

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 095**

TITULO DEL TRABAJO :

***EL JUEGO Y SU RELACION CON EL DESARROLLO
DEL NIÑO EN EDAD ESCOLAR***



NOMBRE DEL SUSTENTADO :

GUADALUPE FRANCO ANDRADE

MEXICO D.F. Febrero de 1998

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 095**

TITULO DEL TRABAJO :

***EL JUEGO Y SU RELACION CON EL DESARROLLO
DEL NIÑO EN EDAD ESCOLAR***

**INVESTIGACION DOCUMENTAL QUE PARA
OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN
EDUCACION BASICA
PRESENTA**

GUADALUPE FRANCO ANDRADE

MEXICO D.F. febrero de 1998

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

México, D.F., a 04 de FEBRERO de 1998.

PROFRA. GUADALUPE FRANCO ANDRADE

P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: " El Juego y su Relación con el - Desarrollo del Niño en Edad Escolar".

Opción Investigación Documental a propuesta del asesor C. Profr. Edgardo Oikión Solano mani
fiesto a usted (es) que reúne los requisitos académicos esta
blecidos al respecto por la Institución.

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



S. F. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 095
D. F. AZCAPOTZALCO

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

J. Guadalupe Rincon Andrade
PROFR. Y LIC. J. GUADALUPE RINCON-ANDRADE
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN-095.

JGRA/mvcl.*

A mi esposo por todo el apoyo que me brindó en la realización de este trabajo.

A mi hijo, la razón por la que elegí este tema.

Al profesor Edgardo Oikión Solano, por el tiempo que me dedicó, por su comprensión y sobre todo porque siempre me motivó a continuar con este trabajo hasta culminarlo.

“Gracias”

INTRODUCCION

El juego es una actividad que proporciona a los niños gran alegría, pero también tiene su parte seria, a través del juego el niño se adapta a su medio, refleja la vida que le rodea al reproducir mediante la interpretación de papeles lo que está observando ; también amplía sus conocimientos al desarrollar las estructuras del pensamiento ; se incorpora a una colectividad formando preciadas cualidades como el cooperativismo, en sí forma su personalidad.

De aquí que como maestros se le debe dar su justa importancia al juego y enfocarlo desde la perspectiva de la necesidades e intereses de los niños, utilizándolo como medio de desarrollo y no sólo como una actividad después del trabajo intelectual.

Es por ello que este trabajo incluye los fundamentos psicológicos y pedagógicos del juego.

En el Capítulo I se intenta definir el juego, considerándolo como una necesidad en el niño ; necesidad de canalizar su energía a través de la ficción, como compensador de la afectividad y varios autores destacados en el estudio de este tema dan sus opiniones. También se menciona de manera general la función que tiene el juego como medio de estimulación del desarrollo.

En el II Capítulo se hace referencia a la teoría del desarrollo, hecha por Piaget, donde se destacan las etapas del desarrollo infantil y se relacionan con la clasificación que el mismo Piaget hace del juego. La etapa sensoriomotriz corresponde al juego de ejercicio; la etapa preoperatoria coincide con el juego simbólico y la etapa de las operaciones concretas con el juego de reglas.

En el III Capítulo el juego se ubica dentro del contexto educativo, considerándolo como uno de los mejores medios para estimular el desarrollo del niño, ya que debe reconocer que éste aprende mejor en situaciones que le proporcione bienestar y placer. Por tanto, el juego se convierte en un auténtico medio de aprendizaje. También cabe destacar la importancia que el maestro debe dar al juego, pues éste representa una forma de conocer a sus alumnos, cuál es su desarrollo en general, lo que indica el punto de partida para el aprendizaje.

También se incluyen algunos juegos que pueden ser de ayuda para el maestro en su práctica docente y una motivación para consultar otros libros.

Se espera que este trabajo de alguna manera responda a la pregunta :
¿Por qué estimular, promover, valorar e iniciar el juego en nuestras clases?.

INDICE

I.-	IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO	5
	a) El juego.	5
	b) El juego como necesidad en el niño.	7
	e) El juego como medio de desarrollo.	10
II.-	TEORIA DEL JUEGO DE ACUERDO CON PIAGET.	12
	a) Conocimiento.	12
	b) Desarrollo.	13
	b.1 Etapas de desarrollo.	15
	b.2 Periodo sensoriomotriz.	15
	b.3 Periodo preoperatorio.	19
	b.4 Periodo de las operaciones concretas.	21
	b.5 Periodo de las operaciones formales.	24
	c) Relación del juego con el desarrollo.	26
III.-	EL JUEGO COMO MEDIO DE ESTIMULACION DEL DESARROLLO DEL NIÑO.	32
	a) El juego como estimulación del desarrollo.	32
	b) Función educativa del juego	41
	c) Juego y aprendizaje.	42
	d) Algunos juegos a considerar por el maestro	44

CONCLUSIONES	63
BIBLIOGRAFIA	66

CAPITULO I IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

En este capítulo se abordará el juego desde una perspectiva educativa con la intención de enfatizar su importancia para el educador. Para lo cual en seguida se define.

A) EL JUEGO

Si se recurre al diccionario se podrá encontrar que: "el juego etimológicamente viene del latín *jocus*, que quiere decir gracia, chiste, broma, diversión. Es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a que recurre el niño o el adulto sin más objeto que encontrar entretenimiento".¹

El juego en el niño es una actividad espontánea que se caracteriza por el hecho de que la conducta misma es gratificante.

Cuando se piensa en el juego se le relaciona con el placer, la alegría y el entusiasmo.

Otras actividades pueden ser placenteras como los deportes o lo artístico, pero éstas de algún modo tienen un objetivo, contrariamente al juego que se realiza sin ninguna finalidad exterior a él.

Pero el juego es algo más que esto, pues se considera que éste, cumple funciones de carácter psicológico y pedagógico.

Desde el punto de vista psicológico el juego permite al niño la canalización de su energía a manera de fantasías.

"El juego está relacionado con la capacidad transformadora del hombre y traduce la necesidad que tiene el niño de actuar sobre el mundo".²

¹ RODRIGUEZ, Mauro. CREATIVIDAD EN LOS JUEGOS Y JUGUETES. p 9

² De. Santillana ; DICCIONARIO DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION p. 842

El juego es un preejercicio donde el niño perfecciona habilidades que le servirán en el futuro.

Por lo que corresponde al aspecto pedagógico, se le atribuye al juego una función científica-educativa. Contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos que llevan a ellas.

Para los niños el juego es el sustituto de trabajo y contribuye en gran medida a su formación.

“El niño se desarrolla por el juego. Por el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias que afloran, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor”.³

Si se entiende de esta manera el juego, se deduce que el ser mejor dotado es el que juega más. La planta y los animales inferiores no juegan, a diferencia de los animales superiores donde si existe el juego, lo cual significa una etapa importante en la ascensión de las formas vivientes, hacia la forma evolucionada que es el hombre.

El periodo del juego durante la infancia es un signo de superioridad o inferioridad en una especie. Entre mayor sea el tiempo que dura la infancia aumenta la plasticidad, durante la cual el animal juega, imita, experimenta, o sea aumenta sus posibilidades de acción.

La infancia tiene como fin el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas.

³ Chateau, Jean. PSICOLOGIA DE LOS JUEGOS. P. 4

El juego del animal depende de sus estructuras y de los instintos propios de su especie. Por medio del juego cada función adquiere fuerza y se precisa. Esas funciones se ejercitan; así hay juego de la marcha, de la carrera, de la caza, etc.

Aunque el juego del animal no se puede considerar de la misma manera que el juego de los niños, pues aquí se presenta una variedad y un imprevisto que no se encuentra en el juego del animal. El juego del niño depende de una personalidad flexible que se afirma de muchas maneras por nuevas actividades. Se seguirán las tentativas en todas direcciones, que hace un ser inteligente para afirmar su propio ser.

El niño desde pequeño se inicia en el juego cuando toma un objeto, tira de un móvil, juega con sus manos, etc.

Cuando un niño está jugando, está coordinando su ser, y las acciones como son los movimientos de sus brazos, piernas, cabeza, le irán permitiendo descubrir su espacio.

De los 2 a los 6 años aparece el juego simbólico, en donde el niño por medio de la fantasía convierte un pedazo de madera en una pistola, o sea utiliza los objetos como símbolos de otros objetos o personas. Por tanto el juego estimula el desarrollo del pensamiento de los objetos inexistentes representados por símbolos.

Una vez establecida la función simbólica (diferenciación de los significantes y significados), es posible la adquisición del lenguaje.

“Primero aparece la experiencia sensoriomotriz actual con un objeto o acción, después la revivencia del -como si- de esa experiencia, y finalmente aparece una palabra que representa verbalmente a todo el esquema”.⁴

De los 7 a los 12 años aparece el juego social que se caracteriza por la capacidad de seguir la regla. El juego sigue siendo simbólico pero ahora

⁴ PULASKI, Mary Ann. PARA COMPRENDER A PAIGET. p 105.

incorpora a otros niños para representar en sus juegos sucesos y situaciones de su vida.

De una u otra forma se puede encontrar en el juego:

- * Contacto gozoso, corporal y mental con la realidad externa.
- * Estímulo para una fina percepción sensorial.
- * Aprendizaje.

Oportunidad de manifestar las potencialidades.

Proceso de creación del individuo en la recreación de la realidad. Afirmación del poder personal en el dominio y control de las cosas. Transforma las ausencias en presencias, los deseos en realidades, las fantasías en acción.

“El juego es ensayo, aprendizaje, aculturación, refleja e imita al mundo de los adultos, los roles familiares, las profesiones, el comercio, la vida cívica, la guerra, la tecnología, la historia etc.”⁵

De lo anterior puede concluirse que : “El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia. Es también un equilibrador de la afectividad y permite al niño su socialización. Por estas razones el juego constituye una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa; por un lado como elemento renovador de la enseñanza y por el otro como medio de aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.”⁶

⁵ RODRIGUEZ, Mauro. CREATIVIDAD EN LOS JUEGOS Y JUGUETES, p 12

⁶ ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA. P 11

B) EL JUEGO COMO NECESIDAD EN EL NIÑO

En el niño el juego es una necesidad que puede ser biológica o psicológica. Al respecto varios autores dan su punto de vista.

La presencia de una fuerte necesidad de jugar en el niño, supone que existe un impulso orientado a esta actividad.

El juego puede estar motivado en buena medida por una combinación de necesidades e instintos, incluidos el de la actividad y el de la curiosidad, la necesidad de estimulación sensorial- y la necesidad de animación óptima.

En el juego se resuelven también necesidades de tipo social al relacionarse con sus compañeros.

Para **Spencer**: "el juego es una actividad funcional de distensión, o bien el medio de invertir un excedente de energía que no se ha logrado liberar con otras actividades. Para él la energía se acumula (como producto normal de un sistema nervioso sano) y debe descargarse; esa energía se invierte en el juego que carece de cualquier finalidad inmediata".⁷

Para **Claparede**: "el juego es un artificio que ha encontrado la naturaleza para impulsar al niño a desplegar una actividad considerable, útil para su desarrollo físico y mental".⁸

"Una necesidad siempre es una manifestación de desequilibrio. Existe necesidad cuando algo, fuera o dentro de nosotros (en nuestro organismo físico o mental) ha cambiado de tal manera que se impone un reajuste de la conducta en función de esa transformación".⁹

Por ejemplo el encuentro con un objeto provocará en el niño la necesidad de jugar.

En el juego la acción termina cuando las necesidades están satisfechas, o sea en el momento en que el equilibrio ha sido restablecido.

⁷ GARVEY, Catherine. EL JUEGO INFANTIL. p 12

⁸ TOURTET, Lise. JUGAR, SOÑAR Y CREAR. p 9

⁹ PIAGET, Jean. SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGIA. p 16

En el caso de **Vygotsky**, plantea que:¹⁰ el juego es acción y lo que mueve al individuo a actuar es la satisfacción de ciertas necesidades.

Los deseos que el niño no realizó en su momento y que le generaron una tensión son resueltos por el juego, donde entra la imaginación y se crea un mundo ilusorio, donde los deseos que no se pueden cumplir en la realidad tienen cabida. Aquí la imaginación constituye un nuevo proceso psicológico en el niño.

En el juego el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas.

En el juego se realizan los mayores logros del niño, logros que en un futuro se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad.

El padre del psicoanálisis **S. Freud**,¹¹ considera que la función principal del juego es ayudar al niño a dominar la ansiedad a través de la acción.

El juego es un medio de salida en relación con previas frustraciones (imposibilidad de realizar sus deseos).

El juego del niño es remplazado en el curso de su desarrollo por la fantasía, que se transforma en actividad creativa subordinado al principio de la realidad.

Huitzinga y Chateau, sostienen que: "el juego es una cosa más institucional que natural, consideran que el juego constituye el fundamento de la cultura y no puede considerarse como un fenómeno puramente psico-biológico y se distingue del juego de los animales por convenciones (ficciones y reglas), en que se basan".¹²

Por su parte **H. Wallon**: "Considera que el juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad, equilibra lo afectivo y socializa al niño por lo que ayuda a éste en el desarrollo de su identidad".¹³

Puede atribuirse el juego a la naturaleza o a la cultura ; existir diferentes ideas sobre el mismo, pero lo que sí cabe destacar es la gran importancia que tiene en el desarrollo del niño.

¹⁰ GUTIERREZ ENRIQUEZ, Gustavo Adolfo. REVISTA MEXICANA DE PEDAGOGIA. p 28

¹¹ OCEANO, Tomo I, ENCICLOPEDIA DE LA PSICOLOGIA. p 78

¹² TOURTET, Lise. JUGAR, SOÑAR Y CREAR. p 9

¹³ Zapata, Oscar. JUEGO Y APRENDIZAJE ESCOLAR. P. 18

C) EL JUEGO COMO MEDIO DE DESARROLLO

Existe una gran influencia del juego en el desarrollo del niño.

En el bebé la percepción no suele ser un rasgo independiente, sino más bien integrado de la reacción motora. Toda percepción es un estímulo para la actividad.

Para el lactante los objetos sirven de nexo entre él y su entorno.

Así por ejemplo, el juego con objetos exige que se pueda asir algo de un modo dirigido por la vista, una adecuada coordinación del ojo y la mano. Dicho juego depende además del logro de la permanencia de los objetos, que consiste en comprender que un objeto sigue existiendo aún cuando esté fuera del alcance de la vista. Requiere también de cierta diferenciación de pautas de acción, es decir de la capacidad para realizar diferentes actos con un objeto. Y basándose ello en el control voluntario del movimiento físico, un bebé desarrolla la capacidad para repetir una acción que ya ha realizado previamente. Una mayor exigencia supone recrear una acción que alguien ha realizado, es decir la imitación.

La imitación es una realización que va surgiendo gradualmente y que se basa en el desarrollo tanto físico como mental.

El niño muestra primeramente una capacidad para imitar ciertos actos que ve realizar a otros; a continuación reproducirá acciones que ha observado con anterioridad. Esta capacidad que se designa como "imitación diferida", refleja la aptitud para construir representaciones mentales de acciones y acontecimientos, para recordarlos y evocarlos cuando el modelo está ausente. Al principio esta memoria de acciones está relacionada con las sensaciones físicas.

Antes de los dos años, un niño no posee designaciones verbales con respecto a secuencias de actos y su concepto de objeto está basado en lo sensorial de su experiencia con el mismo. El objeto y la acción con él relacionado no constituyen fenómenos separados.

Durante los dos primeros años de vida las capacidades que se logran se desarrollan actuando e interactuando con las cosas y la personas que tiene en su

entorno. El niño cuando juega comienza a representar; estos avances reflejan los comienzos de la representación simbólica, que es previo al desarrollo del lenguaje y el pensamiento.

En cuanto al juego simbólico puede decirse que es de gran importancia en la estructuración de la realidad del niño, ya que éste le permite "representar" una serie de situaciones en las que él juega diferentes roles. Así va introyectando imágenes al imitar lo que hacen otras personas.

Se puede hablar de representación en el momento que hay una discriminación y coordinación entre el significante y significado. Por lo que el juego contribuye al desarrollo de una función simbólica cuya evolución y ejercicio se enlazan con la adquisición del lenguaje.

Cuando el niño juega implica cierta identificación con los modelos que imita, y comprende los puntos de vista de otros lo que facilita una ruptura del egocentrismo.

También el juego simbólico, por su capacidad de asimilación de la realidad exterior, favorece el desarrollo de las funciones intelectuales.

El juego con reglas favorece la cooperación infantil que permite el desarrollo de las estructuras operacionales y los procesos de socialización.

La organización operatoria del pensamiento es la posibilidad de la cooperación, y el trabajo grupal favorece el desarrollo del pensamiento operativo, por lo que la cooperación social es importante en el desarrollo intelectual.

La regla surge como una necesidad de afirmación individual y la necesidad de interactuar socialmente a la vez afirmarse individualmente en la colectividad.

"Esta evolución general del juego nos muestra la gran importancia que tiene en el desarrollo del niño, en la conformación de una personalidad sana y equilibrada y en el valor de las relaciones sociales que estructura".¹⁴

¹⁴ ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA. p 32

CAPITULO II TEORIA DEL JUEGO DE ACUERDO CON PIAGET

En este capítulo se revisarán algunos elementos de la teoría de Piaget que permitirá abordar el juego desde un enfoque educativo.

A) CONOCIMIENTO

Dentro de la psicología existen diversos enfoques uno de cuales es el de Jean Piaget.

Piaget es ante todo un epistemólogo, pues le interesa fundamentalmente el estudio de la génesis (desarrollo de estructuras mentales), mecanismos y procesos del conocimiento.

El por medio de la psicología del desarrollo explica el camino que sigue el sujeto desde que nace, pasando de un menor a un mayor estado de conocimiento a través de la construcción y estructuración del mismo.

El ser humano no nace con el conocimiento ya dado sino que se va elaborando a partir de los intercambios que se establecen entre él y el objeto de conocimiento (su mundo). Este conocimiento implica siempre una transformación por parte del sujeto.

La teoría de Piaget para definir la inteligencia tiene como punto de partida lo biológico. Nos dice que el ser humano al nacer posee una estructura biológica organizada, que le va permitir reaccionar al medio, aunque el desarrollo de la inteligencia es el que va permitir superar dichos mecanismos biológicos.

Por otra parte establece que el conocimiento se construye a través de las acciones sobre los objetos (operar), la experiencia es por tanto un factor importante para el desarrollo.

Una operación es una acción interiorizada reversible que da lugar a estructuras lógicas.

Una operación siempre forma parte de una estructura, y estas estructuras operacionales son las que constituyen la base del conocimiento.

B) DESARROLLO

Para Piaget: "el desarrollo es una progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior".¹⁵

El niño al realizar cualquier acto es movido por una necesidad y esa necesidad siempre manifiesta un desequilibrio, que es un indicio de que algo ha cambiado en el organismo o mentalmente y es necesario hacer un reajuste, para llegar al equilibrio, cuando se llega a éste es porque las necesidades han sido satisfechas por medio de la acción. Cada conducta nueva no sólo restablece el equilibrio sino que tiende a un equilibrio más estable.

Para entender mejor lo que es equilibrio, es necesario hablar de "Adaptación, asimilación y acomodación".

La adaptación desde el punto de vista psicológico, el ser humano ha desarrollado su inteligencia al desarrollar sus estructuras mentales con el fin de adaptarse a la realidad.

Al hablar de adaptación se deben analizar dos procesos dialécticos, esto significa que entran en juego dos fuerzas que por su constante cambio son opuestos, pero complementarios en su proceso de desarrollo, estos son: ASIMILACION Y ACOMODACION.

La asimilación consiste en la incorporación por parte del sujeto, de la información que recibe de su entorno a los esquemas que ya posee (estos son biológicos en un principio y después intelectuales).

Biológicos cuando se asimila el medio ambiente y se realiza la incorporación a través de la percepción y movimientos elementales que dan acceso a los objetos y

¹⁵ PIAGET, Jean. SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGIA. p 11

después es la propia inteligencia que permite reconstruir su estado anterior y anticipar sus próximas transformaciones.

La asimilación se centra en aquello que es esencial para todo conocimiento.

Para que un sujeto pueda llegar al conocimiento necesita siempre de estructuras asimiladoras que le permitan darle significado a lo que percibe. Estos esquemas de asimilación se construyen en virtud de las exigencias que plantean las acciones del sujeto.

Para que un niño pueda conocer o aprender algo nuevo, éste debe tener alguna semejanza a partir de algo que el "yo" sabe o conoce para relacionarlo con lo que le resulte novedoso.

El proceso de asimilación se complementa con su opuesto, que es el de acomodación, que consiste en la modificación de los esquemas existentes para resolver los problemas planteados por las nuevas experiencias.

Si el conocimiento es el proceso de operar sobre la realidad transformándola, con la finalidad de adaptarse, las acciones que el sujeto realiza se repiten de manera semejante en situaciones parecidas.

Piaget llama esquema: "a esta secuencia bien definida de acciones, a lo que en una acción hay de común a las diversas repeticiones de la misma acción".¹⁶

Los esquemas de acción se caracterizan por ser un todo organizado de acciones que al estar unidas forman operaciones mentales.

Una operación intelectual es la coordinación de acciones interiorizadas (representadas mentalmente) desarrolladas en ambos sentidos (reversibles) y agrupadas en sistemas de conjunto.

Retomando lo que es adaptación se puede decir que es un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; tal es la forma del equilibrio psíquico, y el desarrollo mental aparece finalmente como una adaptación cada vez más precisa de la realidad, de ahí que sea necesario ubicar diferentes momentos en el desarrollo.

¹⁶ PIAGET, Jean. BIOLOGIA Y CONOCIMIENTO. Citado por: PROFESORES DE LA ACADEMIA DE PSICOLOGIA DE LA ESCUELA NACIONAL DE MAESTROS. MANUAL DE PSICOLOGIA PARA EDUCADORES. P 80

b.1. ETAPAS DE DESARROLLO

En general cuando se trata del desarrollo, los términos de fase, estadio, periodo o etapa apuntan a establecer una cronología que comprenda la serie de adquisiciones, en este caso "construcción del conocimiento", que es continuo y mantiene una secuencia regular y aunque ésta se logre en distintas edades, lo esencial consiste en que el orden de la adquisición es constante. la etapa de operaciones formales no se da antes que la etapa sensoriomotriz, por ejemplo.

Cada etapa es definida por una estructura de conjunto que caracteriza todas las conductas nuevas propias de ella.

Las estructuras presentan un carácter integrado, ya que cada estadio presenta un periodo de preparación u otro de acabamiento. En el primero se van construyendo las estructuras y en el segundo se consolidan.

Por ejemplo, la representación en la etapa preoperatoria es preparada por la noción de objeto permanente en la etapa anterior y esta representación se integra a su vez a la siguiente, a través de la interiorización de las acciones. A continuación se presentarán los periodos propuestos por Piaget.

b.2 PERIODO SENSORIO MOTRIZ

Este periodo se inicia con el nacimiento, con la capacidad que tiene el bebé de experimentar los reflejos y finaliza con la aparición del lenguaje y la manifestación de las primeras conductas representativas.

Durante esta etapa tienen especial importancia las acciones sensoriales motoras, a partir de las cuales se construirán los primeros esquemas asimiladores del niño, hasta conducir a actos de inteligencia práctica.

Esta asimilación sensorio-motriz del mundo exterior tiene varios cambios desde el nacimiento hasta los 18 o 24 meses.

El recién nacido refiere todo a sí mismo, a su propio cuerpo y cuando comienza el lenguaje y el pensamiento, se sitúa como un elemento entre los demás.

Esta etapa dura aproximadamente dos años aunque los límites no son precisos e invariantes.

Este periodo se divide a su vez en seis estadios.

ESTADIO I

Este estadio es considerado como el de los reflejos, o sea a las coordinaciones sensoriales y motrices hereditarias que llevan instintivamente a satisfacer necesidades como la nutrición.

Los reflejos son los esquemas más elementales, que permiten asimilar lo que se percibe.

En un primer momento los reflejos se afinan por medio del ejercicio (reproduciendo, repitiendo el reflejo).

Posteriormente hay un reconocimiento o discriminación de situaciones. Por último existe la generalización que consiste en extender el reflejo mismo a situaciones nuevas.

Durante este estadio, para el niño el mundo exterior no presenta objetos independientes, ni tiempo, espacio o causalidad.

ESTADIO II

Va de uno a cuatro meses.

Aquí los ejercicios reflejos, que significan asimilación mental se vuelven más complejos al integrarse en hábitos y percepciones organizadas, que son las primeras adaptaciones del niño a su entorno, en función de la experiencia que ha adquirido.

Los hábitos son un adelanto en relación a los reflejos y son el punto de partida de nuevas conductas.

Se inicia un principio de permanencia de los objetos, como prolongación de las propias acciones. El cuerpo del niño es el centro de todos los espacios por lo que los objetos sólo existen en función del propio cuerpo.

La succión sistemática del pulgar, volver la cabeza en dirección de un ruido, seguir con la vista un objeto en movimiento, la relación boca-mano, ojo-oído, pertenecen a este estadio.

ESTADIO III

Comprende aproximadamente de los cuatro a los ocho meses.

Aquí se inicia una coordinación entre la visión y la aprehensión, que después será manipulación, lo cual formará nuevos hábitos.

Los esquemas sensorio-motores se construyen tomando en cuenta primeramente un ciclo reflejo que incorpora nuevos elementos constituyéndose totalidades organizadas más amplias. Posteriormente ciertos movimientos del lactante alcanzarán un resultado asimilable a un esquema anterior para que el sujeto reproduzca inmediatamente esos nuevos movimientos; esta reacción circular tiene un papel esencial en el desarrollo sensorio-motor y representa una forma más elevada de asimilación.

Aquí el niño juega con móviles, jala mantel, juega con objetos, chupándolos, tirándolos, golpeándolos, etc. Comienza a desplazarse lo cual le permitirá desarrollar la capacidad de apoderarse de las cosas.

ESTADIO IV

En este estadio puede hablarse de la inteligencia práctica la cual aparece antes del lenguaje; práctica porque se aplica a la manipulación de objetos, no utiliza más que percepciones y movimientos organizados en esquemas de acción.

Ahora no sólo se han diferenciado los medios de los fines, sino que el niño es capaz de perseguir un fin precisado desde el inicio de su acción. Un ejemplo de ello es cuando el bebé jala el mantel para atraer un objeto.

Se inicia la búsqueda del objeto desaparecido a través de la organización y coordinación de desplazamientos sucesivos.

ESTADIO V

Va de los doce a los quince meses en promedio.

Se marca el descubrimiento de medios nuevos para lograr un fin predeterminado, este descubrimiento se logra por tanteo. Los objetos son buscados en función de sus desplazamientos. Se inicia una causalidad desligada de la acción propia.

ESTADIO VI

Se caracteriza porque el niño es capaz de encontrar medios nuevos a través de la coordinación interna o representada mentalmente. Se da la noción de objeto permanente, o sea la certeza del que el objeto existe, independientemente de que haya salido del campo perceptivo. Surgen por lo tanto la representación y la imitación interna, por la interiorización a los esquemas.

La representación es muy importante porque permite mayores alcances a la asimilación, aparecen las imágenes mentales y otras conductas características de la etapa siguiente. Utiliza la imitación diferida o el juego simbólico.

A manera de conclusión puede decirse que: "Durante los primeros meses de existencia en tanto que la asimilación permanece centrada sobre la actividad orgánica del sujeto, el universo no presenta objetos permanentes ni espacio objetivo, ni tiempo que relacione entre sí los acontecimientos como tales, ni causalidad exterior a las acciones propias. En el otro extremo, es decir, en el momento que la inteligencia sensorio-motriz ha elaborado suficientemente el conocimiento, como para que se hagan posible el lenguaje y la inteligencia reflexiva; el universo está, por el contrario constituido en una estructura a la vez sustancial, causal y temporal".¹⁷

b.3 PERIODO PRE-OPERATORIO

Al finalizar el Estadio VI, con el surgimiento de la representación mental, se llega en forma natural a la etapa preoperatoria, preconceptual, a la función semiótica.

Una vez que es posible la representación mental, surge la función semiótica o simbólica, que consiste en poder representar algo (un significado cualquiera: objeto, acontecimiento, etc.) por medio de un significante diferenciado y que sólo sirve para esa representación: lenguaje, imagen mental, gesto simbólico, etc.

El significante se refiere a aquello de que se vale el sujeto para representar algo y el significado es aquello que realmente es.

Dentro de los significantes, es necesario diferenciar signo de símbolo.

¹⁷ PIAGET, Jean. CONSTRUCCION DE LO REAL EN EL NIÑO. Citado por: PROFESORES DE LA ACADEMIA DE PSICOLOGIA DE LA ESCUELA NACIONAL DE MAESTROS. MANUAL DE PSICOLOGIA PARA EDUCADORES. p 86

Símbolo es aquella representación de un objeto que guarda semejanza con el mismo; mientras que el signo es lo contrario, siendo arbitrario y convencional.

Al manejo que se hace de símbolos y signos para llegar a los significados se le llama función semiótica o simbólica.

Integrando la función semiótica, encontramos las siguientes conductas, de aparición más o menos simultáneas:

Imitación diferida: Se llama así porque consiste en imitar en ausencia del modelo, gracias a la evocación de acontecimientos u objetos ausentes.

Juego simbólico: se caracteriza porque el niño transforma la realidad en sus representaciones. En su proceso de construcción del conocimiento, el niño se ve presionado a adaptarse a un mundo que no conoce ni comprende del todo, de ahí que en el juego el mismo es quien transforma y adapta la realidad a sus deseos.

El dibujo: se ubica como intermedio entre el juego simbólico y la imagen mental. Es a través de los dibujos que se pueden estudiar las representaciones en imágenes que el niño se va formando del mundo que está en proceso de conocer.

La imagen mental: es un sistema de símbolos, resultado de la imitación interiorizada. Las imágenes son en un principio estáticas, con dificultades para reproducir movimientos o anticipaciones de transformaciones.

El lenguaje: Además de ser constituyente de la etapa preoperatoria tiene especial significación, ya que es una condición necesaria para que el desarrollo del pensamiento llegue al nivel de las operaciones lógico-formales.

Dentro de las características generales de los niños de esta etapa, se encuentra el pensamiento egocéntrico. Esto quiere decir que el niño se explicará a sí mismo los fenómenos, desde su punto de vista, centrándose en un solo aspecto o parte de la realidad; sin poder coordinarlo con el punto de vista de otros, o tomar en cuenta la relación entre los diversos aspectos del fenómeno.

b.4 PERIODO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

Esta etapa corresponde a los niños en edad escolar (7 a 11 o 12 años). Las limitaciones del pensamiento de la etapa anterior, a través de imágenes estáticas, se superan progresivamente gracias a la coordinación entre las acciones y las relaciones del niño con y sobre los objetos, lo que conduce a una descentración y reversibilidad, que se llama "pensamiento operativo", cuando las acciones al representarse mentalmente se interiorizan y organizan en sistemas de conjunto. Los niños ya no sólo son capaces de formar imágenes de los objetos, sino de actuar mentalmente sobre ellos, y transformar y crear sus propias representaciones, siendo ellas dinámicas.

Dentro de esta etapa, juegan un papel muy importante las operaciones intelectuales, que son las acciones más generales, representadas mentalmente (esto es, interiorizadas), y reversibles (o sea aplicables, tanto en sentido directo como inverso), coordinadas en sistemas de conjunto, comunes a todos los sujetos de un mismo nivel mental.

Cuando se habla de acciones más generales, se hace referencia a todas aquellas conductas que pueden aplicarse a fenómenos particulares, que aunque distintos exteriormente, exigen razonamiento semejante. Por ejemplo la noción de "conservación".

Cuando un niño afirma que sus juguetes existen, aun cuando en ese momento no estén a su alcance.

Ante dos recipientes conteniendo un líquido de refresco, pero de diferente forma: uno redondo y otro alargado.

El niño afirma que hay la misma cantidad solo que representada de distinta forma. Para llegar a este resultado, él tiene que actuar en pensamiento, recurriendo a representaciones anteriores, ya que al principio se estableció la igualdad entre ellos.

El niño razona a través de acciones mentales.

Cuando se establece que las operaciones mentales se caracterizan por su reversibilidad, se parte del hecho de que puede pasarse de un estado **A** a uno **B**, y volver a la situación.

Otras evidencias de la organización mental que el sujeto ha alcanzado en este momento de su desarrollo son las clasificaciones, las seriaciones y la noción de número.

Las raíces de la clasificación se hallan en las conductas de poner juntos los objetos que se parecen (por ejemplo cubos, sonajas) encontradas en lo sensoriomotriz.

La operación de clasificación se refiere el encajamiento de las partes en un todo o viceversa: la extracción de esas partes en función del todo.

Los niveles que se observan en esta noción son:

a) Colecciones figurales: el niño agrupa elementos en función de cualquier parecido real o supuesto, por ejemplo: zapatos y calcetines, o figuras geométricas por su color, forma, etc; pudiendo cambiar constantemente el criterio de clasificación.

b) Colecciones no figurativas: se constituyen pequeños conjuntos de objetos parecidos, sin poder manejar el todo y las partes. Por ejemplo: ante la colección 3 manzanas, 3 naranjas, se pregunta al niño si hay más manzanas que frutas, respondiendo que hay lo mismo, aun cuando acepte que tanto las manzanas como las naranjas son frutas.

c) Clasificaciones operativas: desde el primer momento se integran clasificaciones jerárquicas (ascendentes o descendentes) y se logra una cuantificación intensiva, es decir, la convicción de que la clase total es siempre mayor que cualquiera de sus subclases.

169638

La seriación como operación mental se refiere a ordenar elementos, según sus diferencias (dimensiones crecientes o decrecientes), bajo un método sistemático de comparaciones. Mientras que la inclusión agrupa objetos en función de sus semejanzas, la seriación lo hace considerando las diferencias ordenadas.

Cuando un niño de la etapa sensoriomotriz construye torres acomodando cubos, se encuentran conductas de seriación, aunque muy elemental y, por tanto, no operatoria.

En la seriación se manejan razonamientos de reversibilidad, por reciprocidad y transitividad: si A es mayor que B y B es mayor que C, entonces A es mayor que C.

La construcción de la noción pasa por tres etapas:

- a) No seriación completa: forma pequeños conjuntos o parejas, sin base común y sin coordinación.
- b) Seriación empírica: por tanteos y ensayo-error puede formar la serie.
- c) Seriación sistemática y operacional: se emplea método sistemático y organizado para las comparaciones.

El número como noción, se concibe como la síntesis de las operaciones de clasificación y seriación, aun cuando también se involucra la conservación. Esto es, para que un niño tenga la noción de número, no es suficiente que sepa contar, puesto que ello podría ser una conducta verbal; para que se pueda afirmar que la operación mental de número se ha construido, es necesario que el niño sea capaz de manejar las propiedades que definen y originan al número.

La naturaleza ordinal y cardinal del número resulta de la fusión de inclusiones y seriaciones, de ahí que sea una síntesis de ellas.

Durante la etapa de las operaciones concretas los niños logran progresos en la creación de modelos de organización del mundo para comprenderlo. En esta etapa las acciones interiorizadas desde la etapa preoperatoria empiezan a coordinarse entre ellas.

Esto propicia que los niños vayan descubriendo que las acciones se pueden combinar entre sí y que la aplicación de dos acciones sucesivas da lugar a otra acción; que existen acciones que invierten el resultado obtenido, y que son acciones inversas o recíprocas y que hay acciones que no cambian el resultado. Todo lo anterior nos remite al concepto de operaciones que Piaget ha utilizado para denominar este tipo de acciones.

b.5 PERIODO DE LAS OPERACIONES FORMALES

Aproximadamente entre los once y los doce años de edad, se produce en el niño una transformación que marca el paso del pensamiento concreto al formal.

El pensamiento operacional en este periodo se caracteriza por varios factores importantes.

a) El niño tiene la capacidad de sustituir la manipulación de objetos que equivale a la realidad, pasando así al plano de las ideas, expresadas por el lenguaje que puede ser verbal o por símbolos.

Si se le plantea al niño un problema, él pensará en las diversas formas de resolverlo. Hará uso de la imaginación.

b) El pensamiento es hipotético-deductivo. El niño razona sobre hipótesis ficticias y es capaz de deducir las conclusiones que hay que obtener de dichas hipótesis.

“Las conclusiones son válidas aún independientemente de su verdad de hecho, y es por ello por lo que esa forma de pensamiento representa una dificultad y un trabajo mental mayor que el pensamiento concreto”.¹⁸

c) Una de las condiciones de la construcción del pensamiento formal es reflexionar “las operaciones que son aplicadas a proposiciones. Las operaciones formales aportan al pensamiento un poder completamente nuevo que equivale a desligarlo y liberarlo de lo real para permitirle edificar a voluntad reflexiones y teorías”.¹⁹

d) El niño en esta etapa se organiza con operaciones de orden superior, que no son sino la traducción abstracta de las operaciones concretas. Aquí se pueden resolver problemas sin utilizar el ensayo y el error, como el siguiente: Qué número resulta de restar 30 a tres veces el mismo número.

e) El adolescente se vuelve introspectivo, analítico y autocrítico.

Existe un egocentrismo intelectual. Aquí se incorpora el mundo en una asimilación egocéntrica, que encuentra el equilibrio hasta que hay una acomodación a lo real. “El equilibrio se alcanza cuando la reflexión comprende que su función no es la de contradecir, sino la de anticiparse e interpretar la experiencia”²⁰

¹⁸ PIAGET, Jean. SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGIA. P. 97

¹⁹ ITEM, p. 98

²⁰ ITEM p. 99

C) RELACION DEL JUEGO CON EL DESARROLLO

El juego de acuerdo con Piaget, "constituye un paso indispensable en el desarrollo cognoscitivo del niño. El juego es un enlace entre la experiencia sensorio-motriz y la emergencia del pensamiento representativo o simbólico".²¹

Piaget emplea el término "simbolismo lúdico" para describir los juegos de hacer "como si" de los niños en los que un objeto se convierte en otro. Por lo tanto en este tipo de juego se estimula el desarrollo del pensamiento acerca de los objetos inexistentes, que son representados por estos símbolos. El lenguaje también depende de la función simbólica del juego. Primero aparece la experiencia sensoriomotriz actual con un objeto o acción; después la revivencia del "como si" de esa experiencia y finalmente aparece una palabra que representa verbalmente a todo el esquema.

El juego en consecuencia, es el modo con que cuenta el niño para asimilar la realidad del mundo que lo rodea.

Para Piaget la actividad lúdica presenta diferencias de una etapa de desarrollo a otra ; así clasifica el juego de acuerdo a las estructuras mentales y las funciones cognoscitivas del niño : Juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas.

El **juego de ejercicio** también es conocido como juego funcional y va del estadio I al V. Constituyen una secuencia de actividades imitativas descritas en el transcurso del periodo sensorial.

Dichos juegos pueden conducir simplemente a mejorar la actividad motriz o producir nuevos y placenteros resultados por casualidad o por intención, como en el caso de muchos juegos educativos.

Los juegos de ejercicio ponen en acción un conjunto de conductas, pero sin modificar su estructura. Sólo la función diferencia a estos juegos, ejercen sus estructuras sin otro fin que el placer mismo del funcionamiento.

²¹ PULASKI, Mary Ann. PARA COMPRENDER A PIAGET, Pág. 105

Los juegos de ejercicio se dividen en dos categorías: los sensoriomotores y los que se refieren al pensamiento.

Los juegos de ejercicio sensorio-motor se clasifican a su vez en:

- a) Juegos de ejercicio simple, es decir los que se limitan a producir una conducta ordinariamente adaptada a un fin utilitario, pero sacándola de su contexto y repitiéndola por el solo placer de ejercer un poder.
- b) Construcción de combinaciones lúdicas, éstas no tienen un fin previo y constituyen una extensión del ejercicio funcional. La ocasión de producciones frecuentes de estos juegos es el contacto de material nuevo.
- c) Combinaciones con una finalidad. Desde el inicio tiene una finalidad lúdica.

El juego de ejercicio se transforma tarde o temprano en una de tres:

Primero se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero conduce a adaptaciones reales entrando en el terreno de la inteligencia práctica.

Los juegos de ejercicio del pensamiento se pueden clasificar en las tres categorías que se acaban de describir, encontrándose aquí todas las transiciones entre el ejercicio sensorio-motor, el de la inteligencia práctica y el de la inteligencia verbal.

El juego simbólico implica la representación de un objeto ausente tanto imitativos como imaginativos. En estos juegos el niño manifiesta sus propios sentimientos e intereses, a su vez que le ayuda a expresarse creativamente y a desarrollar una vida satisfactoriamente fantasiosa. Piaget coincide con Freud en que los niños pueden emplear el juego del "como si" para expresar sentimientos o

deseos insatisfechos; sostiene que el simbolismo lúdico es un paso necesario para desarrollar la inteligencia adaptativa.

En el periodo del juego simbólico, suele encontrarse dos estadios:

ESTADIO I

- Proyección de los esquemas simbólicos sobre objetos nuevos: El sujeto atribuye a otro y a las cosas el esquema que se le ha hecho familiar.
- Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos: Esquemas simbólicos tomados de algunos modelos imitados y no directamente de acción propia.
- Asimilación simple de un objeto a otro: transforma los objetos a su libre imaginación.
- Asimilación varios a otros: Empleo de esquemas de imitación y que consiste en la asimilación del cuerpo a otros objetos.
- El de las combinaciones simples: que van de la yuxtaposición de escenas reales a desarrollos más o menos extendidos.
- Combinaciones compensadoras: la asimilación de lo real por medio de la ficción simbólica se prolonga cada vez que se requiere corregir lo real más que reproducirlo por placer.

- Combinaciones liquidadoras: En presencia de situaciones desagradables o penosas, el niño puede compensar como precedente a bien aceptar, pero en este último caso intenta revivirlas transponiéndola simbólicamente; así al ser aislado, progresivamente la situación es asimilada por incorporación a otras conductas.
- Combinaciones anticipatorias: Este marca una de las formas extremas del simbolismo lúdico cuando se refleja en la dirección del pensamiento adaptado.

Una vez constituido el esquema simbólico que el niño reproduce por sí mismo, llega un momento en que gracias al juego de las correspondencias establecidas entre el "yo" y los otros (y debidas al mecanismo de imitación) el sujeto atribuirá a otro y a las cosas mismas el esquema que se le haga familiar. Entre los 4 y los 7 años, estos juegos comienzan a desaparecer ya que se aproximan cada vez más a lo real, el símbolo se convierte en una simple representación imitativa de la realidad.

ESTADIO II

Surge de los 4 a los 7 años y aparecen tres características que diferencian el juego simbólico del anterior:

- El orden relativo a las construcciones lúdicas, es decir, secuencia en las ideas en el curso del diálogo en oposición a las incoherencias de las combinaciones simples.
- Preocupación creciente por la veracidad exacta de la realidad.

- El comienzo del simbolismo colectivo con diferenciación y adecuación de los papeles.

En este segundo estadio en el que la socialización es aun frágil hay juegos colectivos que se relacionan con el simbolismo individual como el lenguaje socializado se relaciona con el egocentrismo, hay una convergencia inicial, el siguiente estadio desemboca en una modificación del simbolismo lúdico y al mismo tiempo en la socialización general.

La función del juego simbólico se observa en hacer "como si" en los niños de 2 a 4 años de edad. "El niño adquiere la función simbólica a través de la especialización de la acomodación que es la imitación y la especialización asimilativa que es el juego. Piaget considera que el requisito esencial de la representación es la posibilidad de distinguir los significantes de los significados y poder evocar a uno para referirse a otro".²²

Durante la segunda mitad del periodo preoperacional los juegos simbólicos comienzan a desaparecer y a sustituirse por otros juegos simbólicos que pueden considerarse como juegos de imitación. Aquí se reproduce una imitación cada vez más precisa de la realidad no sólo en su estructura y de sus propiedades, sino también en lo que ocurre en sus juegos. Se perfecciona el lenguaje y el niño se vuelve cada vez más social.

"La asimilación simbólica es cada vez menos deformante y se aproxima por tanto, cada vez más a la simple reproducción imitativa. El símbolo lúdico evoluciona en el sentido de una simple copia de lo real y sólo el tema general de las escenas sigue siendo simbólico mientras que los detalles de éstas y de las construcciones tienden a la acomodación precisa y aún a la adaptación propiamente inteligente".²³

Aquí aparece el simbolismo colectivo, donde el grupo de niños que juegan

²² ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA. p 20

²³ PIAGET, Jean. LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO. p 188

asumen un rol, los papeles se diferencian y se realiza una complementación entre ellos.

En general se puede decir que en esta etapa del juego simbólico al principio el niño se imita a sí mismo; después imita a los demás con esquemas adquiridos con anterioridad; y por último, copia las acciones y actitudes de otros.

El juego de reglas aparece después de los 7 u 8 años cuando se produce una decadencia del juego simbólico, aquí aparecen las operaciones concretas las cuales posibilitan para actuar más adaptativamente con la realidad. Estas condiciones intelectuales le permiten al niño comprender que existen diferentes puntos de vista, a su vez es capaz de cooperar y trabajar en equipo, lo cual promueve el desarrollo del pensamiento operatorio.

"El juego reglado es la actividad lúdica de los seres socializados e incorpora en su estructura al juego de ejercicio y al juego simbólico. El juego reglado es la culminación de los procesos lúdicos, y se consolida progresivamente durante este periodo del pensamiento lógico concreto y logra su máxima expresión en el periodo del pensamiento formal abstracto; este tipo de juego se continúa durante toda la vida adulta en forma de deportes".²⁴

²⁴ ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA. p 26

CAPITULO III EL JUEGO COMO MEDIO DE ESTIMULACION DEL DESARROLLO DEL NIÑO.

En este capítulo se dan las posibilidades que brinda el juego a padres y maestros para estimular el desarrollo del niño. Se destaca la importancia que tiene en la educación, ya que es un excelente medio para el aprendizaje. Por último se ponen a consideración del maestro, algunos juegos que le pueden ayudar en su práctica docente.

A) EL JUEGO COMO ESTIMULACION DEL DESARROLLO

El juego le permite al niño expresar emociones, estimula su imaginación y su desarrollo físico, psicológico e intelectual; además es un medio para la socialización ya que el niño aprende a comunicarse con los demás, incorpora roles, normas, pautas de conducta etc.

"El juego es el medio de expresión, instrumento de conocimiento factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad; un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad".²⁵

De aquí la importancia que tiene el juego para padres y educadores, por ser un medio de estimulación para el desarrollo del niño.

Por lo que respecta al juego de ejercicio, este aparece desde los primeros meses de vida, el niño se recrea al sacudir una sonaja, al seguir un móvil con su mirada, se complace al manipular objetos y se sorprende cuando se esconde y es encontrado.

En un principio se trata de hacer durar un resultado, hacer sonar la sonaja, por ejemplo; después se repiten esos movimientos (imitarse a sí mismo), después variarán esos movimientos, o sea el niño experimentará las posibilidades que le

²⁵ ZAPATA, Oscar. PSICOMOTRICIDAD BASE DE APOYO DE LOS APRENDIZAJES ESCOLARES.

proporciona su cuerpo por un lado y el medio por otro. Posteriormente lo que complace al niño ya no es tanto el resultado en sí, sino el hecho de que es él quien ha producido ese resultado (placer de ser causa).

Las acciones o movimientos del niño se convierten en juego, cuando se repiten por asimilación pura, o sea por placer funcional. El juego funcional procede de una necesidad de movimiento el cual resulta esencial en los primeros años, pues es el punto de partida del conocimiento.

El juego permite al niño desarrollar la capacidad a través de la organización y estructuración del "yo" o sea el conocimiento de su cuerpo y todas las posibilidades de movimiento.

Este sentimiento del "yo" se apoya en el esquema corporal que son las representaciones mentales que se tienen de nuestro cuerpo.

Para Wallon: "un elemento de base indispensable para la construcción por parte del niño, de su personalidad lo constituye la representación que tiene de su cuerpo".²⁶

En la medida que el niño estructura su esquema corporal, también organiza las diferentes etapas evolutivas de su organización espacial y temporal.

Dichos juegos pueden conducir a mejorar la actividad motriz. Pueden provocar nuevos y placenteros resultados, por casualidad o por intención, como en el caso de muchos juegos educativos. Pueden desarrollarse hacia juegos simbólicos, hacia juegos constructivos o inclusive a juegos con normas, como jugar a las canicas.

En cuanto a cómo estimular este tipo de juego el juguete tiene gran importancia, pues es el soporte de los ejercicios funcionales; son facilitadores y provocadores de las funciones sensomotoras; favorecen el aprendizaje y la adaptación; es un mediador entre las capacidades del niño y la voluntad del adulto de prepararlo para la vida que desea para él. Así es como padres, pedagogos y doctores lo utilizan asignándole un papel en la educación y la reeducación.

²⁶ ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA. p 59

En cuanto a las conductas afectivas cabe mencionar que el oso de peluche sirve de gran estímulo, pues por su forma suscita un apego al "objeto permanente". Además de la forma, el oso es suave para apretarse contra sí, es un objeto que permite encontrarse.

Así padres y maestros pueden valerse de juegos y juguetes que permitan al niño desarrollarse en lo cognoscitivo, afectivo y psicomotriz.

En cuanto el juego simbólico, Piaget afirma: "Al iniciarse el segundo año de edad los juegos del niño, -del como sí-, es una característica del símbolo lúdico en oposición a los simples juegos motores".²⁷

En este tipo de juegos dos funciones actúan conjuntamente para lograr el equilibrio, por un lado el niño utiliza esquemas en ausencia de los objetos (imitación y basada en la acomodación a la realidad, que van hacia la adaptación habitual; por el otro la función del juego simbólico donde se entra en un mundo ficticio, distorcionando los objetos de la realidad, complaciendo la fantasía del niño.

Aquí existe una diferenciación entre el significante y el significado. El significante son los movimientos ejecutados realmente pero con ánimo de diversión (esbozo lúdico). Y el significado es el esquema completo del acto real (serio); por ejemplo hacer como si lavara, pintara, etc.

En la imitación la representación mental es una copia de la realidad en cambio en el juego, el objeto es un símbolo que sugiere la existencia de otra cosa en la mente del niño; por ejemplo un lápiz, convertirse en flecha.

Posteriormente cuando el niño ha enriquecido sus posibilidades de imitación y ha adquirido el lenguaje, aparece la proyección de los primeros esquemas simbólicos sobre nuevos objetos; primero el niño hace como que comiera, pero después hace como si comiera su perro de peluche. Al mismo tiempo se constituye la proyección de los esquemas de imitación sobre objetos nuevos: el niño imita a su padre leyendo, por ejemplo.

²⁷ PULASKI, Mary Ann. PARA COMPRENDER A PIAGET. p 112

Más tarde, se llega a combinaciones simbólicas cada vez más variadas, por sustitución de unos objetos por otros, o de unas personas por otras, como cuando se juega a ser la mamá, el doctor, etc.

Por último, el juego consiste en inventar escenas completas cuyos elementos son reales pero cuya combinación es nueva; el contenido de dichas historias no es otra cosa que lo que vive el niño.

Aquí cabe mencionar la aparición de personajes imaginarios que serán compañeros para: "suministrar una audiencia cariñosa a un espejo para el ego".²⁸ Los personajes adquieren autoridad como los padres y así se facilita la aceptación del niño a las prohibiciones que existen en la realidad.

Las combinaciones liquidatorias, que consisten en liquidar una situación desagradable, reviviéndola en la ficción. Con esto se advierte claramente la función del juego simbólico que es la de asimilar la realidad al yo liberando a éste de las necesidades de la acomodación.

En esta forma de juego, el niño incrementa su conocimiento a través de nuevas experiencias o toma revancha por aquellas situaciones poco placenteras.

Entre los dos y cuatro años, es la edad en que el juego de fantasía del niño, es más completo y su concepción de la realidad más distorcionada. Esto se debe a su egocentrismo y a la realización de nuevos ajustes en un corto tiempo.

De los cuatro a los siete, o sea durante la segunda mitad del periodo preoperacional, los juegos simbólicos van perdiendo importancia, no sólo por el acercamiento a la simple representación imitativa de la realidad, sino porque el niño se acomoda mejor al mundo que lo rodea.

Tres características aparecen ahora:

Primero, los juegos se vuelven más ordenados, sustituyendo así la incoherencia de los juegos anteriores. Las historias de los niños se vuelven más precisas y coherentes; a su vez perfeccionan las habilidades del lenguaje.

²⁸ GRATIOT, H. TRATADO DE PSICOLOGIA DEL NIÑO. p 83

En segundo lugar, se reproduce una imitación cada vez más exacta de la realidad, por ejemplo: visitas, fiestas, cenas, etc.

Y la tercera característica es la que se refiere al simbolismo colectivo, en donde el juego paralelo imaginario se desarrolla hasta convertirse en un juego grupal en donde cada niño asume un rol diferente. Los niños organizan comedias o representaciones teatrales, plantean con anterioridad el argumento, preparan el principio, dejan margen para improvisar.

Estas conductas son un ejemplo del paso de los juegos simbólicos a creaciones espontáneas que caracterizan a la segunda infancia y que se emplean ampliamente en la pedagogía activa.

En cuanto a la estimulación del desarrollo en esta etapa, los padres y maestros deben propiciar el juego donde el niño desarrolla su imaginación, su conocimiento lógico y el descubrimiento de relaciones matemáticas.

Existen juegos donde se realizan actividades simples, como clasificar, que desarrollan la discriminación visual y la capacidad para comparar tamaños y formas.

También por medio del juego dirigido, donde interviene la música (utilizado generalmente en Preescolar), se desarrollan habilidades para distinguir matices, el movimiento y patrones rítmicos. Estas diferencias son asimiladas, y el niño responde con su cuerpo.

En el juego los niños aprenden quienes son, conocen los papeles de quienes los rodean y se familiarizan con las costumbres de la sociedad a la que pertenecen.

Estas experiencias demuestran lo esencial que es el juego, si se quiere que el niño utilice todos sus recursos y desarrollen habilidades. Es evidente que entre más estimulante sea el medio mayor es el desarrollo.

Por lo que respecta al juego de reglas, de acuerdo con Piaget, después de los siete u ocho años, se produce una decadencia definitiva del juego simbólico, pues aparecen los juegos sociales con reglamento.

El desarrollo evolutivo del niño, pasa de un egocentrismo (incapacidad de percibirse a sí mismo), a descubrirse, para ubicarse en la realidad.

Desde los siete años, la conducta se modifica y se vuelve más social. Aquí aparecen las operaciones concretas, "el niño puede realizar un contacto con los objetos, operaciones de clase, como de relaciones; esto le permite desarrollar un sistema cognoscitivo con el que puede organizar y operar sobre la realidad".²⁹

El juego colectivo hacia el que se siente el niño cada vez más atraído, reclama una reglamentación progresivamente compleja; para ser interesante, el juego debe superar nuevos obstáculos que precisa la regla.

El niño que juega pretende tener éxito, se dirige hacia la perfección y no tiene miedo de agotar sus fuerzas para conseguirla. Nada le encanta más que el placer de la victoria. De aquí surgen las normas espontáneas como, aguantarse la risa, a ver quién salta más alto, decir mejor un trabalenguas, etc, Aquí el niño se afirma y es valorado por los demás.

Pero la mayoría de las normas son transmitidas de una generación de niños a la siguiente, hasta que se convierten en normas institucionalizadas como el tradicional juego de canicas.

El juego de reglas puede incluir el juego de ejercicio y el simbólico, como en el caso del juego de los "encantados"; es de ejercicio porque utiliza la carrera, destrezas para atrapar etc.; es simbólico porque el niño está "encantado", y es de reglas, porque el niño que es tocado, no puede moverse de su lugar a menos que un compañero lo toque. Como juego colectivo permite la organización y la cooperación a su vez de que individualmente se desarrollan destrezas y capacidades.

Gracias al avance en este proceso, la disciplina escolar y familiar se internaliza. Los logros hacia los nueve años, es que el niño puede autocontrolarse y puede someter sus impulsos a las necesidades grupales y aceptar las reglas

²⁹ ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA. p 25

impuestas por el grupo. A su vez reconocen jefes o dirigentes, ellos son los que proponen el juego y vigilan su marcha.

Una de las características de los niños mayores es que siguen la norma al pie de la letra, de no ser así, son castigados por sus compañeros.

Con este tipo de juego el niño puede satisfacer dos necesidades: el beneficio personal y la socialización, pues comprende que puede tener mayor beneficio, cuanto más sociable sea su actitud.

“Los juegos aumentan el placer por el aumento de reglas, y su cumplimiento por parte del niño, así como por una división del trabajo cada vez más especializada y con mayor diferenciación”.³⁰

De lo anterior puede concluirse que el niño no sólo avanza en el aspecto cognoscitivo y psicomotriz, sino hacia el desarrollo socioafectivo y tiene los siguientes logros:

- El niño se sitúa en la etapa de la cooperación y el mutuo consentimiento, en donde el juego es social.
- Empieza a tener más interés por los juegos sociales y busca a otros niños para realizarlos.
- Muestra una marcada disminución de su egocentrismo. Se da cuenta que necesita de los demás, que también son capaces de brindar su ayuda.
- A medida que muestra una mayor habilidad para aceptar opiniones ajenas, también se hace consciente de las necesidades de los otros.
- Participa en la programación de juegos proponiendo reglas y no admitiendo cambios una vez unificadas.
- Sus relaciones sociales se amplían con familiares, amigos y compañeros, lo cual les hace adquirir una gran variedad de experiencias. Cualquier discusión implica un intercambio de ideas, es decir toma en cuenta lo que otros dicen.
- Identifica en sí mismo y en los demás emociones y sentimientos.

³⁰ ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESUELA PRIMARIA. p 31

- Empieza a desarrollar un sentimiento del deber y la justicia, imponiéndose cierta disciplina.

Para estimular el desarrollo del niño a través de este tipo de juego se pueden realizar juegos que comprendan: dramatizaciones, juegos operatorios, juegos donde participe toda la clase o en pequeños grupos.

En las dramatizaciones el niño se enfrenta a su medio, es una manera de recordar experiencias, amplían la visión del mundo que lo rodea, interpretan papeles familiares, etc.

Después de cualquier actividad de juego, el maestro puede dirigir el intercambio de opiniones, lo cual resulta muy estimulante para desarrollar la inteligencia pues permite la estructuración de nociones y operaciones.

Por otra parte son importantes los juegos donde el niño se apropie de los conceptos matemáticos, como es jugar al mercado, por ejemplo.

“En general puede decirse que la evolución del juego nos muestra la importancia capital que tiene en el desarrollo total del niño, en la conformación de una personalidad sana y equilibrada, y en valor de las relaciones sociales que estructura”.³¹

³¹ ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA. p 32

B) FUNCION EDUCATIVA DEL JUEGO

El juego puede considerarse como uno de los medios más eficaces para llevarse a cabo el aprendizaje, pues es a través del juego que el niño puede expresarse y por tanto el educador conocerlo en lo individual, así como los componentes sociales y culturales; también se puede percatar en cuanto al desarrollo mental, afectivo y psicomotriz, lo cual le ayuda a seleccionar y perfeccionar las técnicas de enseñanza.

Si se considera al maestro no como instructor o transmisor de conocimientos, sino como el que facilita e inicia el aprendizaje, el juego libre y dirigido son características esenciales de la interacción maestro-alumno. El maestro ofrece los materiales y recursos apropiados y necesarios.

Hay que permitir a los niños la oportunidad de experimentar, explorar e investigar, (juego libre), después el maestro puede pensar en el empleo del material en una situación dirigida.

El juego libre permite la exploración y el juego dirigido canaliza dicha exploración, y el aprendizaje a partir del juego libre, conduce a los niños a una etapa de mayor comprensión, lo que enriquece este tipo de juego, lo cual significa experiencias más amplias y por tanto el incremento de conocimientos y destrezas.

Considerar de este modo al juego, nos debe permitir advertir su eficacia en la enseñanza, y no considerarlo algo inútil y una pérdida de tiempo.

La función del juego es autoeducativa, lo cual significa una gran tarea para el educador, porque generalmente la enseñanza continúa siendo tradicional.

Para que el maestro utilice el juego como un recurso para la enseñanza, primero debe reflexionar sobre algunos aspectos fundamentales de éste:

- 1.- El juego es necesario para niños y adultos.
- 2.- El juego no es lo contrario al trabajo.

- 3.- El juego siempre está estructurado por el entorno, los materiales o contextos en que se produce.
- 4.- La exploración constituye un paso preliminar al juego dirigido que asegurará un aprendizaje a partir de un estado actual de conocimientos y destrezas.
- 5.- Los padres deben esperar que el juego en la escuela se organice de un modo significativo; de ser así, le otorgarán valor e importancia.
- 6.- El juego es un, excelente medio para el aprendizaje.

Resumiendo se puede afirmar que: "La educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación y que en lo grupal, recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño en el grupo".³²

³² ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA. p 53

C) JUEGO Y APRENDIZAJE

Piaget plantea que: "El aprendizaje depende y está determinado por el desarrollo. Concibe el aprendizaje en sentido amplio, como una función del desarrollo evolutivo; es necesario que el niño cuente con ciertas estructuras, ciertos esquemas, la maduración de algunas funciones, para que pueda lograr determinados conocimientos, destrezas motrices o hábitos".³³

La adquisición de un conocimiento implica su asimilación a los esquemas interpretativos previos del niño y la eventual modificación de éstos, según fueron incorporados. Los esquemas de asimilación del niño de acuerdo con el momento de desarrollo definen su competencia para el aprendizaje de los contenidos de enseñanza, éstos se encuentran condicionados para ser abordados por el niño, de acuerdo con su capacidad operatoria. El conocimiento se logra cuando el sujeto construye estructuras adecuadas para comprender la realidad; contribuyendo al desarrollo infantil.

El aprendizaje de acuerdo con Piaget, puede definirse como: "una función del desarrollo, y la acción es el motor del conocimiento."³⁴ La asimilación es fundamental en el aprendizaje, entendiéndola como la integración de la realidad en una estructura. El aprendizaje sólo es posible cuando existe una asimilación activa. Todo conocimiento requiere un esquema de asimilación de acuerdo con el nivel de desarrollo del sujeto.

El niño al interpretar el mundo físico, no es un receptor pasivo, sino opera como un realizador, y gracias a ese operar (actuar) sobre el objeto de conocimiento puede interpretar el mundo.

Aquí cabe mencionar el aprendizaje significativo, por la importancia que tiene en la enseñanza. El alumno relaciona los contenidos nuevos con los conocimientos anteriores. Esto se puede lograr a través del juego, en el cual se obtiene mayor

³³ ANTOLOGIA: EL NIÑO APRENDIZAJE Y DESARROLLO.

³⁴ ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESUELA PRIMARIA. p 65

cantidad de experiencias y aprendizajes espontáneos. Por esta razón, el juego constituye un instrumento operativo esencial para lograr aprendizajes significativos que ayuden a desarrollar los aspectos cognoscitivos, socioafectivos y psicomotrices.

Por otra parte es importante conocer los periodos de desarrollo del niño, así como los tipos de juegos que le son propios.

"El origen del pensamiento en el niño es el producto de la génesis de sus esquemas de asimilación y de los conocimientos que registra de su aplicación a los objetos. Uno de los esquemas esenciales de asimilación que el niño aplica constantemente, es el juego."³⁵

El niño por medio de los juegos de ejercicio, que corresponde a la etapa sensoriomotriz, ya incorporando y operando mentalmente, por lo tanto los progresos del conocimiento están asociados al progreso del sistema motor. Este comportamiento es el punto de partida del conocimiento.

En el periodo preoperatorio el niño asimila deformadamente el mundo que lo rodea a través del juego simbólico y poco a poco va asimilando los fenómenos concretos, mediante nociones y operaciones más ricas, por medio de los juegos de reglas, hasta acceder al pensamiento formal abstracto.

En síntesis, mediante el juego se ponen en operación los procesos de asimilación y acomodación, lo que conlleva a que el niño construya nuevos conocimientos y por tanto logre un aprendizaje.

El conocimiento de las etapas evolutivas en la construcción de cada conocimiento es imprescindible para todo maestro.

Gracias a la Psicología Genética, se conoce la existencia de una génesis en las nociones matemáticas, físicas, sociales, etc. del niño, lo cual ayuda al maestro porque le permite buscar procedimientos de aprendizaje que respeten y vayan acordes con la evolución del niño.

³⁵ ZAPATA, Oscar. APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA. p 68

El maestro tiene que considerar que lo que enseñe debe estar condicionado por el nivel de desarrollo operatorio con que cuenten sus alumnos. Cada etapa de desarrollo cuenta con una organización mental que conforman ciertas características de aprendizaje, que el maestro tiene que conocer.

Partiendo de aquí, el maestro debe provocar situaciones en las que los conocimientos se presenten como necesarios para alcanzar finalidades concretas elegidas por los niños.

D) ALGUNOS JUEGOS A CONSIDERAR POR EL MAESTRO

Considerando los aspectos que se han venido trabajando a lo largo de este trabajo se presentan una serie de opciones, de actividades lúdicas que tienen la intención de ser un apoyo para el maestro.

ETAPA DE DESARROLLO: SENSORIOMOTRIZ.

JUEGOS QUE LLEVA A CABO EL NIÑO EN ESTA ETAPA: Funcionales o de ejercicio.

Juego: "Las escondidas".

La madre tapa su cara frente al bebé y reaparece en medio de expresiones de alegría. Este juego puede realizarse a los 4 meses y como a los 7 meses, el niño quita el obstáculo que se interpone entre él y la cara de su madre y más tarde es él quien se esconde.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Nociones de tiempo (antes y después). Nociones de espacio delante y detrás

Juego: Haciendo ruido.

Se proporcionan objetos percusivos al bebé, los cuales pueda aferrar, sacudir, golpear, para producir sonidos a voluntad.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Control psicomotriz, nociones espaciales, producción y percepción de sonidos.

Juego: Buscando a mamá o a papá.

A partir de las posibilidades de desplazamiento del niño, el adulto lo incita a buscarlo escondiéndose de él y llamándolo por su nombre, dejándole señales de su presencia; por ejemplo: poniendo un brazo a la vista, en los pequeños menores de un año. Más tarde, intentará ser localizada sólo por la voz.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Nociones de presencia y ausencia, búsqueda activa de la fuente sonora.

Juego: El espejo.

Adulto y niño se alternan en asomarse al espejo y reconocer su propia figura, haciéndose señas, apareciendo y desapareciendo con exclamaciones de sorpresa y denominación de la persona: por ejemplo: ¡Ahí está Caty! o ¡ahí está mamá!.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Descubrimiento de sí mismo como imagen especular delimitada y diferente de las otras.

Juego: A caballito.

El adulto sienta al niño sobre sus rodillas. Mientras tararea rítmicamente, hace la onomatopeya de los pasos de un caballo, levanta sus rodillas juntas o alternadas, imitando distintas velocidades paso, trote o galope.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Contacto corporal, sentido rítmico.

Juego: ¿Dónde está?

Se muestra al niño un objeto atractivo y se tapa por completo con una manta. Se le pregunta ¿dónde está? y se le invita a reencontrarlo.

A partir del año, se puede continuar el juego escondiendo el objeto en dos lugares sucesivos (por ejemplo una vez a la derecha y otra vez a la izquierda del niño), procurando descubrirlo en cada caso.

Otra variante del juego consiste en ocultarse del niño, cambiando de lugares y llamándolo desde el escondite (en la misma habitación) para que localice a la mamá o al papá.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Reconocimiento de la permanencia del objeto escondido; memoria inmediata; reconocimiento espacial.

Juego: Aserrín, aserrán.

El adulto se sienta poniendo al niño a horcajadas de él mientras canta rítmicamente se balancea con el niño hacia adelante y hacia atrás.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Contacto corporal y sentido rítmico.

Juego: Cargar y descargar

Los niños trasvasan tierra o arena a un balde con una palita, con moldes o con sus propias manos, cargando y descargando el material.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Control psicomotriz, iniciación simbólica.

Juego: Tic-tac.

El adulto toma al niño pasando sus brazos debajo de las axilas y entrecruzando sus manos. Balancea al niño de derecha a izquierda, como el péndulo del reloj, cantándole así:

El reloj, grande hace

tic -tac, tic-tac.

Sobre la chimenea

tic-tac, tic-tac.

Pero el chico de madera

Tica-taca, tica-taca tan

Y el reloj marca la una,

las dos, etc.

Cada que el reloj marca la hora se levanta al niño.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran.

Dominio del miedo a caerse y la pérdida de estabilidad (equilibrio): contacto corporal: aceptación de la dependencia.

* Nota: para mayor información de los juegos ubicados en esta etapa se puede consultar: De Vila Gladys. Manual de los juegos para los más pequeños.

CUADRO No. 1
JUEGOS EN LA ETAPA SENSORIO MOTRIZ

TIPO DE JUEGO	NOMBRE DEL JUEGO	ASPECTOS QUE SE DESARROLLAN Y APRENDIZAJES QUE SE LOGRAN
FUNCIONAL O DE EJERCICIO	Las escondidas	Nociones de tiempo (antes y después). Nociones de espacio (delante, detrás).
	Haciendo ruido	Control psicomotriz, nociones espaciales, producción y percepción de sonidos.
	Buscando a mamá o papá	Nociones de presencia y ausencia, búsqueda activa de la fuente sonora.
	El espejo	Descubriendo de sí mismo como imagen especular delimitada y diferente de otros.
	A caballito	contacto corporal y sentido rítmico.
	¿Dónde está ?	Reconocimiento de la permanencia del objeto escondido, memoria inmediata; reconocimiento espacial.
	Aserrín, aserrán	Contacto corporal y sentido rítmico.
	Cargar y descargar	Control psicomotriz, iniciación simbólica.
	Tic-tac	Dominio del miedo a caerse y la pérdida de estabilidad (equilibrio) contacto corporal; aceptación de la dependencia.

Información tomada de : VILLA, Gladys. MANUAL DE JUEGOS PARA LOS NIÑOS MAS PEQUEÑOS.

ETAPA DE DESARROLLO: PREOPERATORIA

JUEGOS QUE LLEVA A CABO EL NIÑO EN ESTA ETAPA: Simbólicos

Juego: Quitarle la cola al zorro.

La educadora se coloca un pañuelo o una cinta en la cintura de forma tal que pueda ser fácilmente arrancada por los alumnos, . El grupo la tiene que perseguir corriendo por todo el patio; hasta que alguien pueda quitársela. La maestra debe regular su velocidad y desplazamiento, de acuerdo a las condiciones motrices de los niños, de modo que no resulte imposible quitarle la "cola" y puedan sentir gusto por el juego.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Mejora los movimientos gruesos. Posibilita la sincronización de movimientos.

Juego: Hacer y deshacer.

Adulto y niño juegan realizando construcciones variadas. En niños de 2 años se trata de alinear o apilar bloques que formarán un tren o un edificio. Estas construcciones se irán haciendo más complejas según las posibilidades de cada niño y de su interacción con el adulto. Mientras construyen pueden ir hilvanado una historia o comentando acerca del trabajo.

El adulto acompañará la actividad del niño, sin importarle sus propios puntos de vista sino dialogando con él, y atento a escuchar las fantasías y expresiones del pequeño.

Los niños necesitan también deshacer lo construido para volver a construir lo mismo o bien algo distinto, empleando los mismos elementos.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Coordinación psicomotriz, pensamiento simbólico, organización espacial, iniciación al pensamiento lógico matemático, posibilidad operatoria.

Juego: Veo, veo..

La educadora dice: "veo, veo", y el grupo pregunta: ¿Qué ves?, educadora: "una cosa", niños: ¿Qué cosa?, educadora: "maravillosa", grupo: ¿Qué color?, educadora: blanco o azul (por ejemplo). De acuerdo con estas indicaciones los niños deben descubrir qué tipo de objeto existe en el aula o en el patio, del color nombrado por la educadora. Este es un juego apropiado para hacerlo en la casa, en el auto o camión, etc.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Educa el sentido de la vista mejorando la percepción sensoriomotriz.

Juego: ¿Quién es capaz de repetir?

Los niños sentados de espalda a la educadora, cada uno con un palito, un instrumento de percusión o una pelota. La educadora golpea con distintos ritmos o rebota la pelota de distintas formas, que los niños deben repetir.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Mejora el oído del niño. Se desarrolla la estructuración temporal, que es a su vez duración, orden y sucesión.

Juego: Enanos y gigantes.

Cuando la educadora indica "gigantes" , los niños caminan.

Erguidos, de ser posible en las puntas de los pies, y los brazos extendidos hacia arriba, por todo el patio de juegos, cuando la maestra indica:

"Enanos" caminan en cuclillas, con el tronco erguido, los brazos extendidos hacia los lados. El juego continúa alternando las posiciones.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Favorece la construcción del esquema corporal y también para la construcción de la imagen corporal de los demás.

Juego: El cuento de la granja.

La educadora les cuenta un cuento a los niños y les pide que lo representen y además, por medio de las onomatopeyas, que hagan los sonidos correspondientes; por ejemplo, cada niño representa un personaje de la granja; La educadora comienza el relato diciendo: "Había una vez una granja donde vivía una familia de granjeros; el granjero estaba haciendo una mesa. (el niño debe representar el trabajo del granjero y hablar como él); luego, había muchas vacas; deben moverse como las vacas y mugir como éstas; después representan pollos, gallinas, etc. Posteriormente, todos pueden ir inventando el cuento y representarlo con onomatopeyas y movimiento.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Desarrollo del esquema corporal; Estructuración del espacio; Formación de esquemas cognoscitivos; ampliación y desarrollo del lenguaje oral; preparación para la adquisición de estas habilidades en un marco afectivo.

Juego: Caminar como si

Pedir a los niños que caminen como si estuvieran en ciertos lugares:

Sobre la arena, en el agua, en la nieve, sobre una cuerda tendida, sobre arena caliente por el sol, en el agua fría a la altura de la rodilla, alrededor de un león dormido, etc.

Caminar; "según el estado de ánimo"; tristes, alegres, cansados, sugerir a los niños de qué otras formas se puede caminar y hacerlos crear: caminar para ver a mamá; caminar hacia la casa de la abuelita.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Desarrollo del esquema corporal: estructuración del espacio; formación de esquemas cognoscitivos; aprestamiento para la escritura.

Juego: El león y los conejos.

La educadora y después un niño serán el león que pasea por el bosque, mientras los conejos comen pasto, corren y juegan en la punta de los pies, guardan silencio para no ser oídos por el león; en un momento dado se acercan al león por la espalda. Cuando éste los oye los persigue hasta el refugio.

Aquel conejo que sea alcanzado antes de llegar al refugio, pasará a ser el león y continúa el juego.

Aspectos que se desarrollan y aprendizaje que se logran:

Mejora la percepción psicomotriz; pensamiento simbólico.

Juego: Los carritos.

Cada niño representa un carro y debe correr o pararse, de acuerdo a la consigna que da la educadora: rojo, pararse; verde, correr y amarillo, caminar. Luego se le agrega estacionarse en el lado derecho o izquierdo, de acuerdo a cuadrados marcados con gis, que nadie debe pisar porque es la acera. Cada niño debe correr con un aro alrededor de su cuerpo.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

La lateralidad que opera sobre el eje corporal, en las nociones derecha izquierda y orientación del propio cuerpo.

169638

CUADRO No. 2
JUEGOS EN LA ETAPA PREOPERATORIA

TIPO DE JUEGO	NOMBRE DEL JUEGO	ASPECTOS QUE SE DESARROLLAN Y APRENDIZAJES QUE SE LOGRAN
SIMBOLICO	Quitarle la cola al zorro	Mejora los movimientos gruesos. Posibilita la sincronización de movimientos.
	Hacer y deshacer	Coordinación psicomotriz, pensamiento simbólico, organización espacial, iniciación al pensamiento lógico-matemático, posibilidad operatoria.
	Veo, Veo...	Educa el sentido de la vista, mejorando la percepción sensoriomotriz.
	¿Quién es capaz de repetir ?	Mejora el oído del niño, se desarrolla la estructuración temporal, que es a su vez, duración, orden y sucesión.
	Enanos y gigantes	Favorece la construcción del esquema y también para la construcción de la imagen corporal de los demás.
	El cuento de la granja	Desarrollo del esquema corporal ; estructuración del espacio ; formación de esquemas cognoscitivos ; ampliación y desarrollo del lenguaje oral ; preparación para la adquisición de estas habilidades en un marco afectivo.
	Caminar como si...	Desarrollo del esquema corporal ; estructuración del espacio ; formación de esquemas cognoscitivos ; aprestamiento para la escritura.
	El león y los conejos.	Mejora la percepción psicomotriz ; pensamiento simbólico
	Los carritos	La lateralidad que opera sobre el eje corporal, en las nociones derecha izquierda y orientación el propio cuerpo.

ETAPA DE DESARROLLO: Operaciones concretas.

JUEGOS QUE LLEVA A CABO EL NINO EN ESTA ETAPA: Juegos con reglas.

Juego: Duelo de sombreros.

Se divide el grupo en dos equipos y pasa una pareja por vez. Cada uno de los adversarios lleva puesta una bolsa de papel como sombrero y un "garrote" hecho de papel periódico. El duelo consiste en derribar el sombrero del enemigo, defendiendo, al mismo tiempo, el propio. Gana quien tire el sombrero al contrario.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Coordinación motriz gruesa; equilibrio dinámico.

Juego: ¿Quién puede acertar?

El maestro se coloca en un extremo del patio y lanza, rodando un aro, los niños se ubican a un lado. Cuando el aro pasa junto a ellos tratan de atravesar, con una pelota o bolsita, el centro de éste. De acuerdo con la habilidad de los niños, el maestro debe regular la velocidad con que lanza el aro; también lo puede lanzar hacia arriba. Cuando la velocidad sea demasiada para realizar el ejercicio individualmente se forman grupos y se cuentan los puntos por equipos, lo que genera un ambiente más festivo.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Se desarrolla la percepción sensoriomotriz; fomenta las actitudes de comprensión y colaboración.

Juego: Los ciegos.

Se delimita un espacio - no muy grande - en el cual los niños puedan desplazarse con facilidad y en el que no exista peligro de lastimarse; cuando el maestro lo indica, todos deben caminar con los ojos cerrados, tratando de no chocar entre sí; cuando ésto ocurre, se detienen y palpan el rostro del compañero, para tratar de reconocerlo sin abrir los ojos.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Percepción sensoriomotora (reconocimiento por el tacto),

Juego: Pelea de gallos.

Intervienen dos jugadores por cada pelea. Se realiza simultáneamente con toda la clase; situados frente a frente, en cuclillas dentro de un círculo marcado con un gis, de dos metros de diámetro. A la señal del maestro se empujan con las manos, pegándose solamente en las palmas; esquivando y atacando. El participante que pierda el equilibrio queda eliminado.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Ayuda a la estructuración del esquema corporal. y por tanto se mejora el movimiento y se desarrolla el equilibrio.

Juego: El robot.

Se juega en parejas, uno de ellos es el robot y el otro su conductor. El primero debe cumplir todas las órdenes de su compañero: alto, izquierda, derecha, atrás, adelante; tres pasos al frente girar a la izquierda y dar cinco pasos, etc. Posteriormente se intercambian los papeles.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que de logran:

La lateralidad que opera sobre el eje corporal, en la nociones derecho izquierda y orientación del propio cuerpo.

Juego: El juego de Juan.

En este juego puede participar todo el grupo, los jugadores se sientan en el juego, formando un círculo, aunque también pueden quedar de pie dando vueltas. Dos jugadores elegidos por la maestra o por sorteo, se colocan en el centro, con los ojos cerrados o vendados. Uno es Juan y otro es su amo. El primero lleva un silbato. A una señal de la profesora, todos comienzan a girar tomados de la mano y el amo pregunta: ¿Juan dónde estás?. Este puede contestar: "Aquí mi amo" e inmediatamente cambia de sitio para despistarlo. Como ambos tienen los ojos vendados se producen momentos muy cómicos. Asimismo Juan puede responder con un silbatazo para confundir más a su amo. En el momento que Juan es atrapado por éste, ambos ceden su lugar a otros dos jugadores.

Juego: Carrera de operaciones

En este juego se incluyen todas las operaciones, mismas que deben de estar adecuadas a las posibilidades y conocimientos del grupo.

Se divide el grupo en equipos; el maestro anota en el pizarrón una cifra determinada para iniciar el juego. En ese momento, el primer jugador copia el número en una hoja, lo multiplica por la cifra indicada y la pasa al siguiente compañero, quien divide el resultado entre otro número ya acordado; el tercero recibe la hoja y suma otra cantidad a esa cifra; el cuarto le resta un número distinto, etc.. Posteriormente se revisan los resultados para comprobar los errores y aciertos. Este ejercicio se puede practicar con los diferentes problemas que se quieran trabajar.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Se incorporan acciones de suma, resta, multiplicación y división.

Juego: El juego de las canicas.

Este popular juego tiene infinidad de combinaciones: el más común consiste en meter la canica en un hoyo del tamaño de ésta, hecho en el suelo y luego golpear la canica del contrario; uno más consiste en hacer carambolas, es decir pegarle a una o más canicas con un mismo tiro; otra variante: sacar las canicas golpeándolas con otra, de un círculo pintado en el suelo, etc.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

Coordinación fina, precisión, puntería y cálculo.

Juego: El huevo en la cuchara.

Se realizan varios equipos de seis a ocho jugadores, todos ellos con capacidad semejantes. A una cierta distancia de la línea de salida, se coloca una silla o bandera. A la señal de la maestra el primer jugador de cada equipo corre hacia las sillas llevando en la mano una cuchara sopera con un huevo cocido. Al regresar entrega la cuchara al segundo y así sucesivamente hasta terminar. Gana aquel equipo que termina primero y le entrega a la maestra la cuchara con el huevo.

Aspectos que se desarrollan y aprendizajes que se logran:

El niño aprenderá que es necesario contar con otros para cumplir un fin y que la cooperación es esencial.

CUADRO No. 3

JUEGOS EN LA ETAPA DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

TIPO DE JUEGO	NOMBRE DEL JUEGO	ASPECTOS QUE SE DESARROLLAN Y APRENDIZAJES QUE SE LOGRAN
DE REGLAS	Duelo de sombreros	Coordinación motriz gruesa ; equilibrio dinámico
	¿Quién puede acertar ?	Se desarrolla la percepción sensorio-motriz ; fomenta las actitudes de comprensión y colaboración.
	Los ciegos	Percepción sensoriomotora (reconocimiento por el tacto)
	Pelea de gallos	Ayuda a la estructuración del esquema corporal, y por tanto se mejora el movimiento y se desarrolla el equilibrio.
	El robot	La lateralidad que opera sobre el eje corporal, en las nociones derecha izquierda y orientación del propio cuerpo.
	El juego de Juan	Mejora la percepción auditiva, la orientación del propio cuerpo.
	Carrera de operaciones	Se incorporan acciones de suma, resta, multiplicación y división.
	El juego de las canicas	Coordinación fina, precisión, puntería y cálculo.
	El huevo en la cuchara	El niño aprenderá que es necesario contar con otros para cumplir con un fin y que la cooperación es esencial.

CONCLUSIONES

-El niño a través del juego resuelve necesidades como la de movimiento, de estimulación sensorial, canalización de la energía a manera de fantasías, a través de un mundo ilusorio, los deseos que no fueron resueltos en la realidad, tienen cabida.

- El juego es un medio de estimulación del desarrollo físico, psicológico e intelectual, que permite la afirmación de la personalidad del niño.

- Por medio del juego se promueven los procesos de asimilación y acomodación, estimulándose la construcción del conocimiento.

- Por medio del juego de ejercicio el niño incorpora y opera mentalmente sobre los objetos, lo cual es el punto de partida del conocimiento. (Periodo sensoriomotriz).

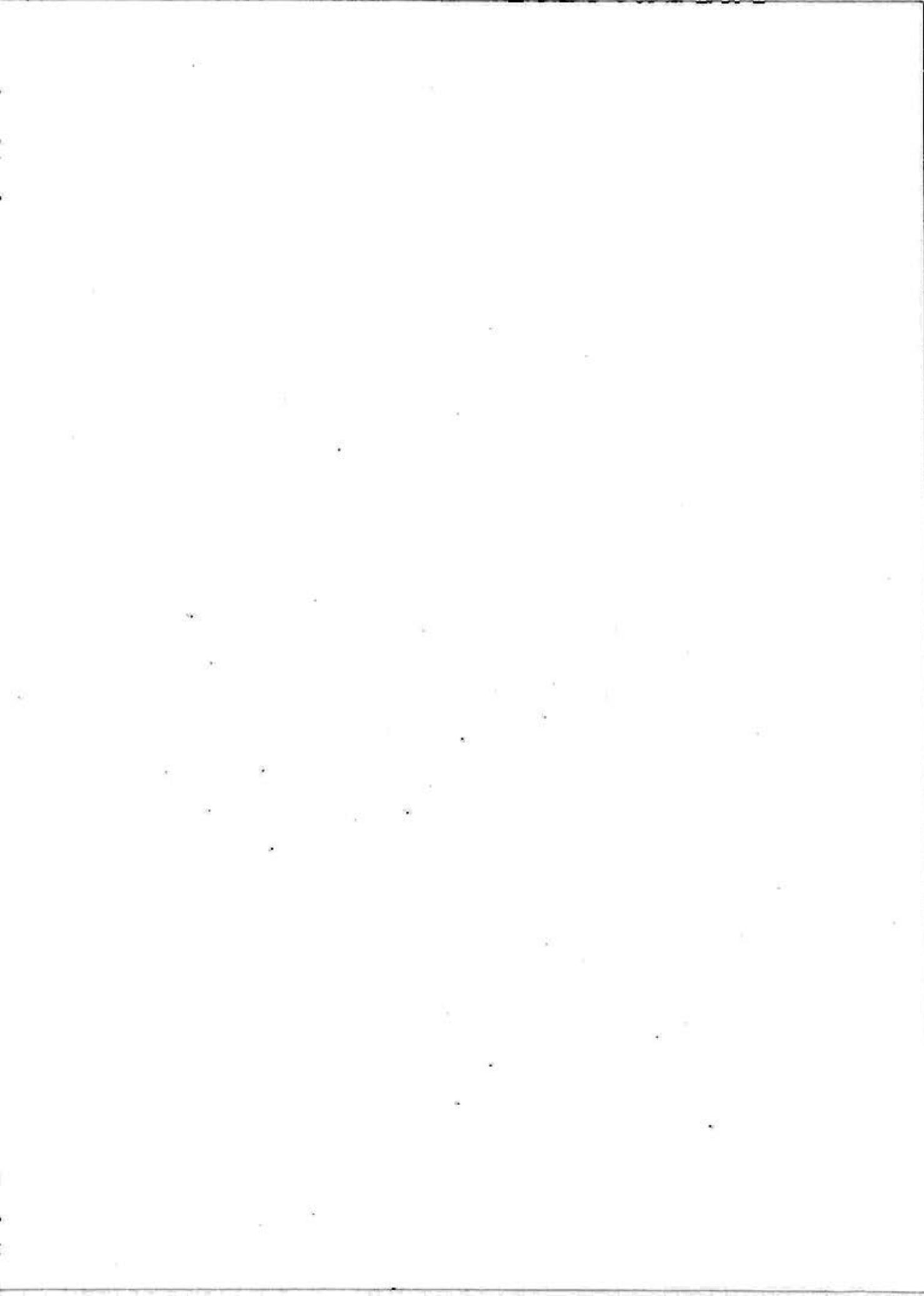
- El juego simbólico estimula el desarrollo del pensamiento de los objetos inexistentes representados por símbolos. Aquí el juego tiene un carácter compensatorio donde se liquidan las situaciones desagradables reviviéndolas en la ficción. (Periodo preoperacional).

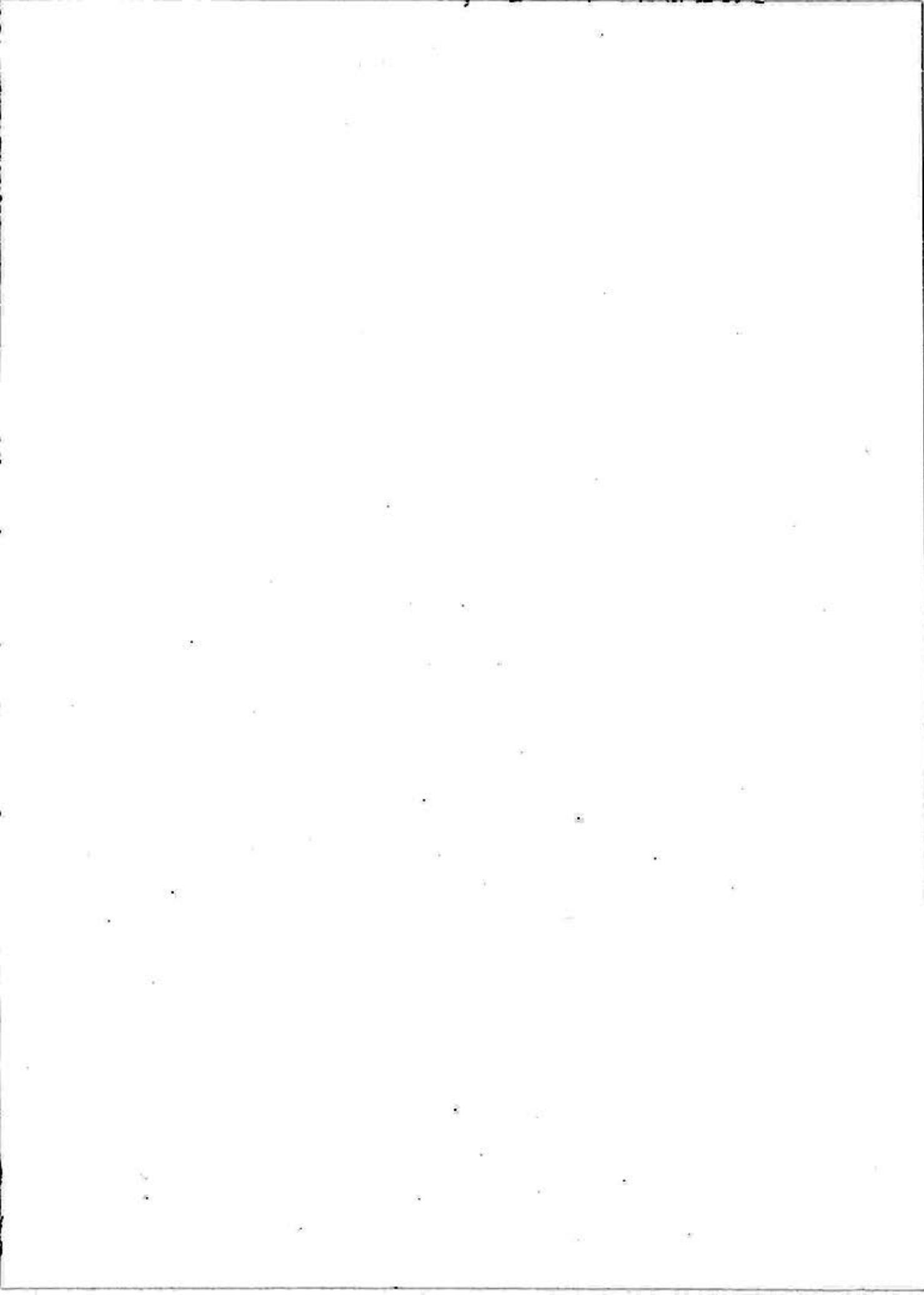
- En el juego de reglas se disminuye el egocentrismo del niño. Situándole en la etapa de la cooperación y el juego es predominantemente social. (Periodo de las operaciones concretas).

- El juego tiene gran importancia en la educación, pues éste permite responder a una didáctica activa, donde se toma en cuenta las experiencias, necesidades e intereses del niño.

- Es muy importante para el educador conocer los periodos de desarrollo del niño, así como los tipos de juegos que se dan en cada uno, ya que el juego permite conocer al niño en su aspecto cognoscitivo, social-afectivo y psicomotriz, lo cual le ayudará a seleccionar y perfeccionar las técnicas de enseñanza.

- Mediante el juego se promueven los procesos de asimilación y acomodación, lo cual lleva a la construcción del conocimiento y por tanto al aprendizaje.





BIBLIOGRAFIA

CABRERA Angulo, Antonio. **EL JUEGO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR.** Desarrollo Social y Cognoscitiva del niño. UPN, México, 1995.

CHATEAU, Jean. **PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS.** Kapelusz, Buenos Aires, 1973.

DANOFF, Judith. **INICIACION CON LOS NIÑOS.** Trillas, México, 1987.

DE VILLA, Gladys. **MANUAL DE JUEGOS.** Para los más pequeños. Bomun, Buenos Aires, 1997.

FRANK, J. Bruno. **PSICOLOGIA INFANTIL Y DESARROLLO.** Trillas, México, 1995.

GARVEY, Catherine. **EL JUEGO INFANTIL.** Morata, Madrid, 1985.

GOMEZ PALACIO, Margarita. Y Villa Real, Ma. Beatriz. **EL NIÑO Y SUS PRIMEROS AÑOS EN LA ESCUELA.** SEP, México, 1995.

GUTIERREZ ENRIQUEZ, Gustavo Adolfo. "El juego en la **Perspectiva de Piaget y Vigotsky**" en : **REVISTA MEXICANA DE PEDAGOGIA.** Año VII No. 31. Jertalhum, México, Julio-Agosto y Septiembre-October 1996.

GRATIOT, H. y ZAZZO, R. **TRATADO DE PSICOLOGIA DEL NIÑO.** Morata, Madrid, 1970.

MAYAGOITIA ALARCON, Odalmira. **EL ANALISIS DEL MUNDO CIRCUNDANTE POR EL NIÑO.** SEP, México, 1990.

MOYLES, Janet. **EL JUEGO EN LA EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA**. Morata, Madrid, 1990.

Oceano. **ENCICLOPEDIA DE PSICOLOGIA**. Tomo I, Madrid, 1983.

PIAGET, Jean. **LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO**, F.C.E. México, 1994.

PIAGET, Jean. **SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGIA**. Seix Barral, México, 1974.

PROFESORES MIEMBROS DE LA ACADEMIA DE PSICOLOGIA DE LA ENM. MANUAL PARA EDUCADORES, Escuela Nacional de Maestros, México, 1979.

PULASKI, Mary Ann. **PARA COMPRENDER A PAIGET**. Peninsula, Madrid, 1975.

RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro. **CREATIVIDAD EN LOS JUEGOS Y JUGUETES**, Pax, México, 1995.

RUSSEL, Arnulf. **EL JUEGO DE LOS NIÑOS**. Herder, Barcelona, 1970.

TOURET, Lise. **JUGAR, SOÑAR Y CREAR**. Sociedad y Educación, Atenas, Madrid, 1978.

UPN. Antología : **EL NIÑO, APRENDIZAJE Y DESARROLLO**. SEP-UPN, México, 1985.

ZAPATA, Oscar. **JUEGO Y APRENDIZAJE ESCOLAR**. Pax, México, 1989.

Zapata. Oscar. **APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA.** Pax, México, 1995.