

**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA**  
**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**



UNIDAD AJUSCO



✓  
**Función psicológica del juego en el  
menor de 0 a 4 años de edad**

**T E S I N A**

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
**LICENCIADA EN PEDAGOGIA**  
**P R E S E N T A :**  
**CLAUDIA LETICIA CAZARIN**  
**GUADARRAMA**

MEXICO, D. F.

2000.

## DEDICATORIAS.

A MI HIJA ZYANYA FABIOLA QUIEN CON SU INOCENCIA Y TERNURA ME IMPULSABA A CONTINUAR DIA CON DIA, FABI TU INFANCIA ES LA ETAPA MAS ENRIQUECEDORA DE TU VIDA, LA CUAL IMPRIME MAS SIGNIFICADO A DICHA INVESTIGACION. TE DEDICO ESTE PROYECTO CON TODO MI AMOR ESPERANDO ME SUPERES.

A MI MADRE DONDE QUIERA QUE TE ENCUENTRES, GRACIAS POR DARME LA VIDA Y CON ELLA LA OPORTUNIDAD DE CONOCER EL ÉXITO, GRACIAS POR GUIAR Y CUIDAR MIS PASOS. MADRE ERES TAN GRANDE COMO PEQUEÑO ES MI CONOCIMIENTO.

DEDICO CON TODO MI CARIÑO Y GRATITUD ESTE TRABAJO A MIS HERMANOS: GUILLERMO, NORA, LAURA Y SANDRA.

CLAUDIA.

## AGRADECIMIENTOS.

VICTOR MANUEL : SIEMPRE ESTUVE CONVENCIDA DE QUE ALCANZARIA MI META, SIN IMPORTAR LOS OBSTACULOS A VENCER; AGRADEZCO TU CONFIANZA Y APOYO PARA LOGRAR DICHO PROYECTO. GRACIAS POR COMPARTIR CONMIGO TODOS LOS ESFUERZOS.

GUILLERMO: CON TU EJEMPLO DE LUCHA Y SUPERACION CONSTANTES ME ENSEÑASTE EL CAMINO DE LOS TRIUNFADORES, YO DECIDI CAMINAR POR EL MISMO, GRACIAS POR APOYAR MIS PASOS.

AL PROFR. LUIS: AGRADEZCO SU TIEMPO Y CONOCIMIENTOS PARA QUE SE CONCRETARA DICHO TRABAJO.

A MIS SUEGROS: MIL GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL Y POR CUIDAR A FABIOLA CUANDO TENIA QUE AUSENTARME.

CLAUDIA.

## INDICE.

### INTRODUCCION.

### EL JUEGO.

#### CAPITULO I. EL CONCEPTO DE JUEGO Y SUS VARIANTES.

|  |    |
|--|----|
| 1.1. ETIMOLOGIA DE LA PALABRA JUEGO..... | 1  |
| 1.2. CONCEPTO DE JUEGO.....              | 3  |
| 1.3. CARACTERISTICAS DEL JUEGO.....      | 11 |
| 1.4. FUNCION DEL JUEGO.....              | 14 |
| 1.5. CLASIFICACION DEL JUEGO.....        | 17 |
| 1.5.1. EL JUEGO DEL ADULTO .....         | 17 |
| 1.5.2. EL JUEGO EN EL NIÑO .....         | 18 |
| 1.6. MARCO HISTORICO .....               | 19 |
| CONCLUSIONES .....                       | 21 |

#### LA FUNCION DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO SEGÚN PIAGET.

#### CAPITULO II. DESARROLLO INTELECTUAL EN LA INFANCIA.

|   |    |
|---|----|
| 2.1. DESARROLLO INTELECTUAL.....              | 23 |
| 2.2. FACTORES DEL DESARROLLO INTELECTUAL.. .. | 26 |
| 2.3. ETAPAS DEL DESARROLLO INTELECTUAL.....   | 29 |
| 2.4. ETAPA O FASE SENSORIO MOTRIZ.....        | 31 |
| 2.4.1. LA FASE SENSORIO MOTRIZ.....           | 31 |
| 2.4.2. DESARROLLO DEL RECIEN NACIDO.....      | 31 |
| 2.5. ETAPA O FASE PREOPERATORIA.....          | 41 |
| 2.5.1. LA FASE PRECONCEPTUAL.....             | 41 |
| 2.5.2. ETAPA DEL PENSAMIENTO INTUITIVO.....   | 44 |
| 2.6. LA SOCIALIZACION.....                    | 46 |
| 2.7. JUEGO SIMBOLICO.....                     | 49 |
| 2.8. JUEGO FUNCIONAL.....                     | 50 |
| CONCLUSIONES.....                             | 53 |

## EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL INFANTE.

### CAPITULO III. LA TEORIA DE HENRY WALLON.

|  |    |
|--|----|
| 3.1. TEORIA DE LA PERSONALIDAD.....  | 68 |
| 3.2. ETAPAS DE LA PERSONALIDAD EN EL NIÑO.....                             | 70 |
| 3.3. LA PRIMERA ETAPA DEL DESARROLLO ES LA DE LA VIDA<br>INTRAUTERINA..... | 72 |
| 3.4. ESTADIO DE IMPULSIVIDAD MOTRIZ.....                                   | 74 |
| 3.5. ESTADIO EMOCIONAL.....  | 75 |
| 3.6. ESTADIO DEL PERSONALISMO.....   | 78 |
| 3.7. LOS DOMINIOS FUNCIONALES.....   | 79 |
| 3.7.1.LA AFECTIVIDAD.....  | 80 |
| 3.7.2.LA PERSONA.....  | 81 |
| 3.8.CONCEPCION DE JUEGO.....   | 83 |
| CONCLUSIONES .....   | 88 |
| CONCLUSIONES GENERALES.....  | 89 |
| BIBLIOGRAFIA.....  | 98 |

## INTRODUCCION.

El juego es una acción importante que permite a los niños un mayor desarrollo y maduración, ya que está comprobado que a través del mismo los infantes son capaces de manifestar frustraciones, miedos, alegrías, etc.

Al hablar de juego podemos pensar en las diferentes etapas de crecimiento por las que atraviesa el niño y por lo tanto conoceremos que características presentan cada una de ellas.

Nuestro objeto de estudio se centra en la función del juego en los infantes cuyas edades comprenden de 0 a 4 años de edad. En cuyas etapas se puede percibir la vida mortiz, moral, afectiva y social.

Los niños son espontáneos, y libres por lo que al jugar sólo pretenden socializar, conocer y entender el mundo.

Esta investigación documental se encuentra apoyada por una base teórica de distintos autores, lo que nos da una contextualización más amplia del concepto de juego, sus funciones y características. Se abordará su estudio considerando varios aspectos: el etimológico que nos acerca a los diversos significados que tiene la palabra juego, el concepto que nos explica la concepción que manejaban diferentes teóricos, así como sus características y funciones.

El niño mediante el juego, aprende y descubre un medio de actuación y de comportamiento, aprende a conocer y a controlar su cuerpo, a resolver una serie de problemas, y a manejar diferentes situaciones, ya que el juego es una actividad universal y común a todos los niños sin importar o distinguir costumbres ni edades. Los infantes dedican gran parte de su tiempo a dicha actividad, mediante la cual son capaces de entretenerse de igual manera a través de éste los pequeños pueden encontrar estímulos para su desarrollo social. Sin embargo, la influencia de las imágenes de la televisión roban espacio a los niños para jugar y al verse envueltos por estos medios de comunicación y los video juegos los infantes ya no juegan libremente, debemos además considerar otro factor que también es importante y es que los espacios en las casas son cada vez más reducidos pues ya no existen patios ni áreas verdes donde los niños puedan displayarse

y a la vez practicar los diferentes tipos de juegos. Todos estos factores parecieran estar coartando de muchas formas la oportunidad de que los infantes jueguen y obtengan los beneficios que la actividad lúdica proporciona a los menores y sus satisfacciones; sin olvidar que a través del juego el niño encuentra un mundo imaginario donde puede crear y convivir con los demás.

Por ello en la Pedagogía encontramos un apoyo teórico para lograr que el desarrollo sea óptimo abarcando los aspectos afectivos, cognoscitivos, motrices y sociales, todo a través de un proceso constructivo que genere situaciones afectivas permanentes entre el niño y el adulto que conviva con él, ya sea su madre, padre, maestro, hermanos.

El objetivo es analizar la función del juego en la socialización e integración de la personalidad en el niño. La presente investigación muestra las múltiples aportaciones que brinda el juego a los niños y como esta actividad contribuye a su socialización y esto a su vez a la integración de su personalidad, además de que ofrece información a los Padres de familia, maestros, educadores y toda aquella persona que se quiera acercar a ella sobre la gran importancia que representa el jugar con nuestros niños, con nuestros hijos pues a través de él manifiestan todo tipo de sentimientos y actitudes.

Los resultados de la investigación se presentan en este documento, bajo la siguiente estructura: en el Capítulo I las definiciones etimológicas de la palabra juego, los conceptos de juego con las más importantes aportaciones de los teóricos más destacados desde el primer cuarto del siglo XX hasta finales del mismo, características del juego de una manera general, también se presentarán las funciones de este; por último se hablará de la clasificación del juego en el adulto y del juego en el niño.

El Capítulo II se inicia con una presentación teórica del desarrollo intelectual, posteriormente se presentan los factores del mismo ambos a través de Jean Piaget, así mismo se describirán las fases y etapas en que Piaget dividió el desarrollo cognoscitivo. También se hablará de los resultados de la socialización, del juego simbólico y del

funcional. Finalmente se presentarán conclusiones de dicho capítulo por la extensión y la importancia del mismo.

En el Capítulo III se abordarán el pensamiento y enfoque que le da Henry Wallon a la socialización y a la persona, así como la importancia que el medio ejerce en los individuos. También se describirá la clasificación que el presentó de las etapas y estadios del desarrollo en el niño, acompañados de los dominios funcionales por la importancia que Wallon les asignó por ocupar un lugar determinante en el comportamiento del sujeto y en la integración de la personalidad dentro de los cuales se encuentra por supuesto la afectividad. El capítulo termina con la presentación de la concepción de juego que manejaba Henry Wallon.

Finalmente se presentarán las conclusiones generales, donde se destaca la importancia del juego en el aprendizaje y en el desarrollo intelectual con relación a la socialización e integración de la personalidad en el niño.

Para realizar la presente investigación la metodología que se utilizó para el desarrollo fue la del método clásico de análisis de documentos; el cual consiste en el análisis interno de dichos escritos de los cuales permite resumir los rasgos fundamentales, con un carácter objetivo lo que nos brinda una máxima imparcialidad. Teniendo como fuentes principales los libros y materiales hemerográficos; contando para lo anterior con un instrumento fundamental para la obtención de la información como lo es la lectura y el análisis de los contenidos para dicha investigación que está al servicio de la interpretación y de la descripción. El nivel de análisis será descriptivo y reflexivo.

Como en toda investigación existen limitaciones, en este caso se presentó la inaccesibilidad ideomática a algunos textos de Piaget y Wallon, o la escasez de los que se encuentran en español.



## 1.1 ETIMOLOGIA DE LA PALABRA JUEGO.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados por reglas absolutamente obligatorias, aunque literalmente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Huizinga, 1984:43-52).

Etimológicamente la palabra juego tiene diversos significados:

El griego posee una admirable expresión del juego infantil en el sufijo "inda", no designa otra cosa que jugar. Los niños griegos jugaban con la pelota.

En latín, con una sola palabra abarca todo el campo del juego: "ludus", "ludere", de donde deriva "lusus". "Ludus", "ludere" abarca el juego infantil, el recreo, los juegos de azar.

En el francés, "iocus", "iocari", ha dado las formas "jeu", "jouer".

En italiano "ginoco", "giocare".

En español "juego", "jugar".

En portugués, "jogo", "jogar".

En inglés "play", "to play".

En alemán "spielen", literalmente "hombre que juega".

En su forma anglosajona "lác", "lácáu", significa, junto a "jugar",

“saltar” y “moverse”, también “sacrificio”, “ofrenda”, “regalo” en general, hasta “generosidad” (Idem).

## 1.2. CONCEPTO DE JUEGO.

Es sabido que la actividad lúdica conforma el escollo, el problema de las ciencias humanas. La literatura que se ocupa de él es sustanciosa y crece de manera progresiva, pues cada actual investigador se da a la tarea de encontrar una definición elemental, es decir, que defina "todo lo definido" (Leif,1978:11).

El juego recorre los estadios por los que ha progresado el hombre, y en cada uno de ellos se entrena con juegos y juguetes distintos. El misterio de la naturaleza del juego, acaso se encuentra en la naturaleza del juego; pero estamos acostumbrados a describir primero lo que se conoce como juego, y a relatar posteriormente los cambios de éste a través del desarrollo humano, como si existiera una línea recta desde la incuria infantil "la infancia sirve para jugar, dijo "Jean Chateau" hasta la última zozobra característica del adulto, antes de caer en la serenidad yacente . (Idem).

En el Simposio Internacional celebrado en Amsterdam en Septiembre de 1985 sobre el "juego, la ludoterapia y la investigación

sobre el juego”, una de las principales conclusiones a las que se llegó es que no existe una teoría completa y universalmente aceptada en torno de éste (Rimmert Van:1986,51-58). En efecto no hay una teoría que funcione como base para todas las demás concepciones que se conocen al respecto. Es notable que cada uno de los diferentes conceptos manejados por los teóricos aportan algo importante y fundamental sobre el desarrollo del niño. El juego es una actividad vital para los pequeños, ya que desde que el niño se encuentra en la cuna juega hasta la edad en que es capaz de construir a partir del juego.

A lo largo de la historia, se han dado las siguientes definiciones en torno del juego:

En el primer cuarto del siglo XX, Gross (1980) señalaría que el juego es una actividad de suma importancia para el desarrollo, ya que permite que mediante esta actividad se formen los hábitos y, ante todo, nuevas reacciones. Para Gross (1980) el juego no es algo especial, y que por lo tanto sea especial y que por esto sea diferente a todo lo que el ser humano sea capaz de desarrollar o practicar, es decir, no es esta su característica principal sino es su función misma la que lo hace diferente a todo lo demás que el ser humano es capaz de practicar.

Para Gross (1980) jugar es una práctica libre de ejercicio y es en ese momento donde se pone en función todo el cuerpo "como una función natural" (Elkonin, 1980:72).

Bühler (1980) define el juego como una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de su finalidad. El autor para aproximarse al concepto de juego, introduce el término de "placer funcional", término que cobra sentido cuando lo separa, por un lado, de la satisfacción o placer y, por otro, de la alegría que es el resultado anticipado de la propia actividad. Bühler (1980) considera que el placer funcional pudo aparecer quizá por vez primera en "las etapas de formación de los hábitos y como mecanismo biológico del juego" (Idem).

Piaget centra su teoría en el aspecto cognoscitivo, sostiene que para que un niño entienda algo debe construirlo él mismo, debe reinventarlo; desde luego, habla de logros cognoscitivos. Para Piaget el juego es, ante todo, "simple asimilación funcional". Con la socialización del pequeño, la actividad lúdica va adquiriendo reglas y va adaptando la imaginación simbólica a sus propias necesidades de acuerdo con su realidad.

Piaget escribió "lo que me interesa es la creación de nuevos pensamientos que no estén preformados, que no sean predeterminados por la maduración del sistema nervioso ni por encuentros con el medio ambiente, sino que estén contruidos dentro del individuo mismo"(Piaget,1982:118).

Este autor planteaba una metodología liberadora de toda enseñanza, afirmaba que los niños deberían ser capaces de hacer sus propias investigaciones, sus propios experimentos.

El niño debe ser capaz de reinventar su propia existencia con el fin de averiguar a dónde podría llevarle. Si hay algo de verdad en esto, podemos albergar la leve esperanza de que alguno de tales procedimientos de juego se conviertan en adjunto de la primera educación en lugar de quedarse en métodos al servicio de la investigación.

Otro autor que aportó grandes conocimientos del juego fue Jean Chateau, (1958) quien dijo que el niño a través de el se revela con toda su espontaneidad, es decir, no esconde nada de los sentimientos que posee; el juego es el sustituto del trabajo que habrá de realizar a futuro mientras se prepara.

A través del juego el pequeño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter, en una palabra, dice Chateau, su personalidad.

Estas observaciones nos llevan a una idea importante: en el fondo, el juego del nene y su actividad seria, le proporcionan goce sensorial (como chuparse el dedo o besarse el brazo desnudo) y son del mismo orden; de una parte y de otra, es el goce sensual que rige el acto. Se trata, pues, más de una actividad práctica que de una actividad lúdica, y estamos obligados a no ver en los pretendidos juegos del nene más que pseudojuegos.

El niño que juega verdaderamente no mira alrededor de sí como lo hace un jugador de naipes en el café; sino se sumerge en el juego, puesto que es una cosa seria para aquél.

El niño que sabe que es pequeño intenta realizar también a menudo su mundo lúdico. El juego participa también de esta naturaleza del proyecto.

Jugar a la madre y a la hija es ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura.

“El niño se revela con toda su frescura y espontaneidad cuando juega”(Chateau,1958:25). Es necesario ver en el juego una preparación para el trabajo que se anuncia.

De lo anterior se puede inferir que el juego efectivamente debe pasar por diferentes etapas, al igual que el desarrollo del infante. No se puede considerar como actividad lúdica el hecho de que el recién nacido realice movimientos con su cuerpo como parte de una evolución dando lugar a sus curiosidades innatas, además de que no se pone en práctica toda su creatividad ni energía, no existe un desgaste físico, por lo que es sólo una actividad práctica; pero sí es el inicio de las actividades lúdicas que más tarde el bebé que se encuentra en la cuna realizará; dichos movimientos son sólo parte de dicha preparación.

Erick Erickson (1982) afirmó que cuando el hombre juega, debe entremezclarse con las cosas y la gente de una forma igualmente no comprometida y ligera. Debe hacer algo que ha elegido sin estar impulsado por intereses urgentes o por una intensa pasión; debe sentirse entretenido y libre de todo temor o esperanza de cosas serias.

Dijo Erickson que hablar del juego es pensar que se está de vacaciones con respecto a la realidad social y económica, por decirlo como suele acentuarse no trabaja. El adulto es un ser que produce e intercambia artículos; mientras que el niño se prepara para llegar a



serlo. Allí donde cada minuto cuenta, el juego desaparece (Erickson, 1982:191).

La teoría más popular y fácil para el observador es la que supone que el niño no es nadie todavía, y que la falta de sentido de su juego refleja ese hecho (Idem).

Arnulf Rüssel (1970) considera que en la medida en que haya menos esfuerzo, el juego es más agradable y más puro, el juego es considerado como una actividad que todos debemos de haber practicado alguna vez, ya que sólo esta práctica nos permite comprender lo que es propiamente el juego, cuando se es niño, esta actividad llena todo el tiempo, manifiesta Rüssel (Ibidem) no cubre el ámbito de las manifestaciones y necesidades; sirve como distracción, y ésta es parte de su finalidad sin importar sus múltiples formas ni aspectos.

Rüssel (1970) manifiesta que un hombre que nunca ha jugado no puede comprender lo que es el juego propiamente, ni conocer sus características formativas, que son algo peculiar de dicha acción.

El juego desempeña un papel muy importante ya que le permite al niño percibir la vida motriz, afectiva, social o moral.

Donald Winnicot (1977) escribió que el niño juega porque tiene razones que son totalmente lógicas, como querer expresar la agresividad, para dominar su angustia, para hacer notar su

experiencia para empezar a establecer y lograr contactos sociales. El juego permite la integración de su personalidad a partir de la comunicación con lo demás; hace que se obtengan alegrías y provoca infinidad de cargadas.

Entonces “el niño y el objeto se encuentran fusionados” (Winnicott,1996:71). La visión que el niño tiene de los objetos es meramente subjetiva, la madre se presta para que a través del juego el niño pueda hacer real todo lo que el quiere encontrar.

Así queda preparado el camino para estar jugando juntos y establecer una relación. Winnicott señala que el juego permite al niño manipular situaciones externas al servicio de los sueños, llenando algunos de ellos de significación y sentimientos. El juego implica para el niño confianza. En esencia, se puede considerar el juego como algo satisfactorio, intrínsecamente excitante.

Con base en lo anterior, la relación entre la madre y el hijo es importantísima, sobre todo, en su primer año de vida, pues este período es el cimiento de todo su desarrollo afectivo y social; además si éstas relaciones se pueden fundamentar a través del juego resulta más enriquecedor, pues a través de esta actividad el niño es capaz de manifestar todos sus sentimientos, y la madre puede conocerlos y manejarlos.

### 1.3. CARACTERISTICAS DEL JUEGO.

Los juegos son de utilidad para el desarrollo de aptitudes, así como para el robustimiento de la fuerza corporal y mental. También en la mayoría de los casos, ciertas actividades aparecen por primera vez en el juego, parece justificado suponer que la actividad lúdica sirve para la puesta en marcha de determinadas funciones.

La afirmación de que la utilidad del juego se inscribe en la ejercitación necesariamente se halla en contradicción con el principio de que el juego es una actividad ejercida por sí misma y sin finalidades exteriores. Porque esta finalidad del ejercicio no es buscada por el jugador, ni debe serlo. Sirve involuntariamente al desarrollo.

El niño pequeño nada sabe de las capacidades que le falta adquirir o perfeccionar, ni cómo ejercerá las funciones que está destinado a ejercer, y mucho menos cuál será su forma personal completa.

Siempre se señalan las estrechas relaciones que existen entre la fantasía y el juego, y es precisamente en el juego infantil donde se realizan las construcciones de la fantasía; sus creaciones y sus formas son, a menudo, la base de todo proceso del juego.

La actividad en el juego tiene siempre características formativas, y lo formativo está siempre en el juego de un modo especial, peculiar del juego (Rüssel, 1970:24).

El juego es una actividad particularmente importante en el desarrollo del niño; esta es una de sus características más significativas. Tan importante para los instintos, emociones y fantasías, como para el desarrollo de los sentimientos y el intelecto.

El juego tiene una finalidad intrínseca, es decir, se basta a sí mismo; pero inconscientemente es un factor de salud, pues intervienen todas las partes del cuerpo, al mismo tiempo que se da un desarrollo físico y mental.

Otra característica es que el juego carece de obligatoriedad por ser espontáneo y libre. Para Winnicott (1996), al jugar, el niño manipula fenómenos exteriores al servicio de los sueños e inviste algunos de ellos de significación y de sentimientos oníricos. Dice Winnicott que "el juego implica confianza".

Hilda Cañeque, siguiendo a R. Callois (1993) sintetiza las siguientes características esenciales del juego:

El juego se articula libremente, es decir, que no es dirigido desde afuera.

La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se encuentra mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.

Su canalización es de destino incierto, en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente la característica de incierto, es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas.

Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios; no es útil, en el sentido que se le da al término; finalmente, su interés fundamental no es arribar a la consecución de producto final.

Es reglamentado, en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas "in situ", en forma deliberada y rigurosamente aceptada: ahora te va a ti.

Produce placer, es decir, que la actividad en sí, promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.

#### 1.4. FUNCION DEL JUEGO.

Mediante el juego, el niño aprende a sobrevivir y descubre un medio de actuación o de comportamiento en el confuso mundo en el que ha nacido. A través del juego, aprende a controlar su cuerpo y a conocerlo, lo capacita a desarrollar el equilibrio y la coordinación del cerebro, ojos y miembros; aprende a pensar, lo habilita a explorar el mundo material; le proporciona una serie de situaciones; lo hace capaz de resolver diversos problemas, de manejar emociones y controlar sus sentimientos. "A partir de saber ser un ser social, ocupa un lugar en su comunidad"(Catherine Lee,1984:63).

Necesita para ello un espacio interesante y seguro y un material apropiados, cuando es bebé, y está en la cuna le gusta que lo incentiven y le brinden aprobación. Conforme va creciendo le gusta que los demás niños y adultos jueguen con él.

Si bien es cierto que el juego tiene como finalidad el desarrollo físico del niño, parte fundamental de este desarrollo es la que toca a la realidad ficticia o imaginativa; por ejemplo; cuando juega a que es un león grande y fuerte, o cuando juega al papá, al doctor o al maestro; de esta forma permite la expresión de sus sentimientos y de su sensibilidad.

Rebasa por medio del juego todos los límites de su fantasía, lo que le permite que tenga facilidad de comunicarse con los demás y establecer reglas y respetarlas.

El juego de los pequeños tiene en sí su finalidad, tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del yo, y su principio es quizá sólo engendrar alegrías. En efecto, un niño que no juega, no afirma su personalidad, no se está preparando para la vida adulta, es necesario que el niño se ocupe de jugar, ya que es para lo que está preparado pues no puede realizar funciones que sí tendrá que realizar en un futuro. El niño que revela su espontaneidad y su frescura mientras juega, además de que se desarrolla también su creatividad; entonces expresa sus sentimientos ocultos y sus imaginaciones.

Por el juego, “el niño conquista esa autonomía, esa espontaneidad, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta”(J. Chateau, 1958: 15).

Cuando está despierto y solo, el niño pequeño pasa la mayor parte de su tiempo jugando. La necesidad de crecer y de controlar su entorno es tan fuerte que pone toda su energía en ello, y aprende más y a una mayor velocidad en los primeros años, antes de ir al colegio, que en ningún otro período de su vida. Nosotros los adultos somos responsables de él y debemos proporcionarle las mejores condiciones para su juego.

Cuando es un poco mayor, le podemos ayudar haciéndole sugerencias, mostrándole una habilidad específica o lo que ha de hacer en un momento crítico; pero lo que más le gusta es que le dejen jugar a su manera hasta que sea lo suficientemente mayor como para

disfrutar de su juego con otros niños. El adulto ha de observarlo desde lejos y estimularlo de vez en vez con palabras de aliento.

Muchas personas han tratado de separar los diferentes tipos de juegos de los niños. Esto resulta difícil.

El niño que parece solamente correr, trepar o balancearse por el placer de la satisfacción física que estos movimientos le producen, está al mismo tiempo consciente o inconscientemente resolviendo problemas de velocidad, distancia y relaciones espaciales.

Otra de las funciones del juego, consiste en el despliegue de la fantasía, así puede al mismo tiempo estar respondiendo a ser un camión o un extraterrestre.



## **1.5. CLASIFICACION DEL JUEGO.**

Los juegos, debido a sus características, han sido clasificados y estudiados de manera individual:

### **1.5.1. El juego del adulto:**

La característica principal del juego del adulto parece residir en el "permiso". Hay pocos adultos, por libres que sean para disponer de su tiempo o de su persona, que no hayan sido sorprendidos alguna vez esbozando un gesto furtivo para disimular que jugaban. Existen sin duda aquéllos en quienes el juego provoca remordimientos; pero en la mayoría, el sentimiento de permiso acabó por prevalecer sobre la prohibición, y acrecentó la alegría de jugar.

Permiso para el reposo y la diversión. Distinguiremos así en el adulto: deporte y juego. El juego puede exigir grandes esfuerzos o, más bien, es el descanso en la medida que la fatiga pueda desplazar a otra; sin embargo, jugar a las palabras cruzadas o al ajedrez no produce cansancio aparente, de modo que el juego parece brindar sólo cierto tipo de descanso, pero con frecuencia también distracción, ya que puede apartar al hombre de los problemas que le preocupan o agobiar. El juego es, pues, permiso de incuria para la despreocupación. El juego puede convertirse en manía o en pasión.

El juego del adulto es, pues, totalmente subjetivo y radica en el autopermisivo. El adulto juega desde el momento en que se permite a sí mismo no tener obligaciones. Es la rehabilitación del egoísmo.

### **1.5.2. El juego en el niño:**

El juego del niño ha sido objeto de muchas observaciones y múltiples teorías capaces de responder que el juego del adulto y del adolescente se desarrollan en la misma línea que el ludismo infantil.

Los juegos funcionales pueden consistir en movimientos muy sencillos como los de extender y recoger los brazos o las piernas, tocar los objetos, producir ruido o sonidos. Todo esto se da en el funcionamiento liso y llano del aparato motor del lactante.

El niño toca y empuja, desplaza y dispone, yuxtapone y superpone para ver qué pasa. En la actividad lúdica del niño se introduce desde el comienzo una dimensión de riesgo y gracia en la cual el placer de la sorpresa se opone a la curiosidad satisfecha. El verdadero juego de ejercicio aparece alrededor de los dos años. En cuanto el niño accede a los rudimentos del lenguaje se manifiestan en su conducta intenciones que justifican el empleo de términos como "ficción", "símbolo" o "imitación".

Merecen tal denominación los juegos que convierten en muñeca toda bolsa rellena, en caballo cualquier palo de escoba.

## 1.6. MARCO HISTORICO.

En los últimos tiempos grandes pedagogos y psicólogos le han dedicado mucho tiempo de sus investigaciones a la importancia del juego. Cada uno parte de distintos puntos de vista, coincidiendo en que el juego es una necesidad vital para el niño, sobre todo, en los primeros años de vida.

A mediados del siglo XVIII, Juan Amós Comenio (1592-1670) con su primer gran ensayo *Gran Didáctica* explica que es necesario que haya en todos lugares una escuela elemental a la que deben asistir todos los individuos sin distinción de clase, ni posición social. "Comenio considera, pues, la libertad, el gozo de vivir, la dicha como el estado natural y legítimo del hombre, el fin hacia el cual debe encaminarse la educación" (Ibidem, p. 111 y 117).

Rousseau (1712-1778) dice que es conveniente, respetar la infancia y no pretender encontrar al hombre en los niños, que debemos adaptarnos a cada etapa de la infancia que lo más importante es respetar la naturaleza del niño. Él habla de una pedagogía funcional.

Para Juan Enrique Pestalozzi (1746-1827) en su didáctica expone que la escuela no solo sirve para instruir al niño, sino que lo prepara para desarrollarse a través del amor, virtud que el niño cultiva a partir de la convivencia con su madre, así se forma la persona en el individuo (Pestalozzi, 1958:205).

Federico Froebel (17783-1852) creador en 1837 del primer jardín de infancia para facilitar la formación de los niños en edad preescolar, creyó firmemente en la bondad natural del niño, en su libertad y en su creatividad.

Froebel escribió que la escuela debe ser, sobre todo, actividad. Y que podría expresarse por medio del juego. Ya que el juego es la naturaleza misma del niño, lo consideraba como su actividad principal.

María Montessori (1870-1952) habla de una pedagogía científica coincidiendo con Rosseau en manejar el término libertad. Para ella es importante que el niño se desenvuelva en un ambiente adecuado, para que se sienta pleno y pueda experimentar, actuar, pensar, sin que para ello le falten medios de trabajo ni de mobiliario.

Sigmund Freud (1856-1939) creador del Psicoanálisis afirma que a través del juego el niño es capaz de manifestar impulsos, deseos y conflictos que experimenta en la realidad.

Jean Piaget (1896-1980) nos dice que "el juego es primero que todo simple asimilación funcional o reproductiva, explica que el niño necesita adaptar su imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad (Piaget, 1980:223).

Autor de numerosísimos libros y artículos sobre la psicología del niño, explica que el juego a lo largo del desarrollo toma muy distintas formas de acuerdo con las diferentes características e intereses de cada una de las etapas.

Piaget (1980) dice que para el niño el juego es una forma de reproducir situaciones que le han impresionado, por lo que el juego es un medio de adaptación tanto afectiva como intelectual.

Hasta aquí se presenta, una recopilación de las diversas aportaciones de los más destacados psicólogos y pedagogos en relación al juego y la naturaleza del niño. Actualmente se acepta el juego como herramienta para el desarrollo de la personalidad infantil y su contribución en la socialización del niño.

## **CONCLUSIONES.**

Al concluir éste capítulo podemos decir que desde que el ser humano existe, ha practicado el juego y siempre le ha atribuído cierta importancia; por lo que ésta actividad es vital e importante para él; además de que es una diligencia que es universal, y que se práctica en todo el mundo sin importar raza, edad o sexo. Existe el juego en el niño pero también en el adulto y es precisamente el juego en el niño el

que brinda mayores aportes al presente trabajo pues mientras que para el adulto el juego sólo existe cuando se dan un autopermiso para disponer de dicha actividad, para los infantes es una forma de manifestar sus sentimientos y actitudes pues los niños cuando juegan se muestran a los demás niños o adultos de forma muy sincera, espontánea y libre por lo que para ellos el juego es de mucha utilidad pues también a partir de ésta acción son capaces de aprender de una manera mucho más sencilla, pues desarrolla sus conocimientos y aptitudes al mismo tiempo que desarrolla su forma corporal también.

Mediante el juego los infantes van aprendiendo a convivir y a descubrir un medio en el que pueden actuar, van comprendiendo que ésta diligencia les permite acercarse a los demás niños y adultos de donde iniciará su socialización, los infantes entenderán que pueden entonces empezar a pensar como resolver ellos mismos, ellos sólo ciertas situaciones que se les irán presentando y de las cuales tendrán que salir avantes y sino es así aprender algo de éstas circunstancias.

Todo lo anterior va formando y va marcando la personalidad del pequeño, un niño puede a partir del juego poner en práctica todas sus fantasías pero también puede demostrar o sacar a flote toda su realidad, pues en el juego por ejemplo con las muñecas y el trato que da a éstas puede manifestar una niña lo bien o lo mal que la tratan sin que se dé cuenta quizás de que lo esta manifestando, pues deja ver una gran cantidad de datos reales o fantaseados de su propia existencia. A partir de todo lo anterior definitivamente el niño inicia un proceso que le permite que tenga facilidad de comunicarse con los

demás que le rodean a través también de la aparición del lenguaje acompañado de la palabra, así el niño empieza a entender que existen reglas y que hay que respetarlas. Así se está acercando también a la vida adulta, cuando es niño su tiempo lo ocupa solamente para jugar pero se está preparando a la vez para ser un adulto y para el trabajo que más tarde enfrentará como parte de todo un proceso de desarrollo.

## **CAPITULO II. DESARROLLO INTELECTUAL DE LA INFANCIA.**

### **2.1. DESARROLLO INTELECTUAL.**

Uno de los intereses principales de Piaget fue crear una teoría acerca del desarrollo intelectual, la cual constituye un proceso adaptativo que presenta dos aspectos que son : asimilación y acomodación.

171712

Piaget escribió que desde el momento del nacimiento, las personas empiezan a buscar medios para adaptarse de manera más satisfactoria al entorno. Lo que supone una constante búsqueda de nuevas formas para aceptar más eficazmente ese entorno. Lo que permite que los sujetos vayan construyendo no sólo sus conocimientos, sino también sus estructuras intelectuales.

Piaget, decía que la asimilación tiene lugar cuando una persona hace uso de ciertas conductas, ya sea de manera natural o porque ya se han aprendido. Por ejemplo, cuando un bebé al que se le dé una sonaja y trata de chuparla ya está haciendo uso de la asimilación. Entonces la asimilación es simplemente utilizar lo que ya sabe o se puede hacer uso de ella cuando uno se encuentra ante una situación nueva.

También la asimilación consiste en el proceso normal por el cual el individuo integra datos nuevos al aprendizaje anterior. Significa entonces que la asimilación permite a una persona adaptar el ambiente a sí misma, y representa el uso del medio exterior por el individuo según este lo concibe.

La asimilación se refiere al proceso de adaptar el objeto su estudio a las propias estructuras mentales internas, ejemplo, el niño que hace como si un trozo de madera fuese un barco está, en términos Piagetanos, "asimilando" el trozo de madera a su concepto mental de barco, está incorporando el objeto dentro de la estructura general de sus conocimientos sobre los barcos. (Flavell, 1985:16).



La acomodación tiene lugar cuando el sujeto descubre que el resultado de actuar sobre un objeto utilizando una conducta que ya tenía aprendida no es satisfactoria lo que lo lleva a desarrollar un nuevo comportamiento para actuar por ejemplo, un bebé que chupa la sonaja pronto desarrollará nuevos comportamientos para actuar con el objeto. Lo que será posible tras una serie de manipulaciones que le permitirán aprender una conducta apropiada al respecto, como será lanzarlo, lo que para sus padres resultará incorrecto, para el niño será completamente normal. La acomodación es el proceso de alterar las categorías básicas del pensamiento, o de modificar alguna actividad debido a las demandas ambientales, y el resultado final de esa alteración es la equilibración, que por lo general conduce a una mejor adaptación al medio. “Así la acomodación hace referencia al proceso inverso complementario, es decir, a adaptar esas estructuras mentales a la estructura de esos mismos estímulos” (Idem).

Adaptarse es concebir e incorporar la experiencia ambiental como ésta es realmente. Así las personas se adaptan a entornos que son cada vez más complejos y esto es posible mediante el empleo de conductas ya aprendidas siempre que sean eficaces (asimilación) o modificando las conductas siempre que sea preciso algo nuevo (acomodación). Durante la mayor parte del tiempo, se deben utilizar ambos procesos. Ejemplo cuando al succionar un biberón nuevo requerirá quizá alguna acomodación nueva porque la tetina que también es nueva puede que tenga unos orificios más pequeños, o quizá un diámetro que sea diferente a los de las tetinas de los anteriores biberones.

La asimilación y la acomodación actúan siempre juntos, se entrelazan e implican simultáneamente una fuerza antagónica entre polos contrarios.

Esquemas: los niños muy pequeños, por ejemplo, o miran un objeto o lo cogen cuando entra en contacto con sus manos. No pueden hacer ambas cosas a la vez. En la teoría de Piaget, tales estructuras internas cambiantes reciben el nombre de esquemas. Los cuales son cimientos del pensamiento, pueden ser muy pequeños, y específicos por ejemplo el esquema de beber. A medida que se organiza la conducta para tornarse más compleja y más adecuada al entorno, los procesos mentales de una persona se vuelven también más organizados y se desarrollan nuevos esquemas. "Un esquema, es pues la base interna, la estructura mental en la que se sustentan las secuencias de acciones externas; es, en otras palabras, la capacidad cognitiva que subyace y hace posible dichos patrones de conducta". (Ibidem, p. 28).

## **2.2. FACTORES DEL DESARROLLO INTELECTUAL.**

Piaget denomina a la transmisión social también como aprendizaje de otras personas, el volumen de lo que las personas pueden aprender de la transmisión social varía, según sea, en cada momento de su etapa de desarrollo cognitivo. Por ejemplo, un niño

podrá estar dispuesto a entender una explicación verbal del principio del equilibrio mientras que, otro niño más pequeño tendrá que manipular activamente una y otra vez un columpio o algo parecido antes de que pueda entenderlo.

Proceso de equilibramiento: es el acto de búsqueda de un equilibrio. Piaget supone que las personas generalmente prefieren un estado de equilibrio; así, constantemente ensayan la adecuación de sus procesos mentales. Si aplican un determinado esquema para actuar sobre un hecho y funciona, entonces existe un equilibrio. Si el esquema no produce un resultado satisfactorio, entonces hay un desequilibrio y la persona se siente incómoda. Esto es lo que contribuye al cambio de pensamiento y al progreso. Piaget, define el equilibrio como un estado en el cual todas las transformaciones virtuales compatibles con las relaciones del sistema se compensan mutuamente.

Experiencia física: se trata del proceso de aprender las propiedades de los objetos, por lo general mediante su manipulación. Es el proceso por el cual el niño aprende que los plásticos pesan menos que las maderas, gracias a este proceso el niño obtiene la información que necesita para resolver problemas más abstractos.

El desarrollo del conocimiento: es un proceso espontáneo vinculado con todo el proceso de la embriogénesis. La embriogénesis concierne al desarrollo del organismo, pero también al del sistema

nervioso y al de las funciones mentales. En el caso del desarrollo del conocimiento en los niños, la embriogénesis concluye sólo al llegar la edad adulta.

Ejemplo El aprendizaje: constituye el caso opuesto. En general, es provocado por situaciones, por, un docente en relación a algún punto didáctico, o por una situación externa. Además, es un proceso limitado, es decir, limitado a un solo problema, o a una sola estructura. "Piaget concibe al aprendizaje como una función del desarrollo. El aprendizaje no puede explicar el desarrollo, mientras que las etapas de desarrollo pueden explicar en parte el aprendizaje"(Maier, 1989:96).

Piaget postula que la adaptación es el esfuerzo cognoscitivo del organismo –la persona pensante- para hallar un equilibrio entre él mismo y su ambiente, y ello depende de dos procesos interrelacionados que son la asimilación y la acomodación.

Maduración: otro de los diferentes factores de cambio en los procesos mentales y quizá el más importante o básico es la maduración que se denomina como la aparición de cambios biológicos que se hayan genéticamente programados en la concepción de cada ser humano. De los factores este es el menos cambiante, pero proporciona una base biológica para que se produzcan los otros cambios. Y sus consecuentes aprendizajes.

No cabe duda que para Piaget, la historia del desarrollo intelectual es también la historia de la formación de la personalidad.

Por lo tanto, la teoría de Piaget descansa en el supuesto de que la personalidad humana se desarrolla a partir de un complejo de funciones intelectuales y afectivas, y de la interrelación de las dos funciones. Los procesos intelectuales orientan al individuo organizando e integrando estas funciones de la personalidad humana.

### **2.3. ETAPAS DEL DESARROLLO INTELECTUAL.**

Para Piaget, el desarrollo es un proceso inherente, inalterable y evolutivo, sin embargo, dentro de ese proceso sitúa una serie de fases y subfases diferenciadas. Siempre que Piaget incluye subfases dentro de cualquiera de sus fases fundamentales de desarrollo, las denomina estadios. Piaget al término fase lo emplea cuando se refiere a uno de los cinco períodos fundamentales en que dividió el desarrollo cognoscitivo. Así para él "una fase es la conformación en pautas homogéneas del estilo de vida de un individuo en el curso de ese período"(Ibidem, p. 109). Las cuales representan una de sus

enseñanzas fundamentales, como si fuese una entidad, y de hecho no son más que puntos de referencia para comprender la secuencia del desarrollo. Cada fase refleja una gama de pautas de organización que se manifiestan en una secuencia definida dentro de un período de edad aproximado en el continuo desarrollo. Las seis generalizaciones siguientes resumen el concepto de desarrollo en Piaget:

1. Hay una continuidad absoluta de todos los procesos de desarrollo.
2. El desarrollo responde a un proceso continuo de generalizaciones y diferenciación.
3. Esta continuidad se obtiene mediante un desenvolvimiento continuo. Cada nivel de desarrollo arraiga en una fase anterior y se continúa en la siguiente.
4. Cada fase implica una repetición de proceso del nivel anterior bajo una diferente forma de organización (esquema).
5. Las diferencias en la pauta de organización crean una jerarquía, aunque en el cerebro de cada individuo existe la posibilidad de todos estos desarrollos, si bien no todos se realizan.
6. Los individuos alcanzan diferentes niveles dentro de la jerarquía, aunque en el cerebro de cada individuo existe la posibilidad de todos estos desarrollos, si bien no todos se realizan.

## **2.4. ETAPA O FASE SENSORIO MOTRIZ.**

**2.4.1. LA FASE SENSORIO MOTRIZ:** La palabra sensoriomotriz describe eficazmente el primer período del continuo desarrollo, que depende principalmente de la experiencia sensoriomotora y somatomotora. Esta fase abarca un período que va del nacimiento hasta más o menos los 24 meses, lapso durante el cual se entiende que el niño es un bebé, a causa de la dependencia de su cuerpo como medio de autoexpresión y comunicación. En la terminología de Piaget, la palabra sensoriomotriz indica que el niño crea un mundo práctico totalmente vinculado con sus deseos de satisfacción física en el ámbito de su experiencia sensorial inmediata.

### **2.4.2. DESARROLLO DEL RECIEN NACIDO.**

El período que se conoce entre el nacimiento del infante y el momento en que éste empieza a hablar, está marcado por un excelente desarrollo mental. Su importancia ha sido desconocida, puesto que este período no va acompañado de palabras que nos permitan conocer paso a paso el progreso de la inteligencia, y los sentimientos, tal como sucederá posteriormente. Pero no por ello deja de ser necesario para la continuación de la evolución psíquica; en

efecto, este período trata de conquistar mediante las percepciones y los movimientos todo el universo práctico que rodea a los pequeños.

En esta asimilación sensorio-motriz del mundo exterior como lo ha calificado Piaget, el niño entre los 18 y los 24 meses, es capaz de proporcionar toda una revolución copernicana mientras que el recién nacido lo refiere todo a sí mismo y a su propio cuerpo, cuando se inicia el lenguaje y el pensamiento, el niño se encuentra colocado prácticamente, como elemento o cuerpo entre los demás dentro de un universo que él va construyendo paulatinamente y que siente ya exterior a sí mismo.

Dentro de las etapas de la revolución copernicana se encuentran los aspectos de inteligencia y de vida afectiva nacientes que se desarrollan a continuación:

Piaget, definió una etapa como uno de los períodos o fases en que se divide un proceso. Por lo tanto las etapas del desarrollo están subordinadas a la edad, según las dos observaciones preliminares y superficiales. Existiendo cuatro períodos en la evolución de las estructuras cognitivas: inteligencia sensoriomotriz, estadio preoperatorio, período de las operaciones concretas y período de las operaciones formales.

Las etapas se pueden clasificar de la siguiente manera

1. La fase sensoriomotriz (en general, de 0 a 2 años).
2. El período de preparación para el pensamiento conceptual (en general, de los 2 a los 11-12 años).



3. La fase del pensamiento cognoscitivo (en general de los 11 0 12 años en adelante).

El desarrollo sensoriomotriz puede explicarse de acuerdo con estos seis estadios sucesivos de organización:

1. USO DE REFLEJOS: El uso de los reflejos prevalece en el primer estadio de las fases sensoriomotrices. El primer mes de vida se caracteriza por la ejercitación de los reflejos, continuación de las actividades prenatales de desarrollo. Con el nacimiento, la individualidad del niño se expresa en el llanto, la succión y las variaciones del ritmo respiratorio. Estas respuestas conductuales configuran la iniciación del desarrollo de la personalidad. La naturaleza misma de los reflejos, la repetición espontánea mediante el estímulo interno o externo, suministra la experiencia necesaria para su maduración. La experiencia repetitiva establece un ritmo y una cualidad de regularidad. También proporciona los primeros indicios de uso secuencial y un sentido de orden. Por ejemplo, el reflejo de succión depende de la práctica para un buen funcionamiento.

El uso repetitivo de los reflejos, combinado con la maduración neurológica y física, tiende a formar hábitos.

1. REACCIONES CIRCULARES PRIMARIAS: Señalan el comienzo del segundo estadio, cuando los movimientos voluntarios reemplazan lentamente a la conducta refleja. Este desarrollo

requiere una maduración. El niño debe alcanzar cierta madurez neurológica antes de que pueda comprender sus propias sensaciones. Su vida psíquica comienza cuando la maduración "ya no modifica los objetos asimilados de un modo físicoquímico, sino que simplemente los incorpora en su propia forma de actividad" (Ibidem, p. 113). Aproximadamente al segundo mes, el niño puede repetir conscientemente esta acción. Sus actividades constituyen esencialmente la repetición voluntaria de lo que antes no era más que una conducta automática. Esta repetición de la conducta es ahora una respuesta deliberada al estímulo reconocido de una experiencia previa. Las respuestas adquiridas accidentalmente (por ejemplo, aferrar o empujar con la mano) se convierten en nuevos hábitos sensoriomotrices.

2. REACCIONES CIRCULARES SECUNDARIAS: Expresión que describe muy bien el tercer estadio de desarrollo, entraña una continuación de las pautas de reacción circular primaria combinadas con una función secundaria que eleva la reacción primaria más allá de su actividad básicamente orgánica. Entre el cuarto y el noveno mes, la conducta del niño continúa desarrollando formas familiares de experiencia. Su aparato sensoriomotor es capaz de incorporar solo los hechos a los cuales ha llegado a acostumbrarse. El objetivo fundamental de su conducta es la retención, no la repetición. El niño se esfuerza por lograr que los hechos duren, por crear un estado de permanencia. Este esfuerzo determina un ulterior conocimiento del ambiente y la acomodación del mismo —el primer conocimiento real que el niño tiene de las

fuerzas ambientales. Las nuevas reacciones secundarias repiten y prolongan las reacciones circulares primarias. Por ejemplo, el reflejo de prensión se desarrolla a partir de una secuencia de "aferrar" y "retener" para desembocar en actividades unificadas como sacudir, empujar o arrastrar. La actividad continúa siendo el motivo primario de la experiencia.

3. COORDINACION DE LOS ESQUEMAS SECUNDARIOS Y SU APLICACIÓN A NUEVAS SITUACIONES: El estadio de los esquemas secundarios, y su aplicación a nuevas situaciones, incluye el cuarto estadio sensoriomotriz, y tiende a coincidir con el primer aniversario del niño. Durante este estadio, el infante utiliza logros de conducta anteriores esencialmente como bases para incorporar otros a su repertorio cada vez más amplio. Piaget cree que este período, aunque transicional, posee importancia suficiente como para representar un estadio separado.

Los modos familiares de las actividades sensoriomotrices se aplican a nuevas situaciones. El aumento de la experimentación, facilitado por la mayor movilidad del niño, orienta el interés de este hacia un ambiente que está más allá de su funcionamiento hasta entonces limitado. Ahora realiza experiencias con objetos nuevos; prueba y experimenta nuevas maneras de manejarlos. Por ejemplo, comienza a descubrir que el ocultamiento de un objeto es anterior al hallazgo. Hacia el fin del primer año de edad, el niño ha refinado su capacidad de generalizar y diferenciar, al punto que los episodios experienciales específicos se generalizan para dar paso a clases de

experiencias. El niño adapta nuevas actividades y nuevos objetos de la experiencia a esquemas adquiridos previamente.

4. REACCIONES CIRCULARES TERCIARIAS: En general, este estadio tiene lugar en la primera mitad del segundo año de vida. Los procesos acomodativos proporcionan un mayor equilibrio a los procesos que al principio no eran asimilativos. El niño puede ingresar ahora en una secuencia de acción en un punto cualquiera, sin reproducir la secuencia en su totalidad. Ahora, con la capacidad de distinguir entre los objetos y la acción en proceso de desarrollo, el niño puede continuar considerando un objeto más allá de su propia percepción sensoriomotriz mientras comprende la relación inmediata del mismo con lo que resta después de la secuencia de acción. En otras palabras, el conocimiento de la relación de un objeto con otros (incluido su uso) es esencial para la rememoración del objeto. Por consiguiente, la incapacidad de recordar responde a una incapacidad de comprender relaciones. Por supuesto, durante este período temprano de desarrollo infantil, solo se entienden y reflejan en actos las relaciones inmediatas.

5. INVENCION DE MEDIOS NUEVOS MEDIANTE COMBINACIONES MENTALES: Se inicia alrededor de la segunda mitad del segundo año de vida. Hay un gradual desplazamiento del foco, que pasa de las experiencias sensoriomotrices reales a una reflexión más acentuada acerca de las mismas. La frase mediante combinaciones mentales sugiere un nivel avanzado de conducta intelectual. Obviamente, este estadio de desarrollo es la culminación de adquisiciones anteriores y tiende un puente hacia la siguiente fase

de desarrollo. El niño entonces percibe y recuerda de un objeto aquellos aspectos que en un período determinado fue capaz de comprender. El niño posee una capacidad inicial de recordar sin tener que repetir una actividad con su sistema sensoriomotor.

**ETAPA DE LOS REFLEJOS O AJUSTES HEREDITARIOS:** Así como las primeras tendencias instintivas (nutricionales) y las primeras emociones: en esta etapa de la preparación refleja, podríamos empezar a hablar de que se presenta la imitación, si los mecanismos reflejos sin engendrar en sí mismos ninguna imitación, dieran como resultado algún proceso que permitiera la imitación en el curso de los siguientes estadios: en la medida en que el reflejo conduzca a repeticiones cuya duración se extiende hasta más allá de la excitación inicial por ejemplo (la succión en el vacío) este ejercicio, sin construir aún una adquisición en función de la experiencia exterior, la hará posible por medio de los primeros condicionamientos.

Como ya se mencionó, los reflejos de succión se afinan con el ejercicio, el recién nacido después de algún tiempo, unas dos semanas, mama mejor que en los primeros días. Finalmente, y de manera principal, estos reflejos van a dar lugar a una generalización de su actividad, ya que el recién nacido no se va a conformar con chupar sus propios dedos cuando los encuentre, más adelante va a chupar cualquier objeto que se le presente o encuentre inesperadamente hasta que coordine el movimiento de sus brazos con la succión y lograr realizarlo de manera sistemática. Y más tarde al llegar al segundo mes llevará el pulgar a la boca. Lo que nos permite

concluir que el recién nacido va a asimilar una parte de su universo con la succión de tal manera que podríamos decir que su comportamiento inicial va a girar en torno a una realidad que pueda ser chupada; y más tarde mirada.

## **ETAPA DE LA ORGANIZACIÓN DE LAS PERCEPCIONES Y COSTUMBRES MOTRICES**

Esta etapa es caracterizada por el hecho de que los esquemas reflejos toman o asimilan ciertos elementos exteriores en función de una experiencia adquirida, bajo la forma de reacciones circulares diferenciadas. Por ejemplo, "en el terreno de la succión, el esquema reflejo se enriquece por medio de gestos nuevos como introducir sistemáticamente el pulgar en la boca"(Piaget,op. cit., p.30) Asi

también cuando el infante canta, es capaz de percibir un sonido que deseará repetir, lo que se ha denominado percepción auditiva y fónica que forma parte de un esquema global de asimilación. También se presenta un hecho que Piaget denominó percepciones organizadas y es cuando el niño gira su cabeza en dirección al ruido. Se puede mencionar que la acomodación y la asimilación están tan poco diferenciadas en este estado, que la imitación podría ser originada tanto de la segunda como de la primera. Desde el punto de vista perceptivo se comprueba, a partir del momento en que el niño sonrío lo cual ocurre a las cinco semanas de nacido, que además reconoce a determinadas personas con las que convive, sin que por ello podamos atribuirle la noción de persona o de objeto. Entre los tres y seis meses, normalmente alrededor de los cuatro meses y medio el lactante empieza a captar lo que ve y esta capacidad de prensión que posteriormente será también la de manipulación, duplica su poder de formar nuevos hábitos.

Antes que el lenguaje, aparece la inteligencia, o sea mucho antes que el pensamiento interior que supone la utilización de los signos verbales. Pero dicha inteligencia se considera que es totalmente práctica, y que se aplica a la manipulación de los objetos y que no utiliza, en vez de las palabras y de los conceptos más que

percepciones y movimientos organizados en "esquemas de acción", por ejemplo coger una varilla para alcanzar un objeto cercano, es por tanto, un acto inteligente pero bastante tardío si se realiza a los 18 meses, puesto que un medio, que en este caso es un instrumento auténtico, está pensado con un objetivo previamente planteado, y ha sido preciso comprender anticipadamente la relación entre la varilla y el objeto para descubrir este medio.

Un acto que marcaría la inteligencia de manera precoz consistiría en acercar el objeto si el niño tirara de la manta en que este se encuentra y que lo realizara hacia el fin del primer año.

Para que ocurra lo anterior, es necesario conocer dos factores. En primer lugar que las conductas se multiplican y diferencian cada vez más hasta adquirir una agilidad necesaria para así poder registrar los resultados de la experiencia. El bebé no se conforma con el solo hecho de reproducir los movimientos y los gestos que le han conducido hacia un efecto interesante, sino que los varía intencionalmente para así estudiar los resultados de estas variaciones y se entrega así a auténticas exploraciones. Así una acción apta para que pueda ser repetida y generalizada en nuevas situaciones es comparable a una especie de concepto sensorio motriz, es por esto, que el bebé cuando tiene un objeto nuevo, lo incorpora sucesivamente



a cada uno de sus esquemas de acción para frotarlo o zarandearlo, como si intentara comprenderlo mediante su utilización.

Hay en ello, una asimilación sensorio motriz comparable con lo que será más tarde la asimilación de lo real mediante el pensamiento y las nociones. Así el resultado de este desarrollo intelectual es efectivamente, como se mencionó anteriormente, el transformar la representación de las cosas, hasta el extremo de invertir o de modificar totalmente la posición inicial del sujeto en relación a ellos.

## **2.5. ETAPA O FASE PREOPERATORIA.**

### **2.5.1 LA FASE PRECONCEPTUAL.**

Este es un período de preparación para las operaciones concretas, comprende la transición de las estructuras de la inteligencia sensoriomotrices al pensamiento operativo. Durante el período

sensorio motriz, los niños sólo se interesan por el ambiente inmediato, coordinan movimientos y percepciones para alcanzar objetivos a corto plazo, pero no pueden considerar acciones posibles, evaluar la eficacia de técnicas alternativas ni actuar con el fin de alcanzar una meta distante en el tiempo o en el espacio. Este estadio se extiende desde una edad de los 18 meses o 24 meses y hasta los cuatro años y medio. Si bien la capacidad para representar una cosa por medio de otra le permite hacer uso del lenguaje, interpretar y hacer dibujos, ampliar su campo en los juegos simbólicos o de construcción y, más tarde, leer y escribir, el niño es aún incapaz de formar verdaderos conceptos.

A medida que el pensamiento representativo se desarrolla, el lenguaje se usa para evocar hechos y luego para describir objetos o acciones.

La vida del niño en el período de 2 a 4 años parece ser de permanente investigación. Investiga su ambiente y las posibilidades de actividad en él. Todos los días descubre nuevos símbolos que utiliza en la comunicación consigo mismo y con otros. Estos símbolos todavía tienen en esencia una referencia personal para él. Así aunque el niño y el adulto emplean más o menos el mismo lenguaje, no siempre poseen un marco común para comunicarse, el contenido del pensamiento del niño es fundamentalmente preconceptual.

El juego ocupa la mayoría de las horas de vigilia del niño, pues es una actividad que sirve para consolidar y ampliar sus

juego, el niño experimenta su mundo exclusivamente desde un punto de vista egocéntrico.

El lenguaje llega a ser posible en el momento en que el niño renuncia a su mundo autista y a su respuesta circular primaria de autoimitación. La imitación le ofrece un cúmulo de nuevos símbolos de objetos y enriquece su repertorio de conductas asequibles.

El juego que implica lenguaje e imitación, conduce a la comunicación con el mundo exterior y a un gradual proceso de socialización.

El niño razona que un hecho seguido de otro debe tener una relación causal. Comienza a pensar en términos de relación y establece su propio criterio de causa y efecto.

## 2.5.2. ETAPA DEL PENSAMIENTO INTUITIVO.

Para los niños de 4 a 7 años de edad el hecho más importante es la ampliación del interés social en el mundo que los rodea. El contacto repetido con otras personas inevitablemente reduce la egocentricidad y aumenta la participación social. En este segundo período de transición, la fase de pensamiento intuitivo, el niño comienza a utilizar palabras para expresar su pensamiento. Al principio, su pensamiento y su razonamiento todavía permanecen ligados a las acciones.

Así como el niño tuvo que coordinar la experiencia sensorio motor en un nivel anterior, en este el niño tiene que coordinar perspectivas de diferentes individuos, incluido él mismo. Debe coordinar sus propias versiones subjetivas y egocéntricas del mundo con el mundo real que lo rodea. Durante esta fase, actúa cada vez más según una pauta consecuente al de sus mayores, como si supiera intuitivamente cuál es la naturaleza de la vida que lo rodea, exhibe los primeros indicios reales de cognición.

El pensamiento intuitivo introduce una conciencia rudimentaria de las relaciones que eventualmente puede ser esquematizada en una jerarquía conceptual; pero en general dichas comprensiones tempranas están vinculadas con hechos concretos. En el caso del niño en edad preescolar, la familia consiste en todas las cosas vivas que se hallan inmediata y físicamente próximas y a menudo incluye a los animalitos domésticos; la familia aún no está separada en tiempo y espacio. Para el niño es casi imposible comprender cabalmente que él pertenece a una familia dada, y asimismo a determinada localidad y a determinado país, todo ello simultáneamente. Esto tiene implicaciones importantes para comprender el sentido de pertenencia de un niño.

El lenguaje se limita a unas pocas expresiones de comunicación porque, en general, hasta los 7 u 8 años un niño supone que todos piensan como él. Finalmente, el lenguaje es un medio de comunicación social en el sentido acomodativo, es un medio para comprender el ambiente exterior y adaptarse a él. La conversación

representa una extensión del pensamiento en voz alta, proyecta los pensamientos individuales hacia el plano social y alienta las expresiones colectivas.

En los primeros años de esta fase, el lenguaje implica un "monólogo colectivo" análogo al juego paralelo (Maier, op. cit., 11). En el juego, el niño utiliza ahora una imaginación simbólica más amplia, los juegos aquí consisten en hallar objetos que faltan, por ejemplo, el escondite o los juegos de adivinanzas se incorporan en esta edad al repertorio de juegos del niño. Lo más importante, sin embargo, es que el juego cobra un carácter más social.

## **2.6. LA SOCIALIZACION.**

Uno de los resultados que se presentan de manera más evidente de la aparición del lenguaje es el momento en el que se permite un intercambio y una comunicación permanente entre los individuos.

Ya que sin duda las relaciones inter individuales están en evolución durante la segunda mitad del primer año de vida del lactante

y en visperas de la imitación, los progresos están íntimamente relacionados con el desarrollo sensorio motriz. Así mismo, es sabido que “el lactante aprende poco a poco a imitar sin que exista una técnica hereditaria de imitación” (Loc. cit).

Ocurre lo contrario con la aparición de la palabra, ya que “es la vida interior como tal la que es puesta en común y debemos de añadir, lo que se construye conscientemente en la medida misma en que empieza a poder comunicarse”(Idem). Lo que hace interesante registrar íntegramente, de los niños de dos a siete años, todo lo que dicen y hacen durante horas, y analizar estas muestras de lenguaje espontáneo o provocado, desde el punto de vista de las relaciones sociales fundamentales. De esta manera se pueden mencionar tres importantes categorías de hechos.

En primer lugar, los hechos de subordinación y las relaciones de coacción espiritual ejercida por el adulto sobre el niño. Con el lenguaje el niño empieza a descubrir, las riquezas del mundo con realidades que son superiores a él, sus padres y los adultos que le rodean se le presentan ya como unos seres fuertes y grandes, los cuales revelan sus pensamientos y sus voluntades lo que hace que este nuevo universo empiece por imponerse con un matices incomparable de seducción y prestigio. Particularmente se le dan órdenes y consignas siendo el respeto del infante por el adulto lo que hace que las reglas las acepte y las crea obligatorias. Existe también toda una sumisión inconsciente, afectiva e intelectual debida a la coacción espiritual ejercida por el adulto.

En segundo lugar, existen todos los hechos de intercambio, con el adulto mismo o con los demás niños, y estas intercomunicaciones representan también un decisivo papel en el progreso de la acción ya que resulta fácil comprobar que las conversaciones entre los niños son rudimentarias y que están relacionadas con la acción material.

Lo que resulta importante destacar, es que los caracteres de este lenguaje entre niños se encuentra de nuevo en los juegos colectivos o en los juegos que tienen determinadas reglas como son : los juegos de bolos ya que en éste, los grandes se someten a las mismas reglas y ajustan sus juegos individuales exactamente los unos a los otros, mientras que los pequeños juegan cada uno para sí, sin que se ocupen de las reglas del vecino.

Y como tercer lugar, en esta categoría es donde el niño no habla únicamente a los demás, sino que se habla a sí mismo sin cesar en monólogos diversos que acompañan sus juegos y su acción, y son estos soliloquios, los que se constituyen en más de una tercera parte del lenguaje espontáneo que se manifiesta en los niños de tres a cuatro años, y que disminuye regularmente hacia los siete años.

El comportamiento de los niños en los juegos colectivos, así como su lenguaje demuestra que las primeras conductas sociales permanecen aún a medio camino de la auténtica socialización; ya que el individuo se encuentra inconscientemente centrado sobre sí mismo y "este egocentrismo con respecto al grupo social reproduce y

prolonga el que ya habíamos notado en el lactante con respecto al universo físico; en ambos casos se trata de una indiferenciación entre el yo y la realidad exterior"(Ibidem, p. 33).

## 2.7. JUEGO SIMBOLICO.

Podemos mencionar como ejemplo del juego simbólico el de la muñeca. En primer lugar, se puede ver en este juego un caso típico de ejercitación de tendencias familiares y de manera muy especial el del instinto materno. Pero, primero que todo, hay que preguntarnos ¿cuál es la parte del instinto en la niña que cuida y ama a su muñeca como si fuera su madre?. Piaget decía que "toda observación sistemática de un juego de muñecas muestra inmediatamente que las aptitudes puramente maternales de la niña (que son en parte adquiridas por la imitación) no constituyen sino una pequeña fracción del conjunto del juego"(Ibidem, p. 149). En efecto, en la mayoría de los casos la muñeca es el pretexto para que la niña reviva simbólicamente su propia existencia, y para que además asimile mejor los diversos aspectos de ella, y por otra pueda liquidar los conflictos cotidianos realizando así el conjunto de deseos que están insatisfechos. Por tanto todos los acontecimientos que resulten agradables o desagradables para la niña se verán reflejados en sus muñecas. Así se puede decir que todo juego simbólico, aún el juego individual, se vuelve tarde o temprano una representación que el niño da a un socio imaginario y que todo juego simbólico colectivo, por bien organizado que esté, va a conservar algo de infalible característica del símbolo



individual. Este juego implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento que es imaginario, y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante. Por ejemplo, el niño que se mueve en una caja imagina que es un automóvil, representa a este por el símbolo y se satisface con una ficción, puesto que el lazo que existe entre el significado y el significante es completamente subjetivo. El juego simbólico aparece en el curso del segundo año del desarrollo del niño.

## **2.8. JUEGO FUNCIONAL.**

En el niño el juego de ejercicio es, pues, el primero en aparecer y es el que caracteriza el estadio 2 del desarrollo preverbal. Contrariamente al juego simbólico, el juego funcional no requiere pensamiento ni ninguna estructura representativa especialmente lúdica. La compensación, la realización de deseos, la liquidación de conflictos, etc. Son funciones simples del ejercicio que se agregan al simple placer de someterse a la realidad, el cual prolonga el placer de ser causa inherente al ejercicio sensorio motriz.

El juego de reglas puede tener el mismo contenido de los juegos precedentes: el ejercicio sensorio motor como el juego de canicas. Pero, además, presenta un elemento nuevo: la regla,

tan diferente del símbolo como puede serlo éste en el simple ejercicio y que resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas.

Hemos podido comprobar que, durante los primeros meses del desarrollo, casi todos los esquemas sensorio motores adquiridos por el niño daban lugar a una asimilación funcional al margen de las situaciones y adaptaciones propiamente dichas. Todo el juego de ejercicio termina por desaparecer al dar lugar a una especie de saturación cuando su objetivo ya no da ocasión de cada nueva adquisición, sobrepasa ampliamente a la primera infancia. La frecuencia tanto absoluta como relativa de los juegos de ejercicio disminuyen con el desarrollo a partir de la aparición del lenguaje. Se pueden repartir los juegos de ejercicio en dos categorías según sigan siendo puramente sensorio motores o se refieran al pensamiento mismo. Los juegos de ejercicio sensorio motor pueden clasificarse según los tipos siguientes: una primera clase es la de los juegos de ejercicio simples, es decir los que se limitan a producir una conducta ordinariamente adaptada a un fin utilitario tal cual, pero sacándola de su contexto y repitiéndola por el solo placer de ejercer su poder. En los casos más simples (lanzar, etc. ) se trata de esquemas sensorio motores contruidos por reacciones circulares terciarias o experiencias para ver de los estadios V y VI de la inteligencia sensorio motora. Así se ve que los juegos de ejercicio no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o de reglas.

Su función característica es la de ejercer las conductas por el simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes. Cuando se convierten en combinaciones propiamente dichas, o bien se asignan fines, para entonces el juego de ejercicio acompañado de la imaginación representativa y deriva así hacia el juego simbólico. También se socializa y se orienta en dirección de un juego de reglas nos conduce directamente a este último caso, así mismo conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermedios entre estos dos extremos.

En los juegos de ejercicio del pensamiento se pueden encontrar las tres categorías que acabamos de describir para el ejercicio simple y las combinaciones sin objeto. O más bien, se puede, en cuanto a cada una de estas tres clases, encontrar todas las transiciones entre el ejercicio sensorio motor, el de la inteligencia práctica y el de la inteligencia verbal. Por ejemplo, "es claro que habiendo aprendido a plantear preguntas y especialmente los "por ques" lo que constituye un acto de inteligencia reflexiva, el niño puede divertirse preguntando por el solo placer de hacerlo, lo que constituirá un ejercicio simple"(Ibidem, p. 164).

## CONCLUSIONES.

### DESARROLLO INTELECTUAL EN LA INFANCIA: Piaget

considera que el desarrollo intelectual, pasa por una serie de etapas, durante las cuales el conocimiento que el niño tiene del mundo adopta diferentes formas. Por ejemplo, durante la infancia el conocimiento de niño está contenido en sus interacciones motoras con los objetos.

Piaget escribió el conocimiento que tiene un niño de seis meses con respecto a una sonaja está compuesta por un conjunto variado de respuestas motoras que puede dirigir a la sonaja como son : agitarla, chuparla, tirarla.....

Durante el primer año y medio de vida, según Piaget, los infantes se encuentran en la etapa sensoriomotriz del desarrollo, y por esto su inteligencia se manifiesta en acción. Por ejemplo cuando un niño de 1 año quiere un juguete que se encuentra sobre una manta distante, tira de la manta hacia él para obtener el objeto. Piaget le denomina a este acto de tirar la manta esquema de acción que puede usarse para resolver una variedad de problemas.

La teoría de Piaget sostiene que la etapa sensoriomotriz se divide en seis subetapas del desarrollo que cubren los primeros 24 meses de vida. Las subetapas se diferencian por la creciente habilidad del niño para planear sus acciones, y para inventar

nuevas formas de responder a los objetos. Así cada período de la vida humana representa un importante avance de la inteligencia, cuyas etapas se caracterizan por estructuras originales distinguiéndose cada una de las anteriores.

Estadio 1 (aproximadamente, cero – un meses).

El niño viene al mundo dotado con diversos reflejos, como la succión, los movimientos de los brazos, los ojos y las manos, dichos reflejos y movimientos están llamados a experimentar importantes cambios evolutivos como consecuencia de su ejercicio constante y su aplicación repetida a objetos y acontecimientos externos. Piaget “califica estos reflejos como los primeros esquemas sensoriomotores del bebé”. (Flavell, 1985:38).

Estadio 2 (aproximadamente, uno – cuatro meses).

Los hábitos elementales se presentan en este estadio, y dependen directamente de la actividad, caracterizándose por no existir una diferenciación entre medios y fines. Además este estadio se caracteriza porque prosigue la evolución de los esquemas sensoriomotores simples y por la coordinación o integración progresiva de un esquema con otro. Esquemas simples asociados con procesos tales como chupar, mirar, escuchar, vocalizar y coger objetos (prensión), se someten diariamente durante estos meses a un considerable refinamiento y evolución. Por ejemplo, la succión sigue perfeccionándose como destreza motora. Otro ejemplo, es el de la visión y la audición que empiezan a relacionarse funcionalmente cuando el

bebé oye un sonido vuelve la cabeza y la vista en dirección y búsqueda de la fuente del sonido. La activación de sus esquemas de escuchar-oír , con sus procesos de asimilación-acomodación-visual, También la coordinación de visión y prensión permite al niño localizar y coger objetos bajo un control visual y, reciprocamente, llevar ante sus ojos todo lo que su mano pueda tocar y coger fuera de su campo visual. "La evolución de la coordinación visión-prensión es la más importante de las dos, porque la coordinación entre mano y ojo, se convertirá sin lugar a dudas, para el niño en un medio o instrumento extraordinariamente importante para explorar y conocer su entorno".(ibidem, p. 40).

Durante este período van a conformarse subestructuras cognoscitivas las cuales servirán como base a posteriores construcciones, como característica principal está la coordinación de percepciones y movimientos de las acciones sin que para ello intervenga el pensamiento, este período se caracteriza por un extraordinario desarrollo mental.

Estadio 3 (aproximadamente, cuatro – ocho meses).

Piaget (1974) afirma, que el sujeto se encuentra en el umbral de la inteligencia a partir de que las conductas anteriores le permiten adquirir agilidad suficiente, registrando los resultados de la experiencia, no conformándose con los movimientos "sino que los

varía intencionalmente para estudiar los resultados”. Dicha variación de movimientos es llamada “reacción circular”, esto es, cuando el niño repite varias veces el mismo acto, por ejemplo, al jalar un cordón que cuelga sobre su cuna el cual provoca el movimiento de sonajas.

Estadio 4 (aproximadamente, ocho – doce meses).

En este estadio, se presenta una coordinación de los medios y los fines, renovándose en cada nueva situación, lo que significa que los actos de inteligencia son más completos. Las acciones que realiza el niño tienen ya sin duda, un propósito y están dirigidas a alcanzar una meta, por esta razón parecen más inteligentes. Así a esta edad el juego se convierte en una actividad claramente mucho más lúdica.

Y como un caso de inteligencia adaptada el bebé puede ignorar por completo el fin y ejercitar por simple placer los medios (juego). “Así uno de los hijos de Piaget comenzó logrando la proeza de apartar un obstáculo con el fin de obtener un juguete y acabó ignorando por completo el juguete y dedicándose únicamente a apartar el obstáculo una y otra vez, por simple diversión”.(íbidem, p. 44).

Estadio 5 (aproximadamente, doce – dieciocho meses).

El quinto estadio muestra “una búsqueda de los medios por diferenciación de los esquemas conocidos” es decir, una conducta de soporte a las adquiridas con anterioridad, se caracteriza sobre todo por una exploración muy activa e intencionada, fundamentalmente por medio de una búsqueda sistemática de nuevas y diversas formas de actuar sobre ellos.

Por ejemplo, Piaget describe como descubre que un objeto que está fuera de su alcance puede cogerse tirando de una cuerda que está atada a él, o de una alfombrilla que está debajo de él. Otro ejemplo “es cuando el niño intenta atraer hacia él algún objeto que se encuentra sobre un tapete solo o con ayuda, jalando alguna esquina, observa entonces la relación entre el movimiento del tapete y el objeto”.(ibidem, p. 47).

Estadio 6 (aproximadamente, dieciocho – veinticuatro meses).

Se caracteriza por la invención de nuevos medios por combinación mental. El niño del estadio 6 muestra una capacidad incipiente para producir y comprender una determinada cosa, además el niño llega a ser capaz de distinguir mentalmente entre el símbolo y su referente, esto es, entre la cosa propiamente dicha y el símbolo que la reemplaza. Por ejemplo, cuando el niño nombra un objeto presente que está viendo se trata muy posiblemente de una acción simbólica; cuando nombra un objeto ausente en que acaba de pensar se trata sin duda de una acción simbólica. En este estadio aparecen ya el juego de fingimiento y la imitación. Otro ejemplo, es el que describe Piaget con respecto a su hija Jacqueline, quien a los 18 meses decía “jabón” mientras fingía lavarse las manos frotándose una contra la otra. Es obvio el carácter puramente simbólico, de mera representación, de este tipo de juego. (Ibidem, p. 48).

Piaget explica que el sujeto organiza el conocimiento con base en la experiencia con los objetos en el espacio y el tiempo. Lo anterior lo entendemos como la capacidad que se tiene para organizar la



experiencia de acuerdo a los intereses, los cuales influyen para la organización de los conocimientos posteriores, pues el conocimiento constituye un proceso “que consiste en pasar de un conocimiento menor a un estado más completo y eficaz”. (Piaget,1979:13).

Piaget (1974) explica que el proceso de aprendizaje implica una maduración y experiencia. Considera que el crecimiento mental consiste en dos procesos: desarrollo y aprendizaje.

El desarrollo es espontáneo y lo constituyen 4 factores: la maduración que el cambio y crecimiento de las estructuras físicas; la experiencia adquirida por la relación sujeto-objeto, la transmisión social; es decir, lo que asimila del ambiente y el equilibrio que es una compensación activa con el medio ambiente y que permite acceder a niveles superiores.

Para Piaget , “el juego es ante todo, “simple asimilación funcional”. Piaget centra su teoría en el aspecto cognoscitivo, sostiene que para que un niño entienda algo debe construirlo él mismo, debe reinventarlo”.(Piaget,1982:118). También para Piaget “el carácter de “asimilación por la asimilación” es la esencia del juego, surge sólo gradualmente de la adaptación general indiferenciada como un modus operandi distinto y separado”. (Flavell, op. cit., p. 144).

Con la socialización del pequeño, la actividad lúdica va adquiriendo reglas y va adaptando la imaginación simbólica a sus propias necesidades de acuerdo con su realidad. El juego ocupa la mayoría de las horas de vigilia del niño, pues es el juego, con su

énfasis en el cómo y el porque, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez.

Si bien es cierto que el juego tiene como finalidad el desarrollo físico e intelectual del niño, también debemos destacar que cumple con una serie de funciones como lo son las afectivas, imaginativas, ficticias, etc. En la etapa 1 la función del juego propiamente dicha no existe, pero se va a presentar el hecho de que el niño aprende a sobrevivir y descubrir una forma de comportamiento, lo que nos lleva a pensar en los dos primeros estadios pero principalmente en el primero dentro de la fase de la inteligencia sensoriomotriz, por ejemplo el uso de los reflejos como la succión, que en el estadio dos va a perfeccionar. Aquí el recién nacido muestra un equivalente funcional del juego cuando realiza movimientos de succión "vacíos" carentes de acomodación, sin que esté presente el pezón ni la mamadera.

Así alrededor de la etapa 2 se empiezan a mostrar los movimientos voluntarios los cuales van a ir reemplazando lentamente a la conducta refleja sin que ésta desaparezca, pero que representa sin duda un desarrollo para el infante que requiere madurez la cual es también neurológica, y física lo que habrá de formar hábitos en el lactante. Así otra de las funciones del lactante es que aprende a conocer su cuerpo y a controlarlo lo que además lo capacita a desarrollar el equilibrio y la coordinación de algunas partes de su cuerpo como son: ojos, miembros superiores e inferiores, oído, etc. Lo que puede verse son reacciones circulares primarias seguidas de una sobria concentración en el aprendizaje. Ejemplo, Laurent a los 0;2

adoptó el hábito de echar su cabeza hacia atrás para mirar cosas familiares desde esta nueva posición.

En la etapa tres se va a poder hablar de las reacciones circulares secundarias, que se presentan entre el cuarto y noveno mes aproximadamente, donde el niño sólo es capaz de incorporar los hechos a los que se a llegado a acostumbrar. Y su objetivo es quizá la retención y no la repetición. Por ejemplo, la prensión es más desarrollada y perfeccionada que en estadios anteriores, aquí le gusta aferrarse y retener los objetos lo mismo que empujarlos, lo que lo lleva a resolver una serie de problemas o situaciones nuevas. En esta etapa se puede hablar ya de que existe el juego propiamente dicho, y ese juego es el asimilativo, "donde la asimilación ya no es acompañada por la acomodación, y por lo tanto, ya no había un esfuerzo de comprensión; sólo había asimilación a la actividad misma, es decir, uso del fenómeno por el placer producido por la actividad, y eso es juego". (Ibidem, p. 145). Por ejemplo, Laura descubrió la posibilidad de hacer balancear los objetos que colgaban de la parte alta de su cuna. Al principio, entre 0;3 (6) y 0,3(16) estudió el fenómeno sin sonreír, o sonriendo poco, pero mostrando un intenso interés, como si lo estudiase. Más tarde, empero, desde alrededor de los 0;4 nunca realizó esta actividad, que duró hasta cerca de los 0;8 o aun más, sin mostrar gran alegría y poder.

En la etapa cuatro se presenta el juego de medios-fines; aquí en esta etapa el niño abandona el fin para jugar con los mismos medios, además el niño de un año de vida utiliza sus logros de conducta

anteriores y los coordina y diferencia de manera que le permitan descubrir nuevos medios de acción, aquí se presenta una gran experimentación y aumenta la manipulación de los objetos, el esconder y descubrir los objetos, prueban nuevas formas de manejarlos lo que le brinda al niño un sin fin de alegrías esto es otra de las funciones del juego.

Cuando el niño está despierto pasa la mayor parte del tiempo jugando y presenta una necesidad muy fuerte por querer controlar su entorno y seguir creciendo por lo que deposita todas sus energías en ello. Por ejemplo, tenemos que el niño después de aprender a quitar un obstáculo para alcanzar su objetivo, Tania comienza a deleitarse con este tipo de ejercicio, cuando varias veces sucesivas colocan la mano o un pedazo de cartón entre él y el juguete que desea, llega a la etapa de olvidar por un momento el juguete y aparta el obstáculo riéndose.(idem,p.145).

La etapa cinco se caracteriza por la experimentación. La diferenciación entre juego y adaptación está muy avanzado en esta etapa. El niño suele convertir una adaptación en ritual de juego casi apenas la descubre. Por ejemplo, a los 0;10 Jorge pone su nariz cerca de la mejilla de su madre y luego hace presión con ella, lo que la obliga a respirar con mucho más intensidad. (ibidem,p.146). En esta etapa el niño tiene una gran curiosidad por los objetos y explora sus características únicas. También en esta etapa el niño muestra una "búsqueda de los medios por diferenciación de los esquemas conocidos" es decir, una conducta de soporte a las adquiridas con

anterioridad. Por ejemplo, un objeto tan sencillo como un botón y un ojal si es lo bastante grande para los pequeños dedos torpes puede entretenerse el niño de esta edad durante un lapso considerable. Asimismo, durante esta etapa experimental, el niño comienza a utilizar enfoques de ensayo y error para descubrir nuevas soluciones a los problemas. Por ejemplo, "si tira de un juguete y éste no se mueve, entonces el infante puede intentar otra táctica como la de empujar el juguete". (Mussen, 1984:136).

Etapa seis el niño comienza a inventar soluciones mentalmente al mismo tiempo que utiliza el método del ensayo y el error. Es decir el niño se forma imágenes mentales de los objetos y puede imaginar nuevas formas para jugar con un determinado juguete. Con esta capacidad para la imaginación y el pensamiento simbólico, el niño puede realizar ahora juegos de "simulación". Específicamente, el niño se hace ahora capaz del verdadero fingir o "como si". (Flavell, loc. cit. P. 146). Por ejemplo, un infante le dará una tetera de juguete, y pueda imaginar que está llena de té, una caja de cartón que pueda convertirse sin mucho esfuerzo en una pequeña casa.

Otra característica de ésta etapa es la pauta del juego que Piaget califica como ritualización. Por ejemplo, "el niño se enfrenta con algún estímulo habitual asociado con el ir a dormir (almohada, manta) y por un momento desarrolla el ritual de dormir: se recuesta, succiona su pulgar". (Ibidem, 144).

**CLASES DE JUEGO:** El juego funcional es el primero en aparecer, caracteriza al estadio del desarrollo preverbal, en este tipo

de juego no se requiere del pensamiento ni de estructuras representativas especialmente de las lúdicas. Tenemos que en este tipo de juego se confirma que, antes que el lenguaje aparece la inteligencia lo que nos lleva a pensar que también el niño tenga que emplear signos verbales; así la frecuencia de estos juegos disminuye con la aparición del lenguaje, una de sus características principales es la de ejercer conductas por el placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes. Los juegos funcionales pueden consistir en que el bebé realice movimientos muy sencillos que pueden ser recoger los brazos o las piernas y también extenderlos, producir ruidos o sonidos y tocar los objetos todo esto se da dentro del desarrollo y funcionamiento del aparato motor del lactante. Más tarde al ubicarse en la mitad de la etapa preoperacional 18 o 19 meses y hasta los 2 años o 3 años cuando el niño pasa la mayor parte del tiempo despierto y por lo tanto jugando presenta una necesidad muy fuerte por querer controlar su entorno y seguir creciendo por lo que deposita todas sus energías en ello. Además de que en este período de su vida en el que más aprende, y ello le facilita su desarrollo y aprendizaje, lo que nos permite confirmar otra de las funciones del juego. También el niño adapta nuevas actividades y nuevos objetos de la experiencia a esquemas adquiridos previamente, percibe y recuerda de un objeto aquellos aspectos que en un período determinado fue capaz de comprender . Este proceso se inicia alrededor de los dos años de vida, donde el verdadero juego de ejercicio como parte de la actividad lúdica del niño y donde se introduce desde el inicio una parte de riesgo y gracia y mucha curiosidad que el infante quiere satisfacer como parte del placer que le brinda el juego.

Finalmente se presenta el juego simbólico, en este juego si se requiere de un instrumento esencial para lograr una mejor adaptación social y éste es el lenguaje, que además comprende y engloba toda una adaptación de naturaleza social. No es que el niño invente su propio lenguaje, porque él sólo lo recibe ya de manera inclusive acabada, y en forma obligatoria. Pero este lenguaje no puede expresar las necesidades del niño por sí mismo; por lo que necesita de un signo único especial que le permita ser un medio de su propia expresión individual, por lo que él mismo se ve en la necesidad de construir sus propios significantes, los cuales además utiliza cuando lo desee, este lenguaje es el sistema de símbolos propios y característicos del juego simbólico.

Así el juego simbólico, es más bien expresión de una nueva idea, que precisa de apoyos en las acciones con los objetos, así el niño actúa en el juego con sus emociones; las va a exteriorizar, y va a reconstruir las condiciones necesarias para dichas manifestaciones. Por ejemplo, podemos mencionar el caso de la muñeca en el que el infante por lo general las niñas ejercitan sus vivencias familiares y sacan a flote su instinto materno, pero primero hay que recordar que una de las funciones precisas del juego es aquella en la que el niño puede manifestar todo tipo de sentimientos y situaciones las cuales se presentan en esta ocasión como parte del juego simbólico y por otra parte retomando el ejemplo, evidenciar también que la niña utiliza el pretexto de la muñeca para hacer una representación familiar y revivir su propia existencia y manifestar sus propias necesidades también,

así el trato y cuidado que la niña de a su muñeca va a reflejar el trato y cuidado que ella recibe, lo que caracteriza al juego simbólico, a través de un objeto imaginario ya sea en el juego individual o en el colectivo.

Catherine Lee (1984) escribe el niño que "a partir de saber ser un ser social, ocupa un lugar en su comunidad". El niño rebasa por medio del juego todos los límites de su fantasía, por ejemplo, como parte de la función del juego simbólico está aquella en la que el niño se puede sentir un animal cuando es león, que lo mismo un objeto cuando es un camión, etc.

Jean Chateau (1958:15) escribió "que a través del juego el niño conquista esa autonomía, esa espontaneidad, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la vida adulta".

Así como parte de la gama de funciones que nos brinda el juego es que a partir de dicha actividad el niño reafirma su personalidad, ya que además le permite también la afirmación del yo, podemos entonces concluir haciendo énfasis en el hecho de que un niño que no juega no afirma su personalidad, además no se está preparando para la vida adulta; por lo que es muy necesario que el niño se ocupe de jugar, ya que se encuentra preparado para hacerlo. Otra de las funciones de dicha actividad es que a través del juego, los niños revelan su frescura, su creatividad, su inocencia, revelan también sentimientos ocultos y toda su imaginación lo que en ocasiones les va a permitir relacionarse con los demás infantes de su edad y no sólo de



su edad sino más grandes lo que les da la posibilidad de establecerlas y hasta de respetarlas.

Podemos concluir, diciendo que el juego es una acción verdaderamente importante en el desarrollo del niño, tan importante para el desarrollo de aptitudes, como para el robustimiento de la fuerza corporal y mental, como para lo formativo y el desarrollo de los sentimientos y el intelecto.

## **CAPITULO III. LA TEORIA DE HENRY WALLON.**

### **3.1. TEORIA DE LA PERSONALIDAD.**

La teoría de Henry Wallon presenta un enfoque muy marcado hacia la socialización y la persona, por lo que el objeto de la psicología para él fue "el estudio del hombre entendido como lugar de encuentro de sus posibilidades orgánicas con las influencias sociales que continuamente recibe y el estudiar al hombre en relación con los medios que debe reaccionar, con las actividades a que se entrega"(Wallon,1985:125).

Así como la importancia que el medio tiene en la vida social de la persona; esto aunque dice que de un niño a otro hay una serie de constancias evolutivas, resulta lógico que cada uno recorre la secuencia del desarrollo con una forma y estilo que le son peculiares.

Las circunstancias particulares en que cada existencia se despliega juega un papel decisivo, pero junto a las posibilidades orgánicas y a las condiciones tanto ambientales como físicas y sociales, dice existe un tercer factor que juega un papel importante y es la propia historia de cada sujeto, las características que en cada

etapa el niño aporta como consecuencia de la forma en que se han desarrollado para él las anteriores, en que las ha vivido forman sus actitudes, unas disposiciones que modificarán en lo futuro el tipo de integración que el individuo deberá realizar entre sus posibilidades madurativas y sus condiciones de existencia.

Wallon considera el medio como "un conjunto de circunstancias en que se desarrollan las existencias individuales, es el complemento indispensable del ser vivo y del hombre que no es comprensible sin referencia al medio, que para él es tanto medio material como medio humano, cultural y social (Ibidem, p. 131).

El niño es un ser primitivo y totalmente orientado hacia la sociedad, el niño, al nacer, carece de cohesión y como lo indica Wallon, se encuentra entregado sin el menor control a las influencias más fortuitas. Para el hombre entonces la sociedad es una necesidad, una realidad orgánica. El individuo recibe sus determinaciones de la sociedad, son un complemento necesario para él. "Tiende hacia la vida social como hacia su estado de equilibrio"(Ibidem, p. 132).

Pero no sólo de la sociedad recibe determinaciones sino que también va a recibir un lenguaje el cual servirá de molde de sus pensamientos y da a sus razonamientos la estructura que le es propia; estos a su vez conforman sus movimientos, la organización de la familia, de las relaciones sociales (los niños con los adultos y entre sí, entre sexos) imponen a su efectividad delimitaciones, posibilidades y prohibiciones que influyen poderosamente en la integración y constitución de su personalidad.

### 3.2. ETAPAS DE LA PERSONALIDAD EN EL NIÑO.

Cuando Henry Wallon se refiere al vocablo personalidad lo hace de una manera amplia al considerar a un ser total, físico y psíquico lo que en su conjunto permite conocer su comportamiento.

También toma en cuenta el crecimiento mental, y el somático a veces lo considera como un mero progreso cuantitativo ya que sólo hablará de aumentar cantidades homogéneas, así como inteligencia y centímetros a la estatura.

Henry Wallon habla del desarrollo de un ser vivo en el que dice existen metamorfosis que son muy notables en ciertas especies, como son los insectos; pero dice ocurren también en el hombre. Estos cambios, son visibles en mayor o menor escala, y son modificaciones lógicas en las reacciones íntimas del organismo y dan como resultado nuevas condiciones de existencia.

En dichas modificaciones se pueden clasificar estadios, fases y etapas. Las fases corresponden a la alternancia que se puede observar entre los momentos en que la energía se gasta y los momentos en que se recobra o se reserva.

Se conoce la importancia del sueño en el lactante, el tiempo que dura excede en mucho el requerido para reparar los gastos de energía que pudo haber hecho en estado de vigilia así entonces es que una considerable proporción de las sustancias que brindan

energía al cuerpo pueden ser utilizadas en la constitución del organismo.

Por lo que se habla de que existe una etapa de la vida intrauterina, que es llenada exclusivamente por el sueño.

Después del nacimiento, la parte que como rutina se dedica al sueño tiende a disminuir gradualmente a medida que los ejercicios funcionales comienzan a integrarse a la formación de los órganos. Estos pueden intercalarse con períodos de latencia relativa o de mayor actividad; según dominen las actividades de la persona o sus momentos de adaptación. Hay épocas de maduración orgánica, a las que siguen períodos en los que esta maduración se utiliza en ejercicios adecuados. Es por ello que se puede dar explicación a los hechos, a menudo comprobados, de anticipación funcional.

### 3.3. LA PRIMERA ETAPA DEL DESARROLLO ES LA DE LA VIDA INTRAUTERINA.

El desarrollo de la vida intrauterina coincide con una fase de anabolismo casi total, la cual no deja de presentar, a partir del cuarto mes de embarazo reacciones motrices que pueden responder a excitaciones internas o aun externas por intermedio de la madre.

“Es ya un gasto funcional, por mínimo que sea”(Wallon, 1984:34). A lo que el organismo materno responde de inmediato proviéndolo, salvo deficiencia patológica, de todas las necesidades del feto e incluso debe adelantarse al sentimiento de la necesidad. Se está ante un caso de parasitismo radical, o también conocido como dependencia biológica total. Las reacciones motrices del feto son reflejos de postura como los que se pueden observar aún en los recién nacidos y sobre todo, en los prematuros; los cuales pronto pierden su autonomía y se integran de manera rápida en comportamientos motores los cuales resultan menos elementales.

Existen reacciones globales en las que actitudes determinadas del tronco y de los miembros dan respuesta a las diferentes orientaciones de la cabeza y a sus movimientos en el espacio o aún a las variadas flexiones del cuello.

Así el nacimiento señala el inicio de una nueva etapa para sus necesidades, como en el caso de la respiración en el niño que

dependerá sólo de sí mismo. También su primer reflejo respiratorio está ligado a su llegada al mundo aéreo. Para todo lo demás necesita de la ayuda de su ambiente y particularmente de su madre. Pero, lo anterior de modo opuesto a su período fetal, la satisfacción de sus necesidades ya no es automática de modo que hasta puede demorarse.

### 3.4. ESTADIO DE IMPULSIVIDAD MOTRIZ.

El niño entonces conocerá los sufrimientos de la privación o de la espera, que se manifestarán exteriormente por gritos, crispaciones y espasmos. En este estadio sus gestos tienen algo de explosivo, no están orientados y se parecen más a crisis motrices que a movimientos coordinados. Son simples descargas musculares, que interesan habitualmente al tronco, y tan toscas e imprecisas en los miembros superiores como automáticas y precipitadas en los miembros inferiores, encontrándose así que las piernas están animadas por un movimiento de pedales y los pies en un agitado vaivén.

Durante este período los progresos consisten en una organización menos caprichosa del tono a través de los músculos, en puntos de apoyo tomados en el medio exterior para cambiar de posición, y también en la formación de reflejos condicionados que se ligan principalmente a las dos grandes necesidades del niño. "Las necesidades alimentarias y las postulares (necesidades de ser cambiados de posición, de ser sostenido o mecido)"(Ibidem, p. 35).

Lo que prepara al siguiente estadio es el carácter expresivo que adquieren las condicionadas reacciones. Los gritos del niño, se convierten en el signo del deseo alimentario. Al poder ser la actitud de la madre de aceptación o de rechazo, se elabora entre ella y el niño todo un sistema de mutua comprensión, mediante gestos, actitudes o mímica, cuya base es completa y claramente afectiva.



### 3.5. ESTADIO EMOCIONAL.

En el estadio que se encuentra el niño de impericia total en relación con las cosas, las relaciones de este tipo con los demás son el único medio que tiene para obtener las satisfacciones más esenciales de su existencia y pasan al primer plano de su vida psíquica. Por lo que a la edad de seis meses ya es capaz de desplegar una gran gama de matices emocionales: pena, alegría, cólera. Ya desde mucho antes es capaz de responder con una sonrisa a la de su madre.

El niño está unido por él a su medio familiar de una manera tan íntima que parece no saber distinguir de él. Su personalidad parece difundirse en todo lo que le afecta.

El estadio siguiente, hacia el fin del primer año o el comienzo del segundo, por el contrario, está casi totalmente vuelto hacia el mundo exterior. Se puede decir que es el despertar del reflejo que Pavlov

denominará reflejo de orientación o de investigación. El niño responde a las impresiones que las cosas ejercen sobre él por gestos dirigidos hacia ellas. No es que él sepa ya identificarlas, aún sobre lo perceptivo solamente, ni por sí mismo.

Las investigaciones del niño le hacen descubrir las cualidades de las cosas al mismo tiempo que contribuyen a su educación y que le afiansan su propia sensibilidad. El resultado producido por sus manipulaciones, ya sea en sí mismo, ya sea en los objetos, lo incitan a repetir al mismo gesto para obtener una vez más el afecto, y luego a superar esta actividad circular, modificando el gesto para comprobar las modificaciones de afecto. La maduración progresiva de los centros nerviosos, a esta edad, ha conectado entre sí los diferentes campos sensoriales y motores de la corteza cerebral. Por lo tanto, las exploraciones de la mano pueden dar los anteriores resultados, pero no son suficientes. "No exceden el espacio cercano" (Ibidem, p. 36). al que tiene por radio la longitud del brazo. La actividad sensorio motriz, que es la dominante en este estadio, debe ser prolongada, por lo tanto, se iniciarán otros dos caminos que son característicos del segundo año y son la marcha y la palabra. Sólo los desplazamientos activos del niño le facilitarán integrar en el mismo espacio continuo esos ámbitos sucesivos. Sólo el poder de reducir personalmente las distancias le hará sensible el lugar relativo de los objetos a los que se acerca o de los que se aleja. El descubrimiento de este espacio locomotor comienza por hacerle experimentar esa especie de enajenación que expresan sus carreras cuando es capaz de desplazarse de un lugar a otro, de una a otra habitación. Pero, al

mismo tiempo, identifica de manera más completa los objetos que descubre o encuentra a voluntad.

El lenguaje contribuirá también a esa identificación. Las primeras preguntas de los niños son en relación con el nombre de los objetos y el lugar donde éstos se encuentran. El nombre ayuda al niño a separar al objeto del conjunto perceptivo del que forma parte, hace sobrevivir el objeto a la impresión presente, permite enlazarlo a objetos parecidos: una taza sigue siendo taza, cualquiera que sean sus formas, su tamaño y su color. Durante el período en que se realizan estos progresos de adquirir conocimientos se prepara para otro estadio que, aunque opuesto, recuerda al estadio emotivo. En ambas situaciones es el sujeto, quien se encuentra en juego. Pero, en el primero, la persona del niño está como mezclada con el ambiente, en el segundo, parece ajustarse a él como un núcleo de resistencia, para luego desear apropiárselo. En este lapso se realizan ejercicios y juegos en los que el niño se dirige, siendo sucesivamente su personaje pasivo y activo, como si tratara de experimentar sus dos aspectos complementarios sin ser capaz aún de fijar en ella su propio lugar.

Con estos juegos de alternancia (dar y recibir una palmada, esconderse y buscar) tienen parentesco los monólogos dialogados en los que el niño presta su voz a dos interlocutores que se responden con una entonación diferente.

### 3.6. ESTADIO DEL PERSONALISMO.

A partir de los tres años, se presenta el estadio del personalismo, que se forma de tres períodos de aspectos a menudo inversos, todos éstos tienen por objeto la independencia y el enriquecimiento del yo. El primero, es sobre todo, de oposición y de inhibición. Al mismo tiempo que poco a poco con el empleo adecuado que hace de los pronombres, se observa la conciencia que ya adquiere de sí mismo. No habla ya de sí mismo en tercera persona como lo hacía comúnmente con las personas que lo rodeaban.

A este período de defensa y reivindicación sucede otro en el cual el yo tiende a hacerse valer y a recibir aprobaciones; el niño desea ser seductor a los ojos de otros y para su propia satisfacción. Pero aún esto pronto necesitará de nuevos méritos que quiere obtener robándolos a otros. No se trata ya de reivindicaciones, sino de un esfuerzo de sustitución personal por medio de la imitación. En lugar de limitarse a simples gestos, la imitación será la de un papel, la de un personaje, la de un ser preferido y de quien siente celos.

Su deseo de autonomía sin embargo existe con una estrecha dependencia en relación a las personas del ambiente inmediato, por lo que de los tres a los cinco años, el niño se encuentra profundamente inmerso en su medio familiar.

Las relaciones con los suyos, así como el lugar que ocupa entre sus hermanos forman parte de su propia identidad personal. No puede diferenciarse del destino que le toca en suerte con lo que compete a su universo familiar. “De allí la gravedad de las impresiones que en ella puede experimentar. Sus frustraciones y sus arrogancias no reprimidas pueden imponer a sus sentimientos y a su comportamiento una orientación duradera”(Ibidem, p. 38). Se ha denominado a esta edad como la de la formación de los complejos.

### **3.7. LOS DOMINIOS FUNCIONALES**

Para Henry Wallon los dominios funcionales ocupan un lugar importante en el comportamiento de los sujetos y en la integración de la personalidad en cada uno de los mismos; tan es así que para él la persona no llega a constituirse sino a través de todo el conjunto de las etapas funcionales o estadios funcionales.

Los dominios funcionales entre los cuales habrá de repartirse el estudio de las etapas que recorre el niño serán los de la afectividad y la persona.

Al parecer, es a la afectividad que pertenecen las manifestaciones psíquicas más precoces del niño.: la afectividad está vinculada a sus necesidades y automatismos alimentarios, tan inmediatamente consecutivos al nacimiento.

### 3.7.1. LA AFECTIVIDAD.

Las emociones consisten esencialmente en sistemas de actitudes que, en el caso de cada una, responden a una cierta clase de situación. Actitudes y situación correspondientes se implican mutuamente, constituyen un modo global de reaccionar, de tipo arcaico y frecuente en el niño.

Las influencias afectivas que rodean al niño desde la cuna no pueden dejar de tener una acción determinante sobre su evolución mental.

Para Wallon las emociones "son la exteriorización de la afectividad, insinúan así cambios que tienden a reducirlas"(Wallon,1979:167). Sobre las emociones descansan los contagios gregarios que son una forma primitiva de comunión y de comunidad. Las relaciones que las emociones hacen posibles afinan sus medios de expresión, los convierten en instrumentos de sociabilidad cada vez más especializada.

El niño ante la emoción tiene una actitud de abstención, y cuando observa, lo hace con una mirada lejana y furtiva que rehúsa toda participación activa en las relaciones que se establecen a su alrededor. Si se trata de hacerlo participar, se pondrá de mal humor: rezongará por falta de aptitud y de gusto en los intercambios

inesperados con otro. El niño, al parecer, prefiere cerrar sobre sí mismo el circuito de sus impresiones, a menudo queda absorto., chupándose el pulgar y rumia sus propias impresiones.

Sin duda el sentimiento, y ante todo la pasión, serán tanto más tenaces, perseverantes y absolutos cuando irradian una afectividad más ardiente o continúan produciendo algunas reacciones, por lo menos vegetativas, de la emoción.

### **3.7.2. LA PERSONA.**

Es en los primeros comienzos de la vida psíquica, en su período afectivo, donde la evolución de la persona tiene su origen. Sin duda la persona ya ha sido influida profundamente por las reacciones subyacentes o anteriores de la vida neurovegetativa: el equilibrio visceral de las primeras semanas y de los primeros meses puede ya orientar las bases profundas del futuro comportamiento. Los primeros contactos entre el sujeto y el ambiente son de naturaleza afectiva: son las emociones.

Aunque la marcha y la palabra le dan, en el curso del tercer año, mil ocasiones de diversificar sus relaciones con el medio, la persona del niño sigue inmersa en las circunstancias habituales de su vida, sin llegar a comprenderse a sí misma separadas de ellas. Sin duda el niño

va y viene entre los objetos, se desplaza, los desplaza, los recibe, los da, los toma, los pierde, los encuentra, los rompe, y se entera así de su mutabilidad indefinida en relación a su propia persona, siempre la misma.

Al mismo tiempo, desaparecen los diálogos consigo mismo. Da la impresión de que el niño ya no sabe hablar sino en su propio nombre, que la consideración ahora obligatoria del otro vuelve su punto de vista exclusivo e irreversible. La misma situación se da en lo referente a la posesión de los objetos. El niño se da cuenta de que, si ha dado un juguete, debe renunciar a él definitivamente, del mismo modo que el regalo recibido constituye para él un derecho indiscutible. Se siente frustrado ya no en el goce de las cosas, sino en su persona, si su propiedad es dada sin su consentimiento a otro. Se plantea el problema de la apropiación y a menudo llega a la conclusión de que la fuerza hace la ley: si llega a dominar, puede tomar.

Dice Wallon que "el niño sólo puede gustarse a sí mismo si tiene el sentimiento de poder gustar a los otros, sólo se admira si se cree admirado"(Ibidem , p. 250).

En la medida en que el niño se mira, se siente mirado, pero en la misma medida, precisamente, sabe que los dos juicios pueden diferir. La edad de la gracia es también la edad de la timidez.

Es así que durante varios años, la persona del niño se familiariza con las combinaciones más diversas y su conocimiento de las cosas



se familiariza con los usos y con las propiedades. Su adaptación al medio parece haberse aproximado mucho a la del adulto, cuando se produce el avance puberal que rompe el equilibrio de modo más o menos súbito y violento.

### **3.8. CONCEPCION DE JUEGO.**

Henry Wallon define el juego como algo que no exige esfuerzo, como sí lo exige la labor cotidiana, sin embargo; escribe a veces el juego requiere que se empleen cantidades que son más considerables de energía, por ejemplo, cuando hace referencia a las competencias deportivas . Dice "el juego tampoco se limita a utilizar las fuerzas que el trabajo no utiliza"(Ibidem, pág. 76). Por lo tanto, el juego es expansión, y en este sentido se opone a la actividad seria que representa el trabajo. Pero es un contraste que no puede existir en el niño, pues éste aún no trabaja.

Aunque hacia mucho incapié en el hecho de que muchos juegos buscan la dificultad, pero dice es menester que esa dificultad sea buscada por sí misma. Como parte de las muchas funciones que el juego brinda al niño esta la de las etapas que siguen al desarrollo del niño, las cuales están marcadas, cada una de ellas, por la manifestación de actividades que parecen, durante determinado tiempo, acapararlo casi totalmente, y cuyos efectos posibles él no se cansa de perseguir. Dichas acciones dan énfasis a su evolución funcional. También habla de los juegos en los cuales la colaboración entre niños han tomado una forma determinada y definida, podrían también servir de test. Pues dice Wallon de edad en edad, estos juegos señalan el advenimiento de las funciones más diversas. (libidem, p. 80). Así también las funciones sensoriomotrices, con sus pruebas de habilidad de precisión, de clasificación intelectual y de reacciones diferenciadas. Pero también funciones de sociabilidad, bajo la cubierta de esos partidos que oponen equipos y clanes.

Wallon escribió también que no puede existir el juego sino hay una satisfacción que consiste en sustraer momentáneamente el ejercicio de una función a las imposiciones a limitaciones que esta

sufre normalmente en razón de las actividades más serias y responsables, es decir, las que tienen un lugar más prominente entre las conductas de adaptación al medio físico o social. Lo que nos lleva a pensar que de lo anterior se puede deducir que “estos juegos” que constituyen la primera explosión de las funciones han aparecido recientemente, podrían ser calificados como juegos, pues no existe aún la función que podría integrarlos a las formas concretas de acción.

Todo este desarrollo supone etapas posteriores que desempeñan en el caso del adulto, las actividades en las cuales por una forma similar de retroceso, el juego libera momentáneamente el ejercicio de funciones que el uso habitual tiene supeditadas.

Así también los juegos serían la prefiguración y el aprendizaje de actividades que deben más tarde manifestarse e imponerse. Estas actividades son diferentes en el niño que en la niña, el origen de dichas diferencias dice Wallon radica en las diferencias que se observan en la morfología y en el comportamiento del uno y de la otra. Todo lo anterior le permitía a Henry Wallon concluir que el juego es la consecuencia del contraste entre una

actividad libre y las actividades que normalmente se integra. El juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas. Y dice que otra de las funciones que brinda el juego es que permite al niño que repita en sus juegos las impresiones que acaba de vivir, las reproduce y las imita.

En el caso de los más pequeños, dice la imitación se presenta como la regla del juego. Pues escribe "la comprensión infantil es tan sólo una asimilación de otro a sí mismo, y de sí mismo a otro en la cual la imitación desempeña justamente un gran papel" (ibídem, p. 92).

Otra de las funciones del juego es la de permitirle al niño convertirse en sus personajes, es decir que se imagine y se ponga en lugar de los mismos y así piense y pueda entender todo lo que esta en vías de ejecutarse.

Así también existe en el infante una inquietud de culpabilidad que se combina habitualmente con un poco de agresividad, sin embargo la fuente de la agresividad y la culpabilidad es el deseo del niño que lo lleva a querer ponerse en el lugar de los adultos; las impresiones que alimentan este deseo son especiales, los infantes

que juegan al papá o a la mamá, o a que están casados buscan lógicamente hacer una reproducción de los actos y las demostraciones de sus padres, pero su interés les lleva a querer experimentar las causas íntimas de lo que imitan, y al no tener conocimientos de éstos, deben buscar estos motivos en su experiencia personal.

Dice Wallon (1979) que para algunos de los infantes el juego puede dejar remordimientos, pero en la mayoría de los niños sin duda aflora el sentimiento de permiso que ha terminado por imponerse sobre el de la prohibición, y que se añade a la alegría de jugar.

## CONCLUSIONES.

De este capítulo podemos deducir que el estudio acerca del hombre es muy importante por que efectivamente nuestro cuerpo se ve reflejado a partir de lo orgánico pero también de lo biológico y lo físico; cuyos desarrollos se verán marcados por una serie de influjos sociales. Podemos decir también que cada persona es única y por lo tanto cada quien posee su propia e irrepetible historia; la cual está marcada por circunstancias sociales y en consecuencia familiares muy particulares, así para comprender a una persona habrá que conocer su propia historia. Todas estas situaciones formarán sus actitudes de lo que a su vez depende el desarrollo mental y físico; lo que nos da como consecuencia que cada niño sea diferente pues sus condiciones de existencia son únicas. Así entendemos que el hombre es un ser que al verse inmerso dentro de una sociedad recibe toda la influencia de la misma. El juego permite al niño percibir la vida desde los aspectos sociales, afectivos, motrices, etc. Permitiendo un desarrollo no sólo físico sino también intelectual.

## CONCLUSIONES GENERALES.

Podemos concluir el presente trabajo haciendo énfasis en lo siguiente:

Desde que el hombre existe ha jugado, sin importar lugar, cultura, ni raza, siempre obteniendo alegrías y jugando con juegos y juguetes distintos sin que por ello cambie su finalidad. Así que el juego es básico en la existencia de la infancia.

La importancia del juego en la vida del niño, es análoga a la que tienen la actividad, el trabajo y el empleo para el adulto.

El juego es una actividad vital que los infantes realizan de manera espontánea y libre, cuyos beneficios van desde crear hábitos hasta ayudar a un óptimo desarrollo. El juego proporciona alegría al niño, la alegría de la creación, del triunfo, de la creatividad, del placer. La infancia sirve para jugar y para imitar, ayuda al desarrollo intelectual, al aprendizaje recordando que a cada estadio corresponde una forma de organización y estructura mental e intelectual que posibilita el razonamiento y el aprendizaje a partir de la experiencia.

Cuando se es niño sólo se está preparado para jugar y para aprender, ya que el niño es capaz de aprender más en este período de su vida que en la edad preescolar incluso, posteriormente tendrá que trabajar cuando sea adulto y estar listo para realizar dichas actividades, el juego sirve también porque a través de esta diligencia el niño puede mostrar su inteligencia y su voluntad.

Desde que se encuentra en la cuna el niño juega a la vez que es capaz de aprender muchas cosas, como ya lo señalaba Piaget cuando hablaba del primer estadio y su importancia, a partir del cual desarrolló su teoría de los ajustes hereditarios o la etapa de los reflejos o cuando se habla del juego funcional que consiste en extender los brazos y tocar los objetos que le produzcan ruidos o sonidos, los cuales el niño también es capaz de empujar.

A partir de ejercitar la succión va a descubrir que existe un contacto con su madre y que realiza una función alimentaria, en cuya actividad la mamá realiza un papel muy importante pues ella se presta para que el niño pueda hacer realidad lo que él quiere sin que para ello realice ningún esfuerzo, otro ejemplo que sirve para demostrar que no existe ningún esfuerzo es cuando el lactante que se encuentra



en la cuna chupa el dedo, no hay desgaste físico pero es parte del goce sensorial que rige el acto y lo realiza como parte de toda una gama de sensaciones que está dispuesto a conocer como parte normal de su naturaleza. Se puede concluir entonces que a partir del juego el niño pone en movimiento todo su cuerpo, además dicha actividad es particularmente importante porque a través del juego los infantes manifiestan sus instintos, emociones y frustraciones, angustias, etc. Pero también le permite al pequeño resolver problemas que va enfrentando mientras juega., además de que aprende a pensar y a explorar el mundo y todo lo que le rodea, por lo que siempre que nos sea posible debemos brindarle a los infantes un espacio adecuado, un ambiente tranquilo y objetos atractivos que el infante pueda explorar, y que le sean apropiados.

Pero no sólo hasta aquí radica la importancia del juego, sino va más allá de sólo saber y ver que los niños juegan, pues es muy cierto que los infantes que más juegan más afirman su personalidad, porque a partir de esta actividad va a entender que existen normas que sabrá respetarlas y convivir con los demás; todo esto da como resultado la afirmación del yo, además de que serán niños felices lo que también

resulta relevante ya que ellos cuando juegan no esconden nada de sus sentimientos, se tornan auténticos y espontáneos.

Justo en este momento convendría hacer una diferencia entre lo que representa dicha actividad para el adulto y lo que significa para los niños, quienes como ya vimos son felices mientras la realizan y se sienten libres, además de que no ocultan ninguno de sus sentimientos, sin embargo los adultos entre más grandes somos nos olvidamos de jugar, pareciera que no nos dieran permiso para dicha diligencia o no al menos para el juego espontáneo, porque no ganamos nada y acabamos por no darnos tiempo para jugar, lo que marcaría otra diferencia con los niños ya que ellos siempre la practican aún cuando no haya recompensa o ésta sólo sea una sonrisa. Por lo que resulta importante que los adultos nos dieramos tiempo para volver a ser niños pues así recordaríamos algo de la infancia que nos permitirá comprender más a los infantes y la importancia que representa jugar con ellos; lo que además es una obligación el hecho de que les dediquemos tiempo para esta actividad.

Piaget prestó mucha importancia a la historia del desarrollo intelectual, a la cual veía como la historia de la formación de la personalidad. Por lo que su teoría descansa en la idea de que la

personalidad humana se desarrolla a partir de un complejo de funciones tanto intelectuales como afectivas.

Podemos entonces concluir que cada etapa del desarrollo en el niño tiene fases que son trascendentes para su aprendizaje, pues desde el primer estadio se empiezan a presentar las respuestas conductuales que forman el inicio del desarrollo de la personalidad en el niño, Piaget (1989) escribió que “el uso repetitivo de los reflejos, combinado con la maduración neurológica y física, tiende a formar hábitos”. Más tarde se presentará un hecho que denominó percepciones organizadas y consiste en que el niño gire su cabeza para buscar el ruido. Así mismo se pueden mencionar una serie de ejemplos que nos permitirán enfatizar que el infante se encuentra en un constante proceso de aprendizaje desde el aspecto cognoscitivo hasta llegar al desarrollo intelectual.

Sin embargo, consideramos que un momento crucial en el desarrollo de la personalidad en el niño, ocurre con la aparición del lenguaje de una forma más evidente, en donde el niño conocerá el intercambio y la comunicación de manera permanente con todos los individuos que le rodean. Lo que sin duda marcará el inicio de las

relaciones interindividuales en donde el infante pondrá en juego sus sentimientos y manifestará todas sus emociones lo que lo llevará a profundizar su socialización.

Ya que con el lenguaje el pequeño empieza a conocer y a conquistar las riquezas del mundo, con un matiz de seducción. Lo cual ocurre alrededor de los dos años de edad, etapa en la cual también empieza el niño a jugar en forma colectiva donde pondrá en práctica su conversación y deseará que el adulto lo entienda, por lo que aquí, en este juego colectivo se dará inicio a la socialización pues ya existen reglas y hay que respetarlas, aunque el infante poco a poco las irá entendiendo y admitiendo pues en un inicio no se ocupará mucho de ellas. Se dará a la tarea de entablar constantes monólogos que compartirá con sus diversos juegos y su inagotable acción, característica muy particular en los niños de tres a cuatro años.

El niño entre más juegue más contribuirá a reafirmar su personalidad, ya que a través del juego simbólico es que los niños reviven su existencia la cual puede o no ser grata pero a partir de ésta acción es que el infante asimila mejor los diversos aspectos de ella. Lo que también va a permitir que el niño tenga socios imaginarios como representación de un objeto ausente y este tipo de juego cuando se

presente de manera colectiva va a conservar algo de infalible cuya característica pertenece al juego individual. En dicha acción el niño aprenderá también que éste implica la representación de un objeto ausente pues es la integración entre un elemento dado y un elemento que es totalmente imaginario y cuya representación es totalmente ficticia. Como por ejemplo cuando la niña juega a la madre y a la hija.

Piaget (1982) decía que con “la socialización del pequeño, la actividad lúdica va adquiriendo reglas y va adaptando la imaginación simbólica a sus propias necesidades de acuerdo a su realidad”.

Pero no sólo Piaget escribió acerca de la socialización, sino también Wallon dio un marcado enfoque a la persona y a la socialización, para Wallon la persona es un ser orgánico, biológico, que recibe toda una serie de influencias sociales, que marcarán su desarrollo intelectual. El hace énfasis en que cada individuo posee su propia historia, la cual está determinada por circunstancias sociales, y familiares muy peculiares, las cuales formarán sus actitudes, de lo que depende el desarrollo tanto físico como mental, todo ello dará como

resultado también que cada niño sea diferente, pues sus condiciones de existencia son únicas.

Como hemos visto para Wallon (1985) el hombre es un ser social que recibe toda la influencia de la sociedad, para él todo es referible al medio tanto social como cultural. "Tiende hacia la vida social como hacia su estado de equilibrio". Sin embargo hay un punto en el que coincide con Piaget y este se da cuando habla de que no sólo recibe determinaciones o influencias de la sociedad, sino que también va a recibir un lenguaje el cual le servirá como molde a sus pensamientos, que da a sus razonamientos una estructura que le es propia, el lenguaje contribuirá también a que el niño identifique las cosas pues a partir de asignar un nombre le permitirá separar al objeto del conjunto perceptivo del que forma parte, así como las relaciones sociales por ejemplo los niños con los adultos y entre sí, todas estas posibilidades y prohibiciones influyen poderosamente en la integración y constitución de su personalidad.

Otro punto en el que coincide con Piaget, es que en las modificaciones que influyen en el desarrollo de un ser vivo, se pueden distinguir estadios, fases y etapas.

Tanto Piaget como Wallon coinciden en que el juego brinda al niño una evolución funcional, que además lo llevarán a mejorar y dominar funciones sensoriomotrices con consecuencias en su aprendizaje y su desarrollo, tanto físico como mental.

Para ambos es importante el juego en la medida en que este permite al niño tornarse auténtico y libre. El juego entonces permite al niño lograr una identidad personal, permite a los infantes percibir la vida social, afectiva y motriz, y a ocupar un lugar en la sociedad.

## BIBLIOGRAFIA.

ABERASTURY, Armida.(1998):El niño y sus juegos.

México:Ed. Paidós.

ARFOUILLOUX, Jean Claude. (1997). La entrevista con el niño.

Madrid:Ed. Marova.

ARNOLD, Arnold.(1966): Cómo jugar con su hijo. (tr. Ma. Zimmermann): Buenos Aires: Ed. Kapelusz.

BEARD, Ruth. (1971). Psicología Evolutiva de Piaget. (tr. C. Eguibar). Argentina: Ed. Kapelusz.

BERNE, Eric. (1966). Juegos en que participamos: sicología de las relaciones humanas. (tr. Escalante). México: Ed. Diana.

BORJA, Solé María. (1982). Juquetes para las escuelas y ludotecas para las ciudades y pueblos. México: Ed. Universidad Iberoamericana.

BOWER, Trg. (1983). El desarrollo del niño pequeño. Madrid: Ed. Debate.

CABRERA Angulo, Antonio. (1995). El juego en edad preescolar desarrollo social y cognoscitivo del niño. México: Ed. UPN.

CAMPO, Alberto J. (1989). El juego. Barcelona: Ed. Paidós.

CAMPO, Alberto J. (1989). El juego, los niños y el diagnóstico: la hora del juego. Barcelona: Ed. Paidós.



CARRETERO Mario, MARCHESI Alvaro, PALACIOS Jesús. (1985). Psicología Evolutiva. Teorías y Métodos . Madrid: Ed. Alianza Psicológica.

CASTELLANOS, Marie C. (1973). El juego en la educación y en la terapéutica. México: Ed. La prensa médica mexicana.

CHATEAU, an. (1958). Psicología de los juegos. Argentina: Ed. Kapelusz.

ELKONIN, Daniil B. (1980). Psicología del juego. (Tr. V. Uribes). Madrid: Ed. Visor.

ERIKSON, Erik H. (1982). Juego y Desarrollo. (tr. Molina). México: Ed. Siglo XXI.

FLAVELL, John H. (1985). El desarrollo cognitivo. (tr. M. Pozo). Madrid: Ed. Visor.

HUIZINGA, Johan. (1984). Homo Ludens. (tr. E. Imaz). Madrid: Ed. Alianza.

JAUJAN, Robert. (1981). Juegos y juguetes. (tr. E. Molina). México: Ed. Siglo XXI.

LEE, Catherine M. (1984). Crecimiento y madurez del niño. (tr. A. Wonds). Madrid: Ed. Narcea.

LEIF, Joseph. (1978). La verdadera naturaleza del juego. (tr. I. Ibañez). Buenos Aires: Ed. Kapelusz.

MEDINA, Ramón Enrique. (1983). El juego en el aprendizaje constructivo. Buenos Aires: Ed. Braga.

MILLAR, Susana. (1972). Psicología del juego infantil. (tr. Odena). Barcelona: Ed. Fontanella.

MOOR, Paul. (1972). El juego en la educación. (tr. R. Strack). Barcelona: Ed. Herder.

MONACO de Fernández, Ma. Cristina. (1929). Juego centralizador en el jardín de infantes. Buenos Aires: Ed. Braga.

OLARIETA, Claudia. (1993). El espacio del juego en el jardín de infantes. Buenos Aires: Ed. Humanitas.

PAGE, Hilary Fisher. (1967). El juego en la primera infancia. (2ª. Ed.). (tr. G. Sans). Madrid: Ed. Espasa-Calpe.

PAIN, Sara. (1985). La hora del juego: diagnóstico y tratamiento de los problemas del aprendizaje. Ed. Nueva Visión.

PIAGET, Jean. (1979). Psicología y Epistemología. Barcelona: Ed. Ariel.

PIAGET, Jean. (1980). Psicología del niño. España: Ed. Morata.

PIAGET, Jean. (1991). Psicología y Pedagogía. México: Ed. Ariel.

PIAGET, Jean. (1995). El criterio moral en el niño. México: Ed. Roca.

PIAGET, Jean. (1984). La formación del símbolo en el niño. (tr. J. Gutiérrez). México: Ed. Fondo de Cultura Económica.

PRIETO García Tuñón, Ma. Asunción. (1979). Psicología del juego. Educación y actividad lúdica. Madrid: Ed. UNED.

RADRIZZANI, Ana María. (1987). El niño y el juego. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.

RÜSSEL, Arnulf. (1985). El juego de los niños. (2ª. Ed.). (tr. I. Antich). Barcelona: Ed. Herder.

SAINZ Pardo, Manuel. (1982). Juega y construye. Madrid: Ed. Altea.

SPITZ, René. (1975). El primer año de vida del niño. (3ª. Ed.). (tr. Fernández). Madrid: Ed. Aguilar.

SERAFINO, P. Edward y Amstromg W. James. (1988). Desarrollo del niño y del adolescente. México: Ed. Trillas.

MAIER, Henry. (1989). Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears. (tr. Leal). Buenos Aires: Ed. Amorrorttu.

MUSSEN, Paul Henry, Conger John Janeway, Kagan Jerome. (1990). Aspectos esenciales del desarrollo de la personalidad en el niño. (tr. Salazar). México: Ed. Trillas.

WALLON, Henri. (1968). La evolución psicológica del niño. Barcelona: Ed. Grijalbo.

WALLON, Henri. (1984). Los estadios en la psicología del niño. (tr. E. Hombría). Argentina: Ed. Nueva Visión.

WINNICOTT, Donald Woods. (1996). Realidad y juego. (6ª. Ed.). (tr. F. Nazía). Barcelona: Ed. Gedisa.

WINNICOTT, Donald Woods. (1996). El proceso de maduración en el niño. (3ª. Ed.). (tr. Beltrán). Barcelona Ed. Laía.

WOLFANG, Charles. (1989). Como ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego. Barcelona: Ed. Paidós.

## HEMEROGRAFIA.

LOPEZ, Martha Lucia. "El juego de la psicoterapia infantil de enfoque psicoanalítico". Revista Mexicana de Psicología. No. 1, 1986. Vol. 3 Ed. Iberoamericana, México, enero jun. 1986. P. 77-82.

RIMMERT VAN, DER Kooij y Henriete Posthumus. "Situación actual de la investigación sobre el niño y el juego". *Perspectivas*. NO. 1, 1986, Vol. XVI, P. 51-58.