctico .

La forma de pensar de Wallon ; su obra y su metodología son por encima de todo dialécticas. Sus postulados psicológicos y pedagógicos están empapados de marxismo. Dada la riqueza en su profundidad de su teoría, la hacen difícil y, por ello no fácil de comprender, la expresión y forma de pensamiento la hacen poco común. Es fundador de una de las grandes opciones de la psicología actual ; la psicología genética (esencialmente histórica). Desde el inicio de sus trabajos denuncia las contradicciones originales que adolece la psicología se centra por completo en la

diversidad, en la contradicción, no con la finalidad de solucionar cuestiones relevantes sino, opuestamente, se debe dar cuenta de respuestas a los problemas de la existencia y el devenir.

Wallon es capaz de situarse ante el verdadero objeto de la psicología; la persona concreta en su situación conjunta.

Se opone radicalmente a las corrientes científicas y filosóficas tradicionales. Propone una nueva construcción de la psicología acorde con una nueva concepción del crecimiento.

Su trabajo es una aproximación concreta y genética a la totalidad del niño, sin hacer privar unos aspectos sobre otros ni hacer abstracciones discutibles, y sin olvidar el conjunto de vectores en el que se engloba la realidad infantil.

El desarrollo y la conducta individual se ven posibilitados y limitados por tres órdenes de condiciones: la fisiológica, la psicológica y la social, mismas que se describen a continuación:

Condición Fisiológica : La constitución biológica del niño en su nacimiento no es la única ley de su destino ulterior. Sus efectos pueden ser ampliamente transformados por las circunstancias sociales de su existencia .

Condición Social y Ambiental : Es la extraordinaria importancia, existe una interacción entre la capacidad de reacción del sistema nervioso y los estímulos que provienen del medio. El niño y medio son inseparables; el uno es complemento necesario del otro y están en mutua interacción. Lo biológico y lo social son complemento para la vida psíquica, las cuales en su forma de relación son recíprocas .

Wallon afirma que entre el organismo y el medio existe una continuidad, o más exactamente, una unidad ; ambos aspectos no pueden separarse, se manifiestan simultáneamente por acción recíproca del sujeto y del medio .

El pensamiento de Wallon es inmerecidamente poco conocido psicología y pedagogía van unidas en su obra, son inseparables pues se trata de dos momentos complementarios.

El medio vital y primordial del niño es, más que el medio físico, el medio social; en ausencia del medio social el desarrollo normal es imposible. Para Wallon la evolución psíquica se realiza por la interacción del "inconsciente biológico" e "inconsciente social"; este último es el más determinante.

Dentro del desarrollo social propuesto por Wallon es valorado el papel del otro como constituyente del yo.

El otro es perpetuo acompañante del yo en la vida psíquica.

Dentro de los postulados de Wallon en relación con el desarrollo de la personalidad del niño, su psicología genética va encaminada a descifrar el desarrollo y los procesos que los acondicionan y posibilitan. En Wallon son tres los conceptos básicos para sintetizar su posición: preponderancia, alternativa e integración funcional.

Para Wallon la actividad preponderante es una característica de cada etapa de desarrollo; existe lo que se llama conflicto específico, que el niño debe resolver; el niño dispone de varios tipos de respuestas (psicoafectivomotrices), que no son separables porque están integradas en una unidad dialéctica; y según sean preponderantes unas respuestas u otras, el estadio quedará caracterizado. Las preponderancias no son fijas, sino alternantes.

La alternativa funcional suscita un nuevo estado que se convierte en el punto de partida de un nuevo ciclo. De esta manera se lleva a cabo el desarrollo del niño bajo formas que se especifican de edad en edad. El mecanismo evolutivo del niño no varía; el desarrollo del niño no se produce por adición de los progresos, sino que presenta oscilaciones entre las manifestaciones anticipadas de una función que se ha de establecer posteriormente y las regresiones a momentos ya superados, es decir el desarrollo del niño está supeditado por "crisis" y "conflictos".

Las crisis evolutivas son verdaderas reestructuraciones de la conducta infantil, puesto que no son lineales ni uniformes. El pasaje de una etapa a la otra no es simple amplificación, sino una recomposición; actividad preponderante en la primer etapa se reduce y a veces se suprime aparentemente en la siguiente. Entre ambas se produce a menudo una crisis que afecta visiblemente la conducta del niño; el crecimiento está marcado por conflictos. La actividad que sufre la influencia de la otra, se transforma y, en lo sucesivo, pierde su poder de regularización el comportamiento del sujeto.

La integración funcional es, según Wallon, el más complejo y frágil, se presenta como síntesis de los procesos de diferencias y agrupamientos más primitivos en las más recientes, actuando a modo de circuito interno dinámico en cuyo seno se operan las síntesis que tienen lugar como resultado de la dialéctica evolutiva.

Una forma de sintetizar la metodología practicada por Wallon se presenta en "De etapa en etapa". En ella la psicogénesis del niño se muestra a través de la complejidad de los factores y de las funciones, a través de la diversidad y de la oposición de la crisis que la jalonea. Es una especie de unidad solidaria, tanto en el interior de cada uno como entre todas ellas. Considerar al niño fragmentariamente es ir en contra de su naturaleza. En cada edad el niño constituye un conjunto idiosincrático y original. En sucesiones de sus edades es siempre el mismo ser en el curso de sus transformaciones.

Conformada por contrastes y conflictos, la unidad infantil será tanto más susceptible de amplificaciones y novedades.

Teoría sobre el juego.

El juego es fundamental en el niño, como en el trabajo lo es para el adulto. Para éste el juego se representa como una actividad relajante, de reposo.

El juego le exige al niño liberar una gran cantidad de energía, similar a la que el adulto desgasta al practicar actividades físicas. Toda actividad de desgaste puede vincularse con el juego : actividades cotidianas, realistas, prácticas.

El aspecto lúdico y el real implican para Wallon una combinación que le da el sentido recreativo al juego. El aspecto de lo real está constituido por situaciones de exigencias externas, del medio ambiente, que finalmente conducirán al niño a la solución de un problema o a la satisfacción de una necesidad (de carácter lúdico) . En este proceso participan operaciones mentales ligadas a los centros de nerviosos ; además, se requieren un lugar, medios y términos de realización, mismos que están presentes en el mundo exterior .

Wallon postula dentro del proceso lúdico del niño una etapa o período de libre ejercicio que da continuidad al desarrollo neuromotor de aquél. Pareciera que estas actividades se representan como inútiles y sin ninguna tendencia formativa; asimilan situaciones de juego por y para sí mismas .

Dichos juegos hacen surgir funciones diversas : funciones sensomotrices , funciones de articulación y funciones de sociabilidad (mismas que son llevadas a la práctica con los sentidos y el movimiento, con las operaciones mentales y los roles que los niños desempeñan en una actividad lúdica) .

Ahora bien, Wallon clasifica los juegos y los ubica en un primer estadio : a saber , son : (7)

- a) Juegos funcionales : caracterizados por movimientos muy simples: relajar y contraer algunas partes del juego, producir ruidos o sonidos . Son actividades eminentemente de expresión corporal .

(7) WALLON, Henri. La evolución Psicológica del niño. Colección Pedagógica, Grigalbo. Pág. 57-72. 1979.

- b) Juegos de Ficción : se emplean juguetes variados u objetos que representan la imagen de algún objeto real ; se juega con muñecas utilizando frecuentemente una prenda de vestir se juega a los jinetes con un palo de escoba como si se tratara de un caballo .
- c) Juegos de Adquisición : en ellos el niño utiliza sus sentidos (mirar, escuchar, tocar) , para percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos y canciones que distraen su atención para después imitar y reproducir actividades lúdicas.

3.2 L.S. VYGOTSKY

Postulados Fundamentales

Dentro de la teoría del desarrollo Vygotsky destacó con gran aportación "Análisis de la crisis psicológica de su tiempo" pero sobre todo con el tema de la relación entre "aprendizaje y desarrollo" . Vygotsky confronta a los teóricos racionalistas con los empiristas .

Se puede ubicar un pensamiento educativo de Vygotsky, que parte de tres supuestos teóricos al dar su opinión y aportación sobre la relación que hay entre desarrollo y aprendizaje .

El primer supuesto teórico indica que los procesos de desarrollo y aprendizaje son independientes. El segundo supuesto teórico supone que el aprendizaje conduce al desarrollo .

El tercero parte de que los procesos de desarrollo y aprendizaje se correlacionan ; es decir, ambos implican una teoría dualista de desarrollo .

A partir de estos supuestos teóricos es importante marcar la relación que existe entre aprendizaje y desarrollo, para después especificar las características de esta relación .

Producto de algunas investigaciones realizadas , Vygotsky las retoma porque permiten el desarrollo de una nueva teoría llamada "zona de desarrollo potencial" (8) .

En la zona de desarrollo potencial se parte del hecho fundamental de una relación entre el nivel de desarrollo y la capacidad potencial del aprendizaje. Es preciso determinar niveles de desarrollo del niño, donde se da el desarrollo de funciones psicointelectivas como consecuencia de resultados que se obtienen durante el proceso de desarrollo ya realizado y el área de desarrollo y el área de desarrollo potencial .

La teoría del área de desarrollo potencial da origen a un postulado que se opone a la orientación tradicional ("La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo") (9) .

Se puede concluir que el proceso evolutivo no coincide con el proceso de aprendizaje : el proceso evolutivo va de la mano del proceso de aprendizaje. En la infancia el desarrollo no sigue al aprendizaje escolar, por lo que se trata de diferentes caminos, aunque tenga relación entre sí .

Teoría sobre el juego

El niño satisface ciertas necesidades mediante el juego.

Si los adultos no comprenden la importancia de esto no podrán incorporar a los niños a sus actividades. Cuando el niño es pequeño juega con la imaginación en la acción ; pero al llegar a la edad escolar y a la adolescencia esta situación se invierte y la imaginación pasa a ser un juego sin acción .

(8) RIVIERE, Ángel . Las relaciones entre aprendizaje y desarrollo. Infancia y Aprendizaje. Espasa-CALPE, S.A. MADRID. 1984. Pág. 27-28 .

(9) U.P.N. Desarrollo del Niño y aprendizaje escolar . Pág. 272.

El juego puede o no ser una actividad placentera para el niño, según se le presente. Hay juegos que no le son tan placenteros como otras actividades. Para el niño el juego debe tener acción, suspenso y azar. Aun cuando el resultado no es favorable suele disgustarse con sus compañeros, lo cual sucede frecuentemente en los niños de edad escolar.

El juego es el complemento de todas las actividades del niño. Para Vygotsky el juego tiene dos etapas: El juego simbólico, en donde no se otorgan características específicas, el niño le da ubicación y el orden según sus necesidades o intereses no existe proceso cognoscitivo y el juego con reglas que da inicio a lo largo de la edad escolar surge de una situación imaginaria. Cualquier tipo de juego en la actividad lúdica lleva consigo reglas.

Las situaciones imaginarias del niño pequeño no son un hecho fortuito, sino manifestación de la limitación de las situaciones reales, que le producen el máximo placer al ir en contra de reglas o lineamientos.

En el escolar, respetar las reglas proporciona más placer o sea, brinda una breve forma de deseo. En el juego es donde el niño tiene un mayor autocontrol.

3.3 JEAN PIAGET Periodos Evolutivos del Ludismo.

¿Qué es el juego? Las innumerables teorías que han tratado de dar respuesta a esta interrogante han elaborado explicaciones funcionales.

Entre las más sobresalientes, citadas por el propio Piaget en su libro La formación del símbolo en el niño (10), figuran las que se enumeran a continuación:

- a) El juego encuentra su fin en sí mismo es autotélico (Balwin).

(10) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño.

- b) "Es una actividad para el placer ". Una realización inmediata de los deseos o necesidades. (Claparade y Freud) .
- c) Carece de organización. (Escuela Americana) .
- d) Es liberador de conflictos. (Vigotsky) .
- e) Se halla determinado por la sobremotivación (Curti) .

Y en La verdadera naturaleza del juego (11), se describen :

- 1) Opuesto al trabajo aún cuando lo complementa en el campo de la actividad psíquica. Es una forma de higiene mental que se opone a lo trágico (Leif y Brunelle) .
- 2) La actividad de jugar...potencializa al juego como medio de evolución hacia la cultura, ya que ésta es producto de la permanente reelaboración de la imaginaria individual. (Dumazedier).
- 3) Actividad sublimada cuyo valor proviene de la sociedad . (Gutton).
- 4) El juego imita las formas de dominio; el niño que juega evade la realidad y así se protege de ella . (Erikson O) .

En tanto que en El niño: aprendizaje y desarrollo (12), encontramos al juego definido como :

- 1) Satisfactor de deseos irrealizables. (Vygotsky) .
- 2) Un espacio en el cual el niño se desarrolla y aprende ; y que satisface necesidades . (Vygotsky) .
- 3) Es un camuflaje de las funciones . (Wallon) .

 (11) LEIF Y BRUNELLE. La verdadera naturaleza del juego. Pág. 57,58,61 Edita. KAPELUSZ, S.A. Buenos Aires. 1978 .

(12) U.P.N. Desarrollo del niño y Aprendizaje Escolar. Pág. 289, 124.

Todas estas opiniones respecto al juego muestran sólo la enorme gama de posibilidades. empero resulta difícil comprender como muchos autores sustentan teorías referentes a la función del juego con base en la clasificación que de él hacen, y descuidan la tendencia de su evolución o proceso.

Al parecer, los criterios de clasificación llevados a cabo con ese fin someten caprichosamente las conductas lúdicas por sus tendencias, funciones, contenidos, y origen ; y dificultan de esa manera su estudio, pues subestiman los casos intermedios, que resultan inclasificables .

Por este motivo, acudiré a la interpretación que Piaget hizo del juego, la cual se fundamenta en las estructuras de la conducta lúdica, escogiendo de entre sus múltiples implicaciones sólo las más representativas ; correspondientes al enfoque psicogenético piagetiano.

El primer rasgo distintivo del juego se halla en su naturaleza asimilativa de "placer funcional" , característica que se refiere al interés por la realización y no por los resultados.

En este sentido puede afirmarse que el juego es más asimilativo que acomodación (13) . Piaget considera al juego como factor crucial en el desarrollo físico, intelectual y psicológico ; y como herramienta fundamental de las interacciones.

La automotivación que conlleva es determinante en su aplicación a actividades, al permitir al niño la asimilación placentera del medio , a través del contacto con un sin fin de experiencias cuyo interés intrínseco es buscar la satisfacción de necesidades emocionales . El juego es a la vez que expresión, condición del desarrollo infantil, pues revela la evolución mental. Sin embargo, tras revisar múltiples interpretaciones, Piaget afirma que "el juego puede servir para todos los fines" . (14).

(13) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Pág. 123. Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V. 1961 México, D.F.

(14) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Pág. 128. Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V. 1961. México, D.F.

En sus orígenes, el juego puede confundirse con la imitación, ya que esta se le reconoce fácilmente. Ambos surgen de manera simultánea y se enriquecen de manera cíclica. El criterio bajo el cual se diferencia parte de una consideración acerca de su finalidad: si se trata de juego, la conducta predominante es asimilativa; mientras que en el caso de la imitación predomina la acomodación.

Para Piaget las clasificaciones que se han hecho del juego no son prácticas, ya que se basan en su interpretación; y opina que, con independencia de ésta, la clasificación debe obedecer a un análisis estructural. Afirma también que no es posible hallar un criterio de clasificación aplicable a todos los detalles particulares que presenta, por lo cual recurre a la clasificación por estructuras.

Al revisar la clasificación de Groos y Claparade, quienes partieron de las tendencias de los juegos, Piaget observa que ésta se apega a tal punto a la teoría del preejercicio elaborada por el primero, que compromete la clasificación con la legitimación de su teoría. Es decir, que ésta dependería de la clasificación para probar su validez.

Vale la pena aclarar que si bien, de un modo general, "toda asimilación es autotélica (15)... se debe distinguir la simulación con acomodación actual de la asimilación pura a la cual se subordinan las acomodaciones anteriores, y que asimila lo real a la actividad propia, sin esfuerzo ni limitación" (16).

Este precisamente el caso del juego y su diferencia con el "preejercicio" de K. Groos, que abarcaría la totalidad de las actividades infantiles. Así, aunque reconoce sus valiosas aportaciones, pues según afirma: "Groos vio en el juego un fenómeno de desarrollo del pensamiento, de la actividad y fue el

(15) Es decir, que tiene la finalidad dentro de sí.

(16) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Pág. 127. Fondo de Cultura Económica. 1961. México D.F.

primero en hacerse la pregunta del por qué de las formas del juego" (17), Piaget piensa que la teoría de Groos - que considera el juego como preejercicio - puede explicarse por medio de un proceso biológico. Si los órganos se desarrollan debido a su funcionamiento, la actividad mental requiere de una ejercitación.

Aquí, cabe enfatizar las consideraciones piagetianas acerca de la diferencia entre juego e imitación, ya que no todas las reacciones circulares evolucionan en conductas lúdicas, pero si una gran parte de ellas. La distinción entonces se deja ver en la manera como se resuelve la pregunta: existe búsqueda de respuestas, o sólo el placer de la ejecución ("placer funcional" de Bühler). A partir de ello, Piaget concluye que "desprendida de su finalismo la noción de preejercicio se reduce a la asimilación funcional" (18).

Además de lo anterior, la clasificación de Groos se ve válida ante la evolución de las conductas, pues es probable que juegos con características inicialmente motoras, evolucionan hasta poseer características simbólicas. De tal suerte que intentar clasificarlos por su contenido sólo sea posible mientras permanecen como juegos motores. Todas estas consideraciones nos llevan a Piaget a clasificar el juego en tres grandes grupos:

"Ejercicio, símbolo y regla parecen ser los tres estadios sucesivos característicos de las grandes clases de juegos, desde el punto de vista de sus estructuras mentales" (19). En ellos es posible englobar todas las otras clasificaciones e incluir todas las conductas lúdicas. Además añade a esta división una clase aparte: los juegos de construcción, que ocupan una especie de "frontera que relaciona el juego con las conductas lúdicas" (20).

(17) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Pág. 205. Fondo de Cultura Económica. 1961. México D.F.

(18) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Pág. 208. Fondo de Cultura Económica. 1961. México D.F.

(19) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Pág. 57. Fondo de Cultura Económica. 1961. México D.F.

(20) Véase Piaget, Jean. "Clasificación de los juegos" en La formación del símbolo en el niño. Pág. 146-153.

Los juegos de creación, de construcción, el dibujo, el modelado, y cualquier técnica de representación material o corporal utilizable, se hallan al margen de la clasificación, debido a que apuntan fuera del dominio asimilativo y se inclinan hacia la representación adaptada. En ellos el interés por la actividad tiene menos que ver con el placer de jugar que con el apego a la imitación objetiva, por lo que se inscriben en el límite entre el juego y el trabajo.

Piaget reconoce al juego como factor potencial del desarrollo al hablar de una doble función: la del placer de la actividad por sí misma y la del juego-trabajo, cuyo sentido no es totalmente lúdico. Aún cuando el primero enfatiza el placer funcional, producto del predominio de la asimilación funcional sobre la acomodación, a partir del gusto por realizar acciones, en un segundo plano favorece también el aprendizaje 'aunque éste no sea contemplado como un objetivo específico del juego'.

Aclarado lo anterior, es posible hablar del dominio de las acciones mediante la ejecución. Cuando juega, el niño vuelca todo su interés y potencial físico e intelectual en las acciones. De ahí que los resultados sean tan positivos.

Si partimos del concepto emitido por Piaget que considera como función esencial de la inteligencia el comprender e inventar la realidad (21), podemos apreciar la importancia que brinda el juego al poner en contacto al niño con su entorno y al aprovechar su espontáneo interés en esta tarea.

En cuanto al juego-trabajo, recordemos que Piaget deja al margen de la clasificación genética de evolución estructural del juego a aquellas actividades que como las construcciones, desempeño de papeles, dibujo, etc., conllevan en sí mismas un predominio de la acomodación sobre la asimilación y las considera fronteras que señalan la transformación evolutiva entre ludismo y adaptación.

(21) PIAGET, Jean. Psicología y pedagogía. Ed. Sarpe. 1983. Pág. 55.

Sin embargo, habría que decir que del juego considerado como asimilación pura proviene la mayor parte de sus beneficios y que si se sabe aprovechar se alcanzarán muchos fines pedagógicos .

Habría que reconocer que el descubrimiento del juego como ejercicio preparatorio (K. Groos) y su aplicación a la pedagogía realizada inicialmente por Claparade habla ya de las bases de la pedagogía operatoria, fundamentada en el principio de la autoeducación .

Habiendo entonces esclarecido la definición y la clasificación piagetianas del juego, abordaremos el seguimiento de la evolución del ludismo, según la clasificación genética de los procesos evolutivos de las estructuras de la inteligencia senso-motor, representativa y reflexiva .

En el primer estadio del período senso-motor se conjugan la asimilación y la acomodación, para complementarse mediante juego e imitación . El niño ejercita, con el interés concreto de copiar, aquellos movimientos que antes imitó, y los utiliza para otra finalidad, la del gusto de ejercerlos. Al respecto, Piaget se cuestiona si podría hablarse de la existencia del juego cuando conductas reflejas de este tipo se manifiestan por primera vez en los recién nacidos, quienes se concretan a prolongar el placer de la succión, y cuya finalidad sería consolidar montajes hereditarios (22) . Con lo cual, concluye que se trata de una finalidad adaptativa .

Por lo tanto, el origen del juego debe buscarse, según Piaget, en el segundo estadio del período y no debe confundirse con "preejercicio" , pues si bien todo asimilación es autotélica, existen una asimilación adaptativa y una asimilación "pura" .

(22) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Pág. 125-126. Fondo de Cultura Económica. 1961. México D.F.

El juego de Ejercicio

En este estadio denominado juego de ejercicio, ubicado en el período senso-motor el juego esboza como una pequeña diferencia de la asimilación adaptativa, por lo que será difícil reconocer su delimitación. Más tarde, aparecen las reacciones circulares (acción, respuesta, repetición). Tras satisfacer la curiosidad que engendró la acción, el niño procede a su ejecución placentera, sin finalidad específica, esto es, al simple "placer funcional". A partir de la integración de los objetos (manipulables con creciente intencionalidad) a las reacciones circulares, podemos apreciar que el gusto por la ejecución de las acciones se enriquece por el "placer de ser su causa" (23).

Cuando ha resuelto la casualidad y no tiene ya que responder interrogantes en cuanto a dicho fenómeno, el niño se entrega por completo al juego. Piaget cita el siguiente ejemplo: cuando un pequeño de tres meses ve los juguetes que cuelgan en su cuna, primero, los observa con atención y actitud de cuestionamiento; y luego su conducta ante la misma situación es de gozo y alegría... Después, la formación de esquemas de movimiento le permite generalizarlos a movimientos nuevos. Dicha generalización de esquemas da lugar a verdaderas combinaciones de conductas lúdicas en las que puede observarse una "ritualización" de las acciones organizadas en esquemas, pero ajenas ya a la primera finalidad adaptativa que ahora, se orienta hacia a la asimilación pura. (El término ritualización se refiere a la secuencia obligada en que se repiten las conductas).

El juego procede, entonces, de su * procesamiento como prolongación de esquemas senso-motores que dan lugar a la asimilación funcional ajena a la adaptación, es decir, que obedecen al placer y no al conocimiento. Derivada del juego, dicha asimilación se ve potencializada por el interés natural hacia a la acción, de manera que cumple un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia al colmarla de experiencias y adquisiciones que resultan gratas.

(23) Término citado por Groos en su teoría del juego.

A esta forma de juego se le ha denominado de Ejercicio, debido a su característica principal de movimiento constante.

Representa el primer estadio de los períodos evolutivos del juego.

Existe otra categoría o forma de juego de ejercicio llamada "combinaciones sin Objeto". Su diferencia con el anterior consiste sólo en la ejecución de combinaciones de actividades y objetos nuevos que se incorporan a los esquemas dominados previamente por el niño. Esta categoría abarca también los juegos de destrucción de los objetos.

Los juegos en que predomina el goce por el movimiento se reconocen también debido a su inestabilidad y escasa duración por surgir ante cada nueva situación.

Una tercera clase de ludismo de ejercicio es la de "combinaciones con una finalidad", caracterizadas por conductas que manifiestan siempre un fin de tipo lúdico. El placer que experimentan los niños al preguntar, los "porqués" debe incluirse también como un tipo de juego de este grupo, pues en ellos sobresale el goce de la ejecución. Los niños preguntones no esperan recibir respuesta cuando ya están preguntando de nuevo, en una incesante serie de interrogaciones que les agrada por sí misma.

Existe una clase especial de juego imaginativo que no alcanza el grado de juego simbólico, ya que en él se reproducen imágenes mentales pero no se aplican o generalizan a otros objetos; es decir, no producen una disociación entre el significante y el significado, lo que predomina en ellos es el placer de la ejecución, por lo cual se incluyen también entre los juegos de ejercicio.

Superada su época de dominio, el juego de ejercicio tiende a desaparecer con la aparición de una nueva forma de juego cuya determinación depende de las adquisiciones intelectuales del sujeto: se trata de los juegos simbólicos.

Es necesario aclarar que el juego de ejercicio no es exclusivo de los dos primeros años, ya que se manifiesta en diferentes etapas de la vida, aún en la etapa adulta, sólo que el dominio de nuevas formas de juego cuya motivación determinan los intereses propios de la edad. El juego de ejercicio permanece latente en el individuo y se manifiesta sólo ante la inquietud por conquistar o dominar una nueva adquisición.

El Juego Simbólico

Al surgir la simbolización como capacidad evocadora del sujeto, se observa la primacía de la representación sobre las acciones. De aquí que, a través del juego, el sujeto pueda asimilar el entorno, es decir, hacerlo suyo sin preocuparse por el apego a la realidad, deformándolo de acuerdo con el egocentrismo infantil.

El juego simbólico es el resultado de toda una génesis constructiva de conductas elaboradas a partir de la imitación y el juego de ejercicio. Su proceso evolutivo se abre paso a través de las acciones, relaciones e interacciones que proceden de la asimilación-acomodación; y se consolida en la construcción de imágenes y esquemas simbólicos. Su contenido es el mismo que el de los esquemas motores, pero ahora evocados o reproducidos fuera de su contexto.

En las postrimerías del período senso-motor, se prepara la conciencia del niño respecto a la ficción, la representación logra un sorprendente desarrollo y se diferencia del ritual al incorporarse a éste un nuevo elemento: el símbolo lúdico, cuya agrupación en esquemas marca una nueva etapa.

El simbolismo resulta entonces de la transición de "rituales lúdicos" a "esquemas simbólicos" a partir del momento en que pueden aplicarse estos rituales a otros objetos o situaciones, produciendo la disociación significante-significado. Las primeras manifestaciones son las proyecciones de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos.

El desarrollo progresivo de la acción da entonces paso a los esquemas simbólicos, desde el momento en que el niño agrega intencionalidad a la evocación del ritual. Dentro de estas conductas, juega un papel preponderante la ficción, denominada también "como si", pues constituye una suplantación. Por tanto, el paso del juego de ejercicio al juego simbólico requiere de una preparación de la conciencia infantil en relación con la ficción, misma que se ve facilitada por el ejercicio de las "reacciones circulares terciarias" o experiencias para ver". Estas, a diferencia de las reacciones circulares secundarias, no provienen de esquemas ya adaptados, sino que son experiencias nuevas que se convertirán de inmediato en conductas lúdicas.

Para Piaget la ficción se inicia cuando convergen la aplicación de un esquema de movimiento a un objeto inadecuado y a la evocación por placer.

Juegos del tipo "hacer como que se duerme", "hacer como que se lava" pero caracterizados por la intencionalidad y la generalización, y la evidente demostración de placer evidencias que el símbolo lúdico ha hecho su aparición. Tales conductas se manifiestan en ausencia del objeto que las provoca, o sin relación con él, y se concentran a evocarlo.

"El símbolo es el resultado del desarrollo de la inteligencia a través del período senso-motor y de su potencial de evolución que procede a interiorizar y representar objetos so situaciones asimilativos y posibilita la imitación diferida que da lugar a la representación" (24).

El símbolo arranca del símil que el niño establece entre el objeto con el que juega, que actúa como significante, y el objeto con el que juega, que actúa como significante, y el objeto ausente, que hace las veces de significado. Recordemos que en ese momento los ejercicios convertidos en rituales lúdicos se tornan esquemas simbólicos, pues es ahí cuando aparece la separación de la acción común para aplicarla a un objeto diferente, es decir, la disociación.

(24) PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. Pág.34 Barral Editores S.A. Barcelona, 1970.

"Aquello que realiza el juego de ejercicio mediante la asimilación funcional, el juego simbólico lo reforzará por la asimilación representativa" (25) .

Piaget clasifica en tres estadios el período del juego simbólico, con una división muy detallada de las formas constructivas de la asimilación lúdica, que presenta a su vez una amplia gama de posibilidades combinatorias . Tras la aparición del lenguaje y sobre la reciente construcción del esquema simbólico se manifiestan, de manera sucesiva nuevas formas de símbolos lúdicos que evolucionan desde los más fáciles hasta los más completos .

1.- Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos.

Es una forma de generalización de esquemas que parece debido a la analogía que el niño establece entre el y los otros, hará dormir a su oso de peluche como antes dormía él mismo. Es ésta una forma de representación que demuestra ya independencia con respecto al objeto .

2.- Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos.

Son proyecciones de organizaciones simbólicas, sólo que tomadas de modelos imitados, los cuales interpreta el niño. Ejem. hace como si leyera el periódico o como si trapeara, luego de ver otras personas realizar estas acciones. Son esquemas de los cuales se ha apropiado mediante imitación .

3.- Asimilación del cuerpo de otros. Esto es, asumir papeles de otros , "juegos de imitación"; "yo soy la mamá" , "yo soy mi hermanita" . La asimilación simbólica es anterior a la acción imitativa, es decir, que ya estaba integrada y el niño antes de realizarla anuncia en forma verbal la acción .

(25) PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. Pág.168 Barral Editores S.A. Barcelona,1970.

- 4.- Asimilación simple de un objeto a otro. La descripción es obvia; algunos ejemplos de ello son : tomar un carrete de hilo por un cochecito, o una caja por una casita .
- 5.- Combinaciones liquidadoras. En ellas el niño intenta, mediante la compensación, tomar desquite cuando se siente amenazado. Así, imita algunas conductas para dominar el modelo imitado, no para someterse a él.
- 6.- Combinaciones simbólicas anticipadoras. Los juegos situados dentro de este rubro consisten en acatar órdenes, pero tienen la característica de que en ellos se anticipa lo que pasaría si se desobedeciera. Así, la anticipación es una representación adaptada en la que los niños demuestran una vuelta a la realidad .

Estas seis subdivisiones conforman el primer estadio del juego simbólico constituido por las características más relevantes del egocentrismo mismas que otorgan su papel representativo al juego simbólico .

La evolución simbólica llevará al niño a elaborar combinaciones, a inventar seres imaginarios que el permitirán asociar consigo mismo todo interés o aprendizaje, equilibrando su afectividad . La finalidad del juego simbólico consiste en "satisfacer al yo merced a una transformación de lo real en función de los deseos" (26).

El juego de imaginación reproduce todas las experiencias valiéndose de la representación simbólica, que no es otra cosa que la afirmación de la personalidad egocéntrica del niño, quien ejerce su capacidad para disfrutar, comprender o evadir la realidad. En la creación de seres ficticios casi siempre personifica un espectador o compañero que sirva de refuerzo a su yo; y ante situaciones desagradables evade o compensa su realidad trasponiéndola mediante el juego simbólico para asimilarla, aunque deformadamente. La compensación se convierte así en catarsis .

(26) PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. Pág.40 Barral Editores S.A. Barcelona, 1970.

En un segundo estadio, ubicado alrededor de los cuatro a los siete años. Piaget concentra aquellos juegos que evidencian un viraje hacia la adaptación, es decir, los que poseen una tendencia más real, más lógica. De ellos refiere tres características:

- a) La existencia de un orden sensato de las combinaciones, en el que se manifiesta un progreso en las secuencias.
- B) El interés por la objetividad de la imitación. La asimilación que antes era deformante, se torna más adaptada; y el contenido de las escenas permanece simbólico, en tanto que las cosas se acercan cada vez más a la adaptación inteligente.
- c) Inicio del simbolismo colectivo. Se manifiesta una diferenciación y adecuación a los papeles.

Tales características provienen del inicio de la socialización que coordina las relaciones interpersonales; y que imprime un fuerte impulso al simbolismo en dirección de la objetividad en la imitación. Como vemos, esta evolución del juego simbólico, lo dejará paulativamente de su finalidad intrínseca y representativa.

El tercer estadio se caracteriza por una reducción del símbolo en pro del juego de reglas y el trabajo, conductas ambas determinadas por la incipiente adaptación. Este último período del juego simbólico se ubica entre los once y los doce años, cuando el niño interpreta papeles y se comunica para coordinarlos y establecer acuerdos.

Al comparar cada una de las formas del juego simbólico, podemos observar la enorme evolución de la capacidad simbólica, que en sus orígenes es muy particular, pues parte de un objeto y sólo puede evocarse en él; y paulativamente se torna más móvil, hasta alcanzar la generalización. Al cabo evolución. En su intento de copiar la realidad del niño logra la objetividad y deja a un lado la imaginación y el simbolismo que le permitía evadirse de ella .

El juego de reglas en sus primeras manifestaciones, los juegos de reglas se constituyen alrededor de los cuatro a los siete años; y se muestran en todo su esplendor de los siete a los once años, para establecerse en definitiva en la edad adulta.

Los juegos de las reglas incluyen actividades senso-motoras tanto como actividades mentales, matizadas con el afán de la competencia entre los participantes y la limitación establecido por un código de reglas .

La regla resulta necesariamente de un acuerdo tomado en el interior de un grupo, e implica una obligación y una regularidad. Piaget hace una primera división de estos juegos según de donde provenga la reglamentación: "institucionales" , transmitidos de generación en generación; y "espontáneos" donde las reglas proceden de la socialización, en la cual quedarían inmersas tanto las conductas lúdicas senso-motoras, como los juegos simbólicos.

El niño es capaz de inventar juegos de reglas porque los ha asimilado a través de sus relaciones sociales, en especial con los adultos, de los cuales ha recibido órdenes desde muy temprana edad. No es entonces una creación sino una generalización de lo que sabe; organiza mediante regularidades las normas que deberán respetarse.

Asimismo, en lo referente a las competencias o juegos deportivos se someterá a los lineamientos propios del juego, ya que conoce la normatividad que los sustenta. Por tanto, la reglamentación espontánea proviene por asimilación-acomodación del juego de reglas institucionales, con el cual ha estado en contacto desde hace tiempo.

Recordemos a los niños que lloran al perder en un juego donde tienen que someterse a reglas. A este respecto es importante mencionar que es precisamente el nivel evolutivo de la inteligencia el que determina la posibilidad del sujeto de aceptar (adaptación) las normas. Por este motivo, el juego de reglas se ubica en el último peldaño de los estados evolutivos del juego. Mientras el niño juega mediante el ejercicio y luego a través del simbolismo,

poco a poco se adapta a la normatividad propia de la socialización a la que se enfrenta cotidianamente.

Esta forma de juego persistirá hasta la vejez, pues sus conductas contienen estructuras más equilibradas, que remiten a la evolución del pensamiento lógico y a su consiguiente interés por el razonamiento.

Cuando los niños empiezan a jugar con reglas no se apegan al reglamento, sino que lo deforman de manera flexible, manifestando su incapacidad de someterse a ellas.

Será necesario lograr la cooperación para someterse a las normas, llegando a su construcción posterior mediante el logro de un consenso intersubjetivo de quienes participan en igualdad de poder, es decir, mediante la integración equilibrada de los diferentes puntos de vista.

A decir de Piaget el respeto y la justicia son valores morales que se construyen paralelamente al desarrollo intelectual, de tal suerte que, así como las operaciones son el punto de equilibrio de la inteligencia, la cooperación, que engendra las nociones de respeto y justicia, es el punto culminante de la socialización. Por tanto, el juego de reglas implica al factor social como determinante de su construcción.

Al revisar la clasificación piagetiana del juego, pude percatarme de que, las estructuras a la vez que cimientan el desarrollo evolutivo de la inteligencia, conforman las diversas etapas del ludismo. Al parecer, en ambas clasificaciones se emplea el mismo criterio integrador de sus estadios. A partir de tal consideración sabemos que existe una interdependencia entre razonamientos y ludismo .

4. DIFERENCIAS EN LOS JUEGOS SIMBÓLICOS

Los estudios de diferentes investigadores en distintos países, incluidos los niños españoles (1983), coinciden en que la mayor diferencia entre "juegos de niños" y "juegos de niñas" se produce precisamente en los juegos simbólicos colectivos. La mayoría de las niñas eligen temas como "las mamás" , "las maestras" como favoritos. En general, los roles sociales de los que, tienen una experiencia directa. Por el contrario los niños de las mismas edades prefieren jugar a ser personajes que ven en la televisión como superhéroes. Las acciones de estos personajes tienen poco ver, a primera vista, son las actividades de los varones adultos contemporáneos, de su medio.

Es evidente que en la elección del tema de juego está influyendo la identificación sexual de quienes participan en él. Y de nuevo hay que recordar el carácter genérico que tienen estos papeles sociales en el juego infantil. Por eso independientemente del trabajo profesional de sus padres reales, de la participación del padre en el cuidado de los hijos y de las tareas domésticas; la mayoría de las niñas de esta edad sigue entendiendo el rol social de la mujer en torno a la casa y a algunas profesiones típicamente "femeninas" .

Los niños al utilizar personajes fantásticos o de épocas y lugares remotos, quizá están expresando atributos de poder y de aventura que confieren específicamente al varón.

En cualquier caso mostrarían, al mismo tiempo, una falta de información sobre las actividades sociales y productivas de los adultos de su mismo sexo.

En un estudio sobre las peticiones de juguetes en las cartas a los Reyes Magos, realizado en enero de 1985, se encontraron marcadas diferencias entre niños y niñas . Los primeros solicitaron; juegos de "vaqueros", "seres extraterrestres" y pistas de carreras para coches, en tanto que las segundas, deseaban, muñecas, cocinas y maquillajes.

Aunque una buena parte de los juguetes comerciales sirve precisamente como soporte de estos juegos simbólicos, cabe establecer una diferencia importante entre ambos.

Los juegos colectivos son producto de las relaciones entre los mismos niños y se mantienen y transmiten, en buena medida, de espaldas a la sociedad adulta.

Regalar juguetes a los niños y la adecuación a su nivel de desarrollo. En todo caso se trata de un rito que facilita el sentimiento de la propiedad privada "mis juguetes" y el derecho a recibirlos y poseerlos, y la iniciación al consumismo de nuestra sociedad.

Si comparamos ahora las preferencias de juegos y de juguetes observamos que se producen un cierto retraso en cuanto a su evolución según la edad.

Existe la falsa creencia al suponer que a los varones les gustan los juguetes agresivos, de acción y movimiento y a las niñas las muñecas. Es necesario dejar tanto a los varones como a las niñas jugar con muñecos, como con elementos del hogar, es la mejor manera de dar curso a sus potencialidades afectivas.

En los juegos, los niños expresan todos los contenidos inconscientes y necesidades instintivas. Algunos padres evitan comprar juguetes bélicos. Pero sin duda verán que si el niño no posee una pistola disparará moviendo el índice y el pulgar de su mano. El niño necesita volcar agresividad en sus juegos. Jugar es compararse, medirse, con los mayores, es fundamental enseñar al pequeño a jugar con las cosas para tal fin y respetar las que no son juguetes.

Juegos y juguetes agradan y hacen más reales los personajes fingidos.

Cocinas, animales y pistolas apoyan las casas, bosques y selvas en los que tienen lugar mil y una aventuras. En ellas se descubre que la realidad podría ser distinta a como es, se vive en el juego todo aquello que se desea y aún está fuera de nuestro

alcance; curar, comprar, vender, pilotear, cocinar o cazar elefantes. Por ellos precisamente es tan importante.

Este abrir la imaginación a situaciones que no están presentes, es la aportación fundamental del juego simbólico.

Su limitación nos la muestran las preferencias de temas de juego, que están mucho más cerca de la sociedad que conocen, que de la que podrían soñar.

5. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

El juego puede cumplir varias funciones distintas, todas ellas importantes para el desarrollo del niño. En primer lugar, el niño que juega, se asemeja a un científico en su laboratorio. Se encuentra investigando el mundo que le rodea y aprendiendo nuevas cosas acerca de éste.

El pequeñito que intenta poner en equilibrio un cubo sobre otro, estudia la ley de la gravedad. El niño que juega con pinturas al agua, descubre que la mezcla de dos colores produce un tercer color diferente.

Estas elecciones tienen una importancia muy especial, a causa de su objetividad. No tiene el niño que aceptar la veracidad de las palabras del maestro, cuando le explica que los objetos fuera de equilibrio, caen; ya lo ha aprendido de antemano, basándose en sus propias experiencias.

Además de enseñarle nuevas cosas, el juego ayuda al niño a utilizar lo aprendido.

El niño construye una ciudad en la arena, o con otros materiales, además de ejercitar su imaginación, está aplicando su poder de observación. En este aspecto el juego también es un elemento esencial del proceso de aprendizaje; y proporciona al niño

la oportunidad de relaciones los hechos e ideas que se le van enseñando, con el ambiente en que vive.

El juego con otros pequeños ayuda a desarrollar el sentido social del niño. En el curso del juego conoce las ventajas inherentes a la cooperación, la necesidad de dar y recibir los conceptos de legalidad y justicia implícitos en la acción de compartir y en la de respetar el turno de los demás.

Todos los niños resultan beneficiados por tales lecciones, pero particularmente el hijo único.

"El juego, además es un factor fundamental en el desarrollo físico del niño, lo mismo en cuanto a su fuerza muscular que a su coordinación. Aprende a controlar mejor sus movimientos, a correr, a lanzar una pelota, a ensartar una aguja, a caminar sobre una línea, a trepar a un árbol y a hacer un nudo. Al proporcionarle ejercicio, dándole por ende, una mayor agilidad y control sobre su cuerpo, el juego ayuda al niño a crecer sano y fuerte. (27) .

Los animales no atraviesan sino un breve período de juego. El hombre en cambio dispone de un largo tiempo para jugar y aprender, que por cierto disminuye al llegar a la edad adulta, pero no obstante, puede conservarse durante toda la vida.

Las situaciones de juego que dan lugar tanto a la alegre imitación como a la propia creación, constituyen el punto de partida más favorable para el aprendizaje del niño .

Al aprender jugando, el niño no percibe sus esfuerzo, ni el gasto de energías. Debemos envolver al niño, en juegos trabajosos" que requieren su perseverancia.

"Comprobada históricamente la presencia del juego tanto en épocas como en culturas diferentes; nos preguntamos en qué momento de la vida empieza a jugar el niño. Bastará darse un paseo por el campo y observará como juegan los cachorros y los animales con sus crías" (28) .

(27) JACOB, Esther. México, D.F. Editores Mexicanos Unidos, 1983. Pág.262.

(28) JACOB, Esther. México, D.F. Editores Mexicanos Unidos, 1983. Pág.262.

Mediante el juego el niño aprende a conocerse a sí mismo conoce a los otros y al medio en que vive, el juego sirve para recordar situaciones y entenderlas mejor .

Educar a un niño es adaptarlo a su medio ambiente, hacer de él un ser social, pero con capacidad crítica.

El niño deberá desarrollar no solamente sus conocimientos, su capacidad intelectual, sino también sus habilidades físicas y manuales, sus actitudes o formas de responder ante situaciones nuevas. Por ello el juego será para el pequeño un trabajo, un entretenimiento para su edad de actividad posterior; mediante él se expresa su creatividad, sus posibilidades físicas, su imaginación, su capacidad de comprensión, pero además es importante saber que para que el niño pueda disfrutar el juego debe ser adaptado a su edad .

En la actualidad se ha difundido la producción de los llamados juegos didácticos (29) para los niños cuando les estimules la acción y la creación . Los juguetes menos didácticos son los que se accionan con pilas; los mecánicos, solamente permiten al niño observar, ser pasivo en lugar de actor. Según el tipo de juguete que elige el niño podemos ver cuáles son sus intereses. Algunos prefieren los juegos de descarga automotriz; otros los juegos tranquilos. Podríamos describir bastantes juegos o juguetes para el aprendizaje pero son más útiles los que los mismos educadores saben y/o han jugado y de esta manera mientras realizan una actividad que les interesa, están aprendiendo y al mismo tiempo se ejercitan en la convivencia .

(29) Los juguetes llamados didácticos, son los que permiten al niño variadas posibilidades de manipuleo; que son esenciales para el saludable desarrollo del niño. Dichos juguetes tienen la intención de que el niño al usarlos, logre un aprendizaje. El niño practica con ellos, la resolución de problemas.

Actualmente la revaloración del ocio ha hecho que los adultos comprendan que jugar es diferente a no hacer nada. Es precisamente eso: crear, aprender, participar, convivir.

La actividad corporal aunada a la de la mente, lo impulsará hacia muchas cosas que a simple vista parecen travesuradas, pero que para él constituyen una realidad y exploraciones excitantes y necesarias de su mundo. además el ejemplo del maestro facilita y estimula la participación alegre de los alumnos.



“Por el juego el niño se expansiona en alegría, como se expansiona la flor al salir del capullo porque es la alegría, el alma de todas las acciones en ese edad”



(FROEBEL)

PROPUESTA PEDAGOGICA PARA EL ESTABLECIMIENTO DE LA LUDOTECA ESCOLAR.

Objetivos Generales.

- Obtener juegos y juguetes recreativos y educativos .
- Utilizar juegos y/o juguetes para la realización de las actividades de enseñanza-aprendizaje.
- Clasificarlos y prepararlos para su uso
- Concientización por parte del profesor a los alumnos para su uso adecuado y buen funcionamiento.
- Proponer la elaboración de un reglamento interno.
- Utilización de material reciclable.

Objetivos Específicos.

- Las actividades de la ludoteca deberán ser de utilidad en la adaptación de las funciones académicas.
- Realizar actividades de animación infantil relacionadas con el juego y el juguete, vinculadas con unidades de trabajo, temas abiertos, fechas conmemorativas etc.
- Rescatar los juegos y juguetes populares mexicanos.
- Aceptar innovaciones hacia los juegos y juguetes propuestas por los alumnos.
- Orientar y proponer a los padres de familia juegos y juguetes que conviene comprar a sus hijos.

- Practicar el juego individual o en grupo con compañeros de edades similares.
- Aumentar la comunicación mejorando las relaciones de los alumnos con el maestro.
- Utilizar los espacios que tienen los alumnos al término de sus actividades.
- Arreglar los juegos y juguetes que por su uso sean deteriorados.
- Sensibilizar al niño hacia el cuidado de estos materiales.
- Elaborar juguetes con material desechable o reciclable.
- Evaluación y autoevaluación continúa del proceso enseñanza-aprendizaje.

Función Pedagógica

Por medio de la ludoteca el alumno refleja su personalidad y la expresa al manejar determinado juego o juguete en forma libre y espontánea. Por su parte el profesor aprovecha los momentos lúdicos para observar los rasgos y características de los niños que regularmente no se manifiestan durante las actividades escolares. Esta es una situación de relevancia pedagógica, en la que el docente ve favorecida y enriquecida su labor educativa.

Otro de los aspectos pedagógicos es la formación de hábitos al incorporar al niño a cualquier actividad, sea escolar o lúdica. Practicar el juego en grupo enseña a convivir y aprender jugando.

Es importante recordar como la fundamentación piagetiana, señala el valor de la acción como método de aprendizaje y propone al educador como un agente impulsor, y estimulador del razonamiento de niño, para lo cual sugiere el empleo preponderante del juego y el cuestionamiento como herramientas elaboradas de conocimiento, no garantiza que esto se lleve comúnmente a la práctica. Aquí es importante señalar que el educador sólo puede situarse como propiciador del conocimiento si supera prejuicios muy arraigados, como el del ejercicio exagerado de la autoridad tan extendido en nuestras aulas, y se ubica en igualdad de opinión con el educando, quien de esta manera podrá enfrentar los problemas que se le presenten, buscar soluciones y proponerlas.

Función Escolar

Jugando en equipo el alumno comparte momentos gratos que no encuentra aún teniendo muchos y costosos juguetes en su casa; aprende a esperar, a ayudar y a recibir ayuda, a cooperar y a comprender a los demás.

Si el maestro trata de cumplir en forma eficaz con su función deberá buscar armonía entre los objetivos individuales del niño. Si logra buenos resultados podrá sentir satisfacción teniendo la convicción de que con su esfuerzo, ha contribuido a la mejor realización del trabajo, en el salón de clases.

En las relaciones maestro-alumno habrá diferentes responsabilidades, pero la tarea será común y ambos influirán mutuamente para desarrollar con eficacia el trabajo. El principio de autoridad podrá subsistir y habrá plena identidad entre los dos.

El respeto mutuo es un factor relevante, como también lo es respetar los juguetes y juegos para que sus compañeros puedan

encontrarlos en perfecto estado. Se forma un hábito para cuidar los juegos y juguetes propios. Es un aprendizaje de responsabilidad para compartir el bien común y el respeto hacia los demás, a partir del bien compartido, considerándolo como un valor indispensable y necesario para un mejor convivió.

Función de Comunicación Familiar

El niño que estaba encerrado en su pequeño mundo de la segunda infancia, va pasando paulativamente a un mayor conocimiento de cuanto le rodea. El período escolar amplía enormemente sus intereses y la participación en la vida de los demás se hace más compleja. Su inteligencia y su voluntad se desarrollan al aumentar el interés por su medio ambiente. El juego le confiere una acusada actividad social y la actividad lúdica permite nuevas formas de comportamiento mediante la integración en las tareas escolares.

Por ello la adecuada adaptación del alumno hacia la ludoteca escolar dentro de su misma aula, le permite proyectar la idea original de esta actividad a su familia. Si el niño gusta de las actividades con juegos, le inquietará la idea de integrar al juego a su familia, aumentando y mejorando las relaciones entre padres e hijos, e iniciando así un canal de comunicación armónico y de participación del que se beneficiarán tanto los niños como los adultos.

De esta manera, cuando los padres tengan la inquietud o necesidad de regalar un juguete a sus hijos elegirán aquellos que al niño le interesan o por los cuales manifiesta mayor atracción; así el regalo no será inútil para los padres ni frustrante para los niños.

Ubicación

El aula de clases de primero y segundo año se convertirá en el espacio adecuado para el establecimiento de la ludoteca misma que debe estar situada en un lugar de fácil acceso o en las paredes del salón (esto es organización del docente) .

Necesidades Físicas y Materiales

El salón de clases se modificará de acuerdo a las necesidades y características de la colocación de cajas, tablas etc. para los juguetes o juegos. y a las características mismas de el aula, al número de alumnos y al criterio del profesor como moderador. (Como muchas de las escuelas cuentan con doble turno sería ideal compartir la ludoteca, pero de no ser así se debe pensar en guardar el material) .

El mobiliario escolar será imposible cambiarlo por uno adecuado pero aún así se podrá adaptar, y quien más sino el profesor todo lo logra con optimismo y creatividad.

Clasificación de Juegos

Sensoriales.- Estos juegos se caracterizan por el placer de sentir o expresar diversiones gratas, provocar situaciones ruidosas, como por ejem. hacer ruido con el silbato, la caja de música y divirtiéndose con el hecho de palpar las cosas o probar ciertas substancias con el deseo de saber a qué saben; es la etapa en la que el niño encuentra su diversión de mil formas.

Juegos motores.- Estos juegos tienen la cualidad de desarrollar la coordinación de movimientos, utilizando para ello, juegos de innumerables formas, tales como: juegos de boliche, de mano, de destreza etc. Otros juegos de este tipo tienden a desarrollar fuerza y prontitud: gimnasia, carrera, salto, y lanzamiento de piedras; pero también desempeñan una función apreciable en los movimientos del lenguaje, al pronunciar palabras de difícil significado (otorrinolaringólogo) etc.

Juegos Psíquicos.- Estos se dividen en intelectuales y juegos afectivos. los primeros emplean la comparación (lotería, dominó), la asociación por asonancia (juegos de rima), el razonamiento (ajedrez), la reflexión o la invención (adivanzas, enigmas), la imaginación creadora (invención de historias, dibujos). La imaginación como es sabido, desempeña un papel de capital importancia en el niño, mezclándose ésta en todas sus actividades, siendo por ella, por lo que el hombre se eleva por encima de la naturaleza y permitiéndole agrupar los elementos en nuevas combinaciones.

Diremos por último que la curiosidad es una especie de juego intelectual, siendo éste, el que brinda la incógnita de ¿por qué es curioso el niño? ¿por qué quiere verlo todo? ¿por qué trata de palpar lo que muchas veces no está a su alcance?. Esta postura de la curiosidad puede definirse apoyado en los conocimientos de GROOS, como una experimentación intelectual o un juego de la atención siendo causas por las que el niño se vuelve preguntón, motivado por la naturaleza que no ha puesto en él, el conocimiento de las causas y los efectos de los fenómenos sin el deseo y medio de procurarnos este conocimiento, lo cual es de incalculable valor.

Los juegos afectivos son aquellos que proporcionan placer, gusto, etc. al provocar o suscitar situaciones a veces hasta desagradables y en ocasiones de dolor siempre y cuando sea aceptado el juego como voluntario, como ejem. podemos citar el hecho de exhibir su valentía, y se divierte picándose con agujas para ver quien aguanta más y de acuerdo con el proceso seguido encontramos que hasta el miedo proporciona ayuda en la enseñanza y alimenta innumerables juegos (historias de bandidos, cuentos espeluznantes, etc.) el sentimiento y observación estética se

agiganta y desarrolla por medio del juego, ejem. el dibujo, la pintura, la música y el modelado.

Por todo lo anterior llegamos a la conclusión de que, el ejercicio voluntario sirve para el desarrollo de numerosos juegos infantiles, siendo éstos el alma del niño y motivos de alegría, conducidos metódicamente, son un auxiliar valioso en la tarea de la enseñanza, citando los juegos de inhibición que constituyen una detención voluntaria, una represión de los movimientos siendo de gran importancia, ya que el hombre adulto cuanto más civilizado es, más debe retener sus impulsos.

Juego y Trabajo en la Escuela Dentro y Fuera del Aula

Fuera del hogar, la educación continúa en los jardines de niños, en donde el juego tiene un papel sumamente importante, porque en ese lugar, todas las actividades se realizan jugando, ya que es imposible realizarlas de otro modo.

De los jardines de niños, los escolares pasan al primer grado de la escuela primaria, en donde se les inicia con una serie de ejercicios preparatorios y juegos de atención. Debemos procurar enseñar a los niños, la mayor cantidad de conocimientos posibles, en forma lúdica.

Existen numerosos juegos adaptables a la enseñanza, de los cuales nos podemos valer para hacer más amena la estancia del niño en el aula y la escuela, durante el primer ciclo, obteniendo mejores resultados.

Material Didáctico y sus Funciones

Como medio de establecer enlaces entre los intereses del menor y de los mayores. Cuando una persona habla sobre determinado tema, sólo lo escuchan con atención, aquellos que sienten un interés por él, ya sea porque saben algo del tema que se trata y desean saber más y conocer otras opiniones, o por que la necesidad los obliga a ello. Si esa persona ilustra su plática con ejemplos objetivos (fotografías, películas, esquemas, etc.) todos los espectadores, o por lo menos la mayoría pondría su atención en dichos objetos y escucharía mejor las explicaciones del conferenciante.

La enseñanza objetiva, es la forma más fácil de adquirir conocimientos, tanto para los niños pequeños como para los mayores. Ya que no es lo mismo vivir, experimentar, una cosa, que escuchar su descripción de labios de alguna persona.

Para Objetivar la Enseñanza

Para los niños es mucho más fácil y rápido aprender aquello que desean, que lo que les obligan por la fuerza; y lo que más les agrada, es la actividad y sobre todo si está les es presentada en forma de un juego que comprendan.

Muchas veces el profesor da una explicación que los niños no entienden por eso es necesario ejemplificar, la compara con cosas que le son familiares, para esto el maestro puede valerse de material elaborado por él o los mismos niños de acuerdo con el tema que quiere tratar, o recurrir a todo aquello que sirve para objetivizar la enseñanza es material didáctico.

Para Educar la Mente y el Control Muscular

Si logramos que el niño establezca una relación entre lo que conoce y lo que aprende, será muy difícil que lo olvide.

Al iniciar su educación primaria, el niño no puede coordinar bien todos sus movimientos, y para lograrlo requiere ejercicios de relajación y control muscular que pueden enseñarle acompañados de cantos y rimas que sean de su agrado por estar compuestas con el vocabulario que él usa y que va de acuerdo con sus intereses.

Más tarde aprende a escribir por medio de juegos, cuentos ilustrados y diferentes ejercicios. Simultáneamente con la escritura, logrará dominar la lectura.

En aritmética, un material adecuado servirá primero para entender el concepto objetivo del número y después para mecanizar las operaciones aritméticas, empezando por sumas y restas, y siguiendo con multiplicaciones, divisiones y todos los aspectos que forman el programa de estudios. Lo mismo sucede en la enseñanza de la Geometría, donde todo debe hacerse usando un material con el que el niño construirá diferentes figuras, empezando por líneas y siguiendo con superficies y cuerpos geométricos.

En conocimientos generales de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales o por asignaturas el material didáctico es indispensable para lograr fijarlos en la mente del escolar, es indispensable realizar experimentos en el área de Ciencias Naturales hacer ejemplificaciones en Ciencias Sociales etc. usar fotografías, películas, grabados para las diferentes fechas el niño las irá fijando y no las olvidará .

Mediante las observaciones del material didáctico y de juegos, el niño se va acostumbrando a reprimir algunos impulsos naturales, ya que para poder darse cuenta de los detalles necesita fijar su atención en ellos, sin distraerse con otras cosas. Por estos medios el educando va acostumbrándose poco a poco, a obedecer leyes y reglas, a encontrarse en lo que realiza, a analizar y comparar lo que ve.

Algunas Características que debe reunir el Material Didáctico elaborado, para que su uso sea Eficaz.

Si el material es colectivo, debe ser de tamaño adecuado para que todos lo perciban. Sus colores serán vivos, pero sin que dañen a la vista. Debe estar relacionado íntimamente con el tema para el que se usa. Debe ser un material manuable.

Si es individual, es necesario que sea de fácil manejo para los niños.. El material con el que fue construido debe ser adecuado. Debe ser igual para todos los educandos.

Gran cantidad de juegos pueden ser aplicados a la enseñanza de cualquier materia y/o tema específico, ya que hasta el más sencillo resulta encantador para el niño, siempre que reúna las siguientes cualidades:

- Un material adecuado y sencillo.
- Una explicación clara y precisa, todos los juegos antes de iniciarse se deben ejemplificar para evitar posteriores equivocaciones.
- Que sea guiado correcta y entusiastamente el desarrollo del juego. El maestro debe estusiasmarse con el juego de sus alumnos hasta contagiarlos de su alegría.
- Se deben cumplir todas las reglas del juego.
- En el juego deberán intervenir todos los niños de su clase.

"EXPERIENCIAS PERSONALES"

A través del tiempo que he ejercido mi carrera magisterial en las diferentes escuelas, he podido observar que es común que la enseñanza se realice de tipo verbalista, olvidando por completo todos aquellos medios que hacen la labor educativa más amena e interesante, lo que produce en el niño un estado de monotonía y aburrimiento por falta de estímulos convenientes, porque no se toman en cuenta sus intereses, pues muchas veces la enseñanza gira en torno de éstos que no son propios del niño, sino de otra etapa de la vida humana. Sin duda alguna, la labor docente exige del maestro conocimientos cada vez más profundos acerca del niño y éste debe ser observado detenidamente en sus plenas manifestaciones, en su completa personalidad de niño, para que una vez observado dentro de su vida, se pueda utilizar lo más agradable de ella que hace sentir como de su propiedad; basta ser un poco observador para decir que la vida del niño es el juego y que éste por desgracia, vive en un estado de abandono, generalmente se deja sin vigilancia los tiempos del juego para descansar, desapercibiendo toda la vida fantástica del niño, donde gira su mundo y su atención.

El tiempo precioso donde podemos observar al niño es el recreo, donde se desenvuelve a sus anchas, dando rienda suelta a su imaginación, jugando de distintas formas, todas ellas van de acuerdo a sus intereses, que responden a necesidades internas, olvidando por completo toda actividad seria, que implica esfuerzo y atención de parte de quien lo realiza .

Pues bien tomando en cuenta la necesidad del juego en los diferentes procesos de la vida infantil, considero que es ahí donde el maestro adquiere cúmulos de conocimientos que le van a servir para conocer más al niño, para comprenderlo y dirigirlo con tendencia a la educación a fin de que sea la enseñanza no un trabajo sino una actividad agradable y placentera .

En PALEM (propuesta para la adquisición de la lengua escrita y matemáticas) hay un material valioso, en el cual por

medio de tarjetas nos proponen infinidad de juegos para la enseñanza-aprendizaje, y no sólo este sino yo creo que por sugerencias no paramos lo mejor es intentarlo .

CONCLUSIONES

- Al interactuar con los objetos de manera dinámica, el niño establece contacto con el mundo que lo rodea. En esta relación, en ocasiones domina la asimilación como proceso propio del sujeto; y otras veces predomina la acomodación, como proceso objetual. Pero siempre existe un momento de equilibrio que propicia la transformación de los esquemas del sujeto, factibles de organizar, diferenciarse, y generalizarse.
- Tras realizar la correlación de los períodos evolutivos del juego y de la inteligencia, es posible afirmar que no es exacto suponer que los primeros procedan de los segundos, ya que no podríamos delimitar con precisión la evolución de la inteligencia independientemente de la evolución lúdica, sin incurrir en errores de identificación.
- Debemos considerar de esencial importancia la estimulación del niño a través del juego y el razonamiento, considerando a ambos como acciones complementarias que tienen incidencia directa sobre la evolución intelectual, de manera global.
- Creo relevante pugnar por una práctica docente equilibrada en el sentido de la planeación, la realización y la evaluación, tanto de juegos como de actividades que propicien el proceso mental mediante el cual el niño se apodera de la realidad; lo que supone dar a dichas conductas la misma importancia y velar por su evolución autónoma a través del ejercicio docente.
- La inclusión del juego como factor de conocimiento ha comenzado a desterrar a los antiguos y aburridos métodos autoritarios que pretendían volcar experiencias propias de los

adultos en un educando al que además, se consideraban como elemento pasivo; y se empieza a otorgar al individuo la posibilidad de construir por sí mismo el conocimiento mediante la asimilación-acomodación de experiencias que así adquiridas no serán fácilmente olvidadas.

- La construcción del conocimiento requiere del esfuerzo de la inteligencia: cuando juega, el niño ejercita y crea soluciones a los problemas; cuando razona, organiza, generaliza y coordina conceptos agregándoles, de modo cualitativo, elementos que inciden en la evolución de su conocimiento.
- Todos y cada uno de los elementos que hemos visto surgir de modo progresivo en el proceso de la inteligencia: percepción, imitación, representación, lenguaje, etc. tienen enorme importancia como integradores de estructuras conceptuales que el juego dinamiza, motivo por el cual debemos reconsiderar nuestra actitud como educadores .
- No se puede olvidar, el importante lugar de la afectividad en este proceso, como motivador de las acciones. De ahí que todo niño debe jugar y actuar en un ambiente afectivo cordial y amable.
- Con juegos como actividad y necesidad fundamental en el desarrollo infantil, el interrelacionarse con contenidos programáticos, se obtienen resultados efectivos en el aprendizaje escolar.

- A través de la afectividad lúdica y por medio de la ludoteca en el aula se pretende revalorizar al juego, por parte de docentes .
- Las actividades lúdicas deben aplicarse de acuerdo a las características, intereses y necesidades del niño, respetando su desarrollo psicológico y neuromotriz.
- No se pretende que el aula como ludoteca escolar sea estrictamente como terapia de juego, se da a conocer su importancia y se relaciona con la labor docente del profesor de grupo en educación primaria.
- La forma de organización de la ludoteca en el aula depende de las necesidades y características de los alumnos y del docente de grupo .

B I B L I O G R A F I A

- BORJA, Solé M. El juego infantil, Organización de las Ludotecas. Edit. Oikostau, Barcelona, 1979.
- CARRASCO, Alma. et. al. El niño: aprendizaje y desarrollo. México, Ed. U.P.N. 1985, P. 253.
- CASTELLANOS, Marie C. El juego en la educación. Edit. Prensa Médica Mexicana. México, 1973 .
- JACOB, Esther. Tus hijos de uno a seis años, México, D.F. Editores Unidos Mexicanos, 1983. P. 180.
- MARTÍNEZ, Plata, C.A. Mi ludoteca ¡Poemas, cantos y juegos! Antología Universal, México, 1990.
- MILLAR, Susana. Psicología del juego infantil. Edit. Fontanella, Barcelona, 1972
- PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica 8a. edición, México, 1984.
- PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Edit. Seix Barral 6o Ed. México, 1979.
- UNICEF, Mi niño de cero a seis años. Ejercicios y juegos para mi niño. Programa de Estimulación Precoz para centroamérica y Panamá. Carmen Naranjo, Piedra Santa, Guatemala, 1982. 150 p.
- WALLON, Henri. La evolución psicológica del niño. Colección Pedagógica, Grijalbo, 1974.

A N E X O S

(ALGUNOS JUEGOS PARA LA ENSEÑANZA)

BOLICHE

Para ejercicios de MULTIPLICACIÓN.

- Material: 20 tablitas de madera que puedan pararse; 10 blancas marcadas del número 1 al 10 y 10 de color marcadas en igual forma, y una pelotita de hule.
- Campo: El salón de clases o el patio de la escuela.
- Ejecución: Se colocan las tablas en línea recta en este orden, 10 negro, 1 blanco, 9 negro, 2 blanco, etc. y se traza una línea paralela a la de las tablitas a ocho o diez metros de distancia, para la línea de tiro. Un niño de cada fila pasará a lanzar la pelota dos veces, para tirar dos tablitas cuyos números tendrán que multiplicar y si dice correcto el resultado, se le anota como puntos buenos por su fila. si al tirar el niño, tumba más de dos tablitas o dos del mismo color, pierde.
- Gana la fila que primero alcance quinientos puntos.

EL BANCO

Para problemas.

- Material: Monedas de diferente valor y billetes o monedas de N\$10 , N\$ 20 ., Tarjetas pequeñas con cantidades anotadas.
- Campo: El salón de clases.

Ejecución: Se colocan al frente dos mesas, en una estará un niño "El Cajero" con el dinero acomodado previamente en la mesa, una caja etc. en la otra mesa tres niños "Los vigilantes" Un niño de una de las filas tomará una tarjetita y pedirá la cantidad anotada, El cajero le dará las monedas en ocasiones correctamente

y en otras incorrectas para que el niño reclame y diga cuánto le falta o sobra, o si está bien. Por cada niño que acierte una vez que por turno cada vigilante verifique el acierto se da una nota buena a la fila correspondiente. Gana la fila que después de determinado tiempo tenga más puntos.

CARRERA DE AUTOMÓVILES

Para series ascendentes y descendentes.

- Material: Cuadrícula dibujada en el pizarrón y coches de diferentes colores uno por fila, tarjetas con los números de la serie que se va a ver.
- Por suerte pasará uno de alguna fila y a los compañeros de fila restantes se les dan las tarjetas con los números, primero el niño que pasó caminará por los cuadritos despacio y su fila irá repitiendo en voz alta la serie (2,4,6,8....etc.) si terminan colocarán cada uno su número en el lugar correspondiente. El maestro vigilará y las demás filas, si se equivocan darán oportunidad a la fila siguiente. Así continuará el juego hasta que alguna fila logre decir y colocar la serie en forma ascendente y descendente, sin equivocarse.
- Al finalizar escribirán cada serie que vayan formando correctamente.

LA PELOTA

Para sumas y restas

- Material: Una pelota
- Campo: El salón de clases

- Ejecución: Los educandos se enumeran progresivamente, se sientan en círculo en el piso. El maestro al centro o un niño que será el capitán por el momento y dice: con la pelota en la mano; "no olviden su número, mi pelota vale dos", y rodando la envía a alguno de sus compañeros, que al recibirla dirá: "dos y mi número cinco, son siete", si acierta cambia de lugar con el capitán y así continúa el juego dándole diferente valor a la pelota y cambiando a suma o resta.

TIC - TAC

Lectura del reloj

- Material: Un reloj grande de cartón o dibujado en el suelo sin manecillas, colores y hojas de rehuso.
- Campo: El salón de clases o patio de la escuela.
- Ejecución: Se coloca o dibuja el reloj en el suelo y los niños se sientan alrededor de él. Dos niños (uno alto y otro pequeño) serán "minutero y horario" (ya deben tener conocimiento previo de su función, los niños se tomarán de una mano, con los brazos estirados, corren girando sobre los números del reloj, mientras esto sucede, todos sus compañeros cantan: "Tic, tac; tic tac" qué hora vas dar?. Cuando minutero y horario se paren, un niño tendrá que decir la hora que marcan y los que se equivoquen saldrán y tomarán una hoja dibujarán su reloj son una hora que elijan libremente terminando en un pequeño lapso dirán aquí dibuje las... y podrá integrarse otra vez al juego .

LOS VENEDORES DE CINTAS

Para aplicar el concepto de metro lineal.

- Material rollos de cinta de color diferentes, metros de la escuela o que se hayan elaborado con madera o palo de escoba.

- Campo: El salón de clases o patio de la escuela.

Ejecución: Habrá vendedores de cinta y el resto serán compradores, llevando la cinta y el metro se pasará gritando: "Cinta, cinta, vendo cinta"... Un comprador se acercará y pedirá un metro, dos etc. el vendedor la medirá y se la entrega, el comprador verificará si es correcto y volverá a medir. Aquí pueden cambiar vendedor y comprador pero no es necesario que por parejas sino deben ir cambiando de compradores y vendedores por todo el salón hasta que la cinta se acabe o como se determine por el maestro.

NOTA: Si los alumnos conocen los submúltiplos del metro, pedirán otras cantidades más complicadas.

REPARTIENDO

Divisiones

- Material: Palitos de paleta.
- Campo: El salón de clases

Ejecución: Se coloca un montón de palitos en la primera banca de cada fila. Pasa un niño y el maestro le da una cantidad de palitos. Por ejemplo: 12 y dice "entre cuatro", el niño los cuenta y reparte diciendo: "doce entre cuatro a tres cada uno. Pasa otro niño a repartir otra cantidad que cualquier niño le diga y así sucesivamente.

CARACOL

Para lectura oral

- Material: Cartones movibles con oraciones conocidas por los niños.
- Campo: El patio de la escuela o el salón de clases.

Ejecución: En el piso se dibuja o se traza el caracol dividido en espacios, en cada espacio se coloca un letrero. Los niños se forman en círculo alrededor. Pasa uno y va saltando de cuadro en cuadro, leyendo la oración escrita. Si lee bien un a cuadro pasa al siguiente, si no, pierde y sale del juego y se vuelve a formar al final del círculo. Gana el niño que vaya leyendo del principio al centro del caracol y del centro al punto de partida.

EL ACENTO

Para acentuación de palabras conocidas.

- Material. Un tilde o acento (´) de gran tamaño. recortado en cartoncillo forrado o coloreado. Varios letreros con palabras conocidas por los niños.

Ejecución. Un niño se llamará acento y a él se entregará el cartón correspondiente. Se invita a otro niño a que tome un letrero y lea la palabra ahí anotada. Deberá ocultar el acento, éste irá a dar el tilde si la palabra lleva acento a el niño que leyó, si la palabra va acentuada, si no, permanecerá en su sitio. Si "acento" se equivoca, el niño que leyó la palabra tomará su lugar para continuar el juego.

EL VOLANTÍN

Lectura

- Material: Letreros con oraciones impresas.

Ejecución: Se colocan la mitad del grupo dentro formando un círculo y fuera la otra mitad formando otro círculo girarán en sentidos contrarios los de adentro tendrán un letrero, cuando el maestro diga o el capitán alto se pararán como quedaron y los de adentro se pondrán de frente a los de afuera, el niño que quedo dentro debe leer la frase si acierta o lee bien pasa él al centro si no se queda otra vez hasta que lea.

* Es importante que el maestro se incorpore como un alumno más al grupo, participe que poco a poco rescate juegos tradicionales que le van sirviendo para diferentes temas , además para integración (La rueda de San Miguel, Juan Pirulero, Doña Blanca, El patio de mi casa, Elaborar rompecabezas, etc.). La imaginación de cada profesor es grandiosa y debe aprovecharla.