

Deposito - Cal. Gral.

P
U N SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
Universidad Pedagogica Nacional SEP
UNIDAD 252

La Influencia del Juego en el Desarrollo del Individuo y sus Implicaciones Pedagogicas desde un punto de vista Psicogenético

REALIZADO POR:

- Leticia Morales Madero**
- María Irma López Hernández**
- Rosendo Cota Rodríguez**
- Salvador Medina Casiano**
- Juan Antonio Guízar Guerrero**

INVESTIGACION DOCUMENTAL PRESENTADA PARA
OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADO EN EDUCACION BASICA

MAZATLAN, SIN. - 1991



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 252

MAZATLAN, SIN.

SEP

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Mazatlán, Sinaloa, 15 de OCTUBRE de 1991

C. PROFR. (A)
P R E S E N T E :

LETICIA MORALES MADERO
MARIA IRMA LOPEZ HERNANDEZ
ROSENDO COTA RODRIGUEZ
SALVADOR MEDINA CASIANO
JUAN ANTONIO GUIZAR GUERRERO

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo --

intitulado: "LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL INDIVIDUO Y SUS IMPLICACIONES PEDAGOGICAS, DESDE UN PUNTO DE VISTA -- PSICOGENETICO"

opción

INVESTIGACION DOCUMENTAL

a propuesta del Asesor Pedagógico, C. Profr.(a) GILBERTO GALINDO

HERNANDEZ

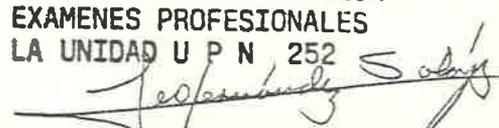
, manifiesto a Usted que reúne los -

requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su -- examen profesional.

A T E N T A M E N T E

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"
PRESIDENTE DE LA COMISION
DE EXAMENES PROFESIONALES
DE LA UNIDAD U P N 252


Profr. Leonides Hernández Salayz

c.c.p. El Departamento de Titulación de la LEP y LEP

I N D I C E

INTRODUCCION	1
CAPITULO I	
PANORAMA GENERAL DE LA TEORIA COGNOSCITIVA DEL DESARROLLO PSICOLOGICO DE JEAN PIAGET	4
A- Conceptos Básicos y principios fundamentales	5
B- Etapas del desarrollo	13
1) Sensoriomotriz	14
2) Preoperacional	21
3) Operaciones concretas	30
4) Operaciones formales	35
CAPITULO II	
DESCRIPCION DEL JUEGO POR LA TEORIA PSICOGENETICA.....	39
A- Conceptos de juego.....	42
B- Importancia del juego	43
CAPITULO III	
INFLUENCIA DEL JUEGO EN LAS DIFERENTES ETAPAS DEL DESARROLLO	47
1) El juego en la etapa sensoriomotriz	47
2) El juego en la etapa preoperatoria	49
3) El juego en la etapa de las operaciones concretas	53
4) El juego en la etapa de las operaciones formales	56
CAPITULO IV	
PLANTEAMIENTOS PEDAGOGICOS SOBRE EL JUEGO	59
A- Reconocer y favorecer el juego	62
B- Juego y aprendizaje	63
IMPPLICACIONES PEDAGOGICAS DEL JUEGO EN LAS DIFERENTES ETAPAS DEL DESARROLLO	68
1) Implicaciones pedagógicas del juego en la etapa sensoriomotriz	68

2) Implicaciones pedagógicas del juego en la etapa preoperatoria	71
3) Implicaciones pedagógicas del juego en la etapa de las operaciones concretas.....	75
4) Implicaciones pedagógicas del juego en la etapa de las operaciones formales	80
CONCLUSIONES Y/O SUGERENCIAS	85
BIBLIOGRAFIA	92

INTRODUCCION

Para la Teoría Psicogenética, el juego es la expresión y la condición para el desarrollo del niño.

El juego es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social y es además un equilibrador de la afectividad; por ello, constituye una herramienta de trabajo que permite una amplia apertura a la práctica educativa, ya que es un elemento renovador de la enseñanza y un medio para el aprendizaje que da lugar a un desarrollo íntegro en el infante.

Para la elaboración de este trabajo se contó con la participación activa de un equipo integrado por cinco elementos, ya que la Universidad Pedagógica Nacional en su Sistema de Educación a Distancia, Plan 79, nos brinda la oportunidad de hacerlo en esta forma.

El presente tiene como objetivo principal ser un instrumento indispensable para la presentación de examen profesional y así obtener título de Licenciado en Educación Básica. Sin embargo, deseamos también aportar al lector una serie de sugerencias didácticas en las que se propone la utilización del juego como factor primordial.

Nos hemos basado precisamente en la Teoría Psicogenética, porque sus aportaciones aumentan las posibilidades de adecuar el trabajo escolar a las características psicológicas del niño.

Se dividió el contenido general de este trabajo en cuatro capítulos y antes de iniciar algunos de ellos, a manera de introducción, se dan antecedentes de lo que va a ser en sí el contenido de esos capítulos.

Para introducir el **primer capítulo**, que contiene las cuatro etapas en que Piaget divide el desarrollo psicológico, se da una panorámica general de la Teoría Psicogenética, abarcando conceptos básicos, principios fundamentales y factores que condicionan dicho desarrollo psicológico.

El **segundo capítulo** se introduce con la descripción del juego por la Teoría Psicogenética. En éste se dan algunos conceptos de juego y se enfatiza la importancia de dicha actividad lúdica.

El **tercer capítulo** comprende la influencia del juego en las diferentes etapas del desarrollo psicológico, y en él se inicia de lleno con la primera etapa que es la sensoriomotriz.

Para adentrarnos al cuarto capítulo, que trata de las implicaciones pedagógicas del juego en las cuatro etapas que marca la teoría mencionada, tomamos en cuenta algunos planteamientos pedagógicos sobre el juego, en donde damos a conocer las ventajas de favorecerlo y la relación del mismo con un aprendizaje activo. Así también, en el contenido del cuarto capítulo se hayan implícitas algunas aportaciones que se consideran de importancia, ya que se ha convenido en la idea de que puedan servir de apoyo, no sólo al docente sino al adulto en general, puesto que en algún momento, tomando en cuenta la concepción original de la pedagogía, todos tenemos mucho de pedagogos.

En la última parte de este trabajo están contempladas las conclusiones en las que están incluidos los cuatro capítulos mencionados.

C A P I T U L O

I

PANORAMA GENERAL DE LA TEORIA COGNOSCITIVA
DEL DESARROLLO PSICOLOGICO DE JEAN PIAGET.

CAPITULO I

PANORAMA GENERAL DE LA TEORIA COGNOSCITIVA DEL DESARROLLO PSICOLOGICO DE JEAN PIAGET.

Uno de los hombres de más trascendencia dentro del campo de la investigación ha sido sin duda Jean Piaget (1896-1980). Sus primeros estudios y su práctica fueron dirigidos principalmente al campo de las ciencias naturales; sin embargo, su preparación abarcó también la filosofía, la psiquiatría y la psicología. Colaboró con teóricos de la talla de E. Claparede, quien fue su maestro en la Universidad de Ginebra, en Suiza.

Los problemas que más le inquietaban a Jean Piaget eran los que se referían a la naturaleza del conocimiento humano y a la manera en que el individuo se adapta, por medio de su inteligencia, al medio en que se desenvuelve. Para dar respuesta a esos problemas tomó en cuenta los aspectos biológico y psicológico, aunque su hacer fuera inclinándose paulatinamente al ramo de la psicología. Es así como a través de varios años de continua labor llegó a construir una teoría sobre el desarrollo psicológico del individuo; dicha teoría es tan amplia y tan compleja que sólo haremos el intento de utilizar algunos de sus principios fundamentales.

A.- Conceptos básicos y principios fundamentales.

Para entender de manera más clara las descripciones que Piaget hace de los diferentes modos en que los niños efectúan el proceso de pensar, a través de su desarrollo, exponemos ahora conceptos generales básicos que en el transcurso de la revisión de su teoría vamos a emplear.

En vista de que esta teoría enmarca la continua interacción del individuo y su ambiente, vamos a tomar en cuenta primero el concepto de inteligencia puesto que, como ya mencionamos, a Piaget le preocupaba en demasía la manera en que se desarrolla la capacidad para pensar.

En un intento por dar una definición de inteligencia nos basamos en la explicación de E. Claparede de que la inteligencia es una adaptación mental a las circunstancias nuevas, por ello afirmamos que es un proceso de adaptación que implica un equilibrio entre lo que hace el sujeto sobre el medio ambiente y las acciones que ejerce el medio ambiente sobre el sujeto. En cierto sentido podemos decir que el interés de Piaget estaba puesto en descubrir los procesos básicos del conocimiento que se dan en todos los seres humanos, sin importar el contexto social en que se desenvuelvan.

Uno de los atributos fundamentales del conocimiento es la organización o estructura; para Piaget, esta palabra quiere decir sistema, o sea, un todo organizado' " ... estos sistemas que constituyen estructuras son sistemas parciales en comparación con el organismo o el espíritu" (1). Las estructuras no permanecen estáticas ni tampoco son definitivas, puesto que en la medida en que hay un desarrollo intelectual, igualmente existen transformaciones estructurales; aunque podemos encontrar estructuras que sí sean estáticas, pero que dentro de ellas se realiza una acción dinámica. Así, Piaget habla de estructuras perceptivas, sensoriomotoras, etc., en función de las cuales se presenta el conocimiento del niño.

(1) Jean Piaget. 6 Estudios de Psicología. México, Ed. Seix Barral, 1985. p.205.

La organización o estructura está formada por una serie de partes que se denominan esquemas, éstos son una especie de modelo o patrón de comportamiento en los que toda la información del medio ambiente se va incrustando o enmarcando, pero que continuamente está sufriendo cambios. Al principio son conductas reflejas, después se convierten en actos voluntarios y más adelante se transforman principalmente en operaciones mentales. A través del desarrollo van apareciendo nuevos esquemas que se van adaptando a los ya existentes. Cuando los niños llegan a la edad escolar empiezan a utilizar los esquemas que ya llevan; el saber contar seis canicas puede dar lugar al conocimiento de que esas canicas puedan dividirse, por ejemplo, en subgrupos de diversos colores y volverse luego a reunir en un conjunto de seis, lo que va a llamarse ahora operación; ésta, es la unidad cognoscitiva que Piaget toma como muy importante en su teoría. Una operación es una acción cualquiera (reunir individuos, juntar números, desplazar objetos, etc.) que se deriva de una fuente motriz, perceptiva o intuitiva. Si nos vamos caminando mentalmente por una serie sucesiva de acciones y en seguida nos regresamos por el mismo camino, estamos llevando a cabo también una operación. Una operación siempre es una acción reversible.

Otro elemento primordial del conocimiento es la adaptación. El conocimiento, podemos decir, es un cambio permanente y gradual de los esquemas que ya existen y que van tomando en cuenta las nuevas experiencias; es decir, es una resultante de la adaptación. Esta adaptación está constituida por dos procesos que vienen siendo simultáneos:

a) **La asimilación** que "es un proceso de actuación sobre el medio con el fin de construir un modelo del mismo en la mente" (2), es decir, la incorporación o integración de un objeto, de una experiencia o de un nuevo concepto a lo que uno ya posee, y

b) **La acomodación**, que es la tendencia a cambiar las ideas que uno ya tiene para unir las a un conocimiento nuevo. Se refiere a la nueva utilización que hay que darle a las estructuras mentales para que puedan incorporar una información nueva o un nuevo acontecimiento. La acomodación va capacitando al niño para que sea poseedor de ideas cada vez más complejas. " ... toda conducta es una asimilación de lo dado a los esquemas anteriores ... y toda conducta es al mismo tiempo una acomodación de esos esquemas a la actual situación" (3).

Piaget dice que es muy distinto el papel que desempeñan la asimilación y la acomodación en el desarrollo intelectual. Podemos ejemplificar el predominio, aunque poco perceptible, de uno de los dos procesos al hacer una comparación entre el juego y la imitación. Cuando el niño imita a algo o a alguien predomina la acomodación, puesto que sólo intenta acomodarse a un nuevo modelo, sin interesarle mucho adquirir algo diferente. En cambio, cuando el niño juega, en el ir y venir de su actividad lúdica, incorpora el número de objetos, ideas o reglas con que juega; aquí, sí adquiere algo diferente, por lo que predomina la asimilación.

(2) Richmond. Introducción a Piaget. p. 100

(3) Jean Piaget, op. cit. p. 149.

Pero, como dijimos ya, asimilación y acomodación son procesos simultáneos. Hagamos otra comparación: imaginemos cuando nos ponemos un pantalón; al meter nuestras piernas, éstas se acomodan a las del pantalón y éste toma la forma de las piernas; al mismo tiempo nuestras piernas son asimiladas, es decir, entran en las del pantalón.

Cuando los niños se topan con una información desconocida, cambian su estructura intelectual para poder, simultáneamente, acomodarse a la nueva información y a la vez integrar ésta a sus estructuras intelectuales.

De lo anterior, podemos deducir nuestro concepto de adaptación como una especie de equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación, o sea, un equilibrio de las interacciones entre el sujeto y el objeto de conocimiento. Es decir, asimilamos información y al mismo tiempo nos acomodamos a ella. La adaptación que se logra con cada nueva experiencia es precisamente una respuesta a las semejanzas y diferencias entre lo familiar y lo nuevo. Así, decimos que las estructuras de la mente sostienen su equilibrio a través de la asimilación y la acomodación, sin que ninguna de ellas controle firmemente a la otra. De ahí que un conocimiento bien adquirido o una inteligencia bien adaptada equivale a una regulación entre los dos procesos sin dominancia de ninguno de ellos.

En cuanto al concepto de desarrollo, Piaget afirma que "es en cierto modo una progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior"

(4).

(4) Ibid. p. 11.

Con su concepto sobre desarrollo, Piaget nos hace entender que hay una evolución bien marcada en el pensamiento del niño que lo va a llevar desde la sensación y la actividad motora hasta la formulación de hipótesis y deducciones lógicas; es decir, el largo proceso de desarrollo va a llevar de la mano al conocimiento desde una dependencia total de la experiencia hasta un período en el que la experiencia es representada por diversos sistemas de símbolos (lenguaje, juego, dibujo, imágenes mentales, etc.).

Piaget divide el desarrollo de la inteligencia en etapas o períodos, y éstos a su vez los divide en estadios. Denomina período a un lapso de tiempo más o menos largo que abarca la formación de ciertas estructuras que luego caracterizarán esa etapa. El término estadio lo aplica a cada una de las partes en que suele dividir alguna etapa. Dice que los períodos forman una secuencia, o sea, se van sucediendo de tal manera que cada uno es consecuencia necesaria del que le antecede (excepto el primero) y es causa del que le sigue (excepto el último). Cada etapa posee una serie de operaciones propias que van a ser el cimiento para llegar a la siguiente, lo que va a dar lugar a transformar también las estructuras. De ello, hacemos aparecer un nuevo concepto: el de génesis, que enuncia Piaget así: "... es una cierta forma de transformación que parte de un estadio A y desemboca en un estadio B, siendo B más estable que A" (5). O sea, cada etapa tiene determinadas operaciones (A), las que serán la base de las operaciones (B) o (C) del período posterior.

(5) Ibid. p. 206.

Debido a que no se puede prescindir de las operaciones primeras, siempre existe una secuencia operacional que va de lo simple a lo complejo. Por consecuencia, el desarrollo intelectual pasa a través de cuatro períodos que llevan una secuencia que no varía y en donde el anterior ayuda a la formación del siguiente, asegurando que no existe la posibilidad de que no se pase por alguno de ellos o que no se manifiesten, por lo menos, sus características básicas.

Para explicar el paso de un grupo de estructuras a otro más complejo, Piaget alude a cuatro factores principales; éstos, tienen que presentarse en forma conjunta para que efectivamente puedan dar explicación a esa transición. El primer factor, la maduración, juega un rol muy indispensable puesto que toma parte en cada transformación que se da en el desarrollo del niño, pero lo encontramos insuficiente por sí solo, principalmente porque las edades promedio en las que aparecen las cuatro etapas varían grandemente de una sociedad a otra.

El segundo factor, la experiencia, no es suficiente y una de las razones es que algunos conceptos que aparecen al iniciarse la etapa de las operaciones concretas se dan de tal manera que no se entiende cómo pueden ser derivados de la experiencia; por ejemplo, la noción de sustancia se obtiene antes que la de peso o volúmen. En un experimento en donde un niño de aproximadamente ocho años acciona una bola grande de plastilina, dividiéndola en bolas pequeñas, él dirá que hay la misma cantidad de plastilina en la bola grande que en todas las pequeñas juntas.

En el ejemplo anterior, la conservación de la sustancia es una necesidad lógica, una necesidad de que algo se conserve sin que obligadamente haya habido alguna experiencia para poder llegar a esa conclusión.

El tercer factor, la transmisión social, es fundamental; pero por sí solo es insuficiente, y lo notamos claramente cuando el niño al recibir alguna información no la puede descifrar ni mucho menos asimilar por no tener las estructuras que lo capaciten para ello.

Los tres factores mencionados ven la necesidad de un cuarto factor que los organice, que los regule; ésta, es una de las razones por las que entra en escena la equilibración. Piaget da otra razón más para introducir este cuarto factor, y es que en la continua adquisición de conocimientos, el sujeto reacciona ante cualquier molestia externa, y como es activo, busca la manera de satisfacer esa necesidad o de compensar esa molestia, de esa forma tenderá al equilibrio. Este, en el transcurso del desarrollo, irá en orden ascendente, en donde no será posible alcanzar un segundo nivel de equilibrio si antes no se ha alcanzado el primero.

En seguida, analizaremos en forma concienzuda, o en su caso, destacando sus características fundamentales, cada uno de los períodos del desarrollo propuestos por el maestro Jean Piaget. Las edades límites para cada etapa son aproximadas, ya que como sabemos, cada niño tiene una forma diferente de desarrollarse y es producto de su interacción con distintos medios.

B.- Etapas del desarrollo.

Las cuatro etapas o períodos son:

- 1.- **Etapa Sensoriomotriz** (De 0 a 18-24 meses).
- 2.- **Etapa Preoperatoria** (De 18-24 meses a 6-7 años)
- 3.- **Etapa de las Operaciones Concretas** (De 6-7 a 11-12 años)
- 4.- **Etapa de las Operaciones Formales** (De 11-12 años en adelante).

1.- Etapa Sensoriomotriz.

La etapa sensoriomotriz es la primera etapa por la que atraviesa el desarrollo del niño, comprende del nacimiento a los dieciocho meses de vida. Aquí, el crecimiento intelectual del niño se manifiesta con sus acciones sensoriales y motoras. Este período se caracteriza porque al inicio del primer año el niño no puede concebir el espacio ni el tiempo de los objetos. Si le presentamos al bebé un objeto, y lo pierde de su campo visual, al principio no hace el menor intento de buscarlo, aunque más tarde lo hará; o sea, todavía no tiene permanencia del objeto.

En el transcurso de este período el infante es un ser incapacitado, sus movimientos son limitados, su expresión es escasa, ya que antecede al lenguaje.

La actuación es realizada por movimientos reflejos o involuntarios. Piaget afirma que durante los dos primeros años de vida, el niño se transforma de un ser pasivo a un individuo activo que organiza sus conductas sensoriomotrices en relación con su ambiente, ya que al finalizar esta etapa el bebé ya posee la permanencia del objeto, ya si desaparece de su vista, lo busca y lo localiza espacialmente; seguirá como pueda a personas que desaparezcan de su vista.

En cuanto a la succión, al principio el bebé sustituía el chupón por cualquier objeto; al término de la presente etapa sabrá que solamente su chupón debe succionar, estos reflejos se mejorarán con la práctica; de la misma manera se le facilitará cada vez más el volver la cabeza hacia un ruido, etc.

El infante, con la formación de esquemas cada vez más difíciles, empezará a organizar y a controlar su ambiente, ya que adquiere mayor madurez y experiencia, y así gradualmente diferencia objetos y personas (familia).

Dentro del período sensoriomotriz el bebé progresa a través de las siguientes subetapas o estadios:

a) **EJERCICIO REFLEJO.** (De 0 días a 1 mes).

En este estadio el bebé posee sólo capacidades sensoriales y motrices, manifestadas por medio de instintos, los cuales son sus necesidades primordiales relacionadas con su propia existencia: el comer, el dormir y los reflejos afectivos del seno familiar, constituyendo así la base de las conductas que se presentarán posteriormente; estas conductas son manifestadas por la ejercitación y la práctica de los primeros reflejos, como la succión, que es una de las primeras conductas que da a conocer el infante, que incluso ya se daba en el vientre materno.

En este estadio el niño amplía su realidad por medio de la actividad de otros sentidos: la visión, la audición, el tacto, etc., ejercitando estos reflejos da lugar a la asimilación mental. La conducta del bebé es muy limitada en este estadio.

Consideramos de mucha importancia esta subetapa porque es la base para todo el período sensoriomotriz.

Debemos tomar en cuenta que la acomodación se inicia en este período; podemos poner como ejemplo la succión, puesto que para mejorar este reflejo es necesario practicarlo con diferentes objetos.

b) REACCIONES CIRCULARES PRIMARIAS. (Del 1o. al 4o. mes)

En este estadio se inician los primeros hábitos que se adquieren mediante la experiencia o porque el adulto los impone, siendo estos hábitos las primeras adquisiciones sensoriomotrices. Esta subetapa se caracteriza porque el niño no distingue o no sabe por qué realiza un acto, porque aún no está capacitado mentalmente para distinguir la relación medio-fin; ya que si logra una meta, la obtiene sólo por los movimientos reflejos que son impuestos por el adulto, siendo una actividad obligatoria, pero sin buscar un fin.

La característica principal de este estadio es la búsqueda que se da como resultado de una actividad refleja; o sea que los reflejos del niño, unidos con su experiencia, dan como resultado una modificación en su forma de responder, no olvidando que lo hace sin ninguna intención.

En conclusión, las reacciones circulares primarias se presentan cuando interaccionan dos partes del cuerpo; en el caso de la succión: la boca y los dedos. Esta actividad se realizará con más precisión después de haberse llevado a cabo en varias ocasiones.

c) REACCIONES CIRCULARES SECUNDARIAS. (De los 4 a los 8 meses).

En esta subetapa el niño es capaz de interrumpir un esquema e iniciar otro nuevo.

Las reacciones circulares secundarias están en relación con los movimientos que realiza el infante para poder manipular objetos, y para multiplicar estos movimientos construye un nuevo modo de asimilación, y mediante la repetición se establecen ciertos hábitos motores. La repetición se presenta desde el primer estadio, y en éste, el niño ya se interesa por lo que hace.

La asimilación cognoscitiva es otra de las características importantes, está contenida en la realidad que posee el infante; esto, demuestra un reconocimiento de tipo motor de los objetos del exterior que le son familiares; este reconocimiento se efectúa abreviando o reduciendo los esquemas de acción que se aplican a objetos conocidos.

Aquí, se presenta de manera muy sencilla el aprendizaje, se califica así porque va de acuerdo a las capacidades del niño. Aún no se presenta inteligencia. Además, se realiza la coordinación visomotora; o sea, el niño manipula objetos que ve, pero no tiene capacidad para buscar los que están ocultos y que no se pueden observar.

En esta subetapa se da una generalización de las reacciones circulares secundarias. Por ejemplo: cuando un niño manipula objetos (palos, canicas, etc.), mediante la repetición de dichas reacciones, cuando se le presente otro objeto hará los mismos movimientos que al principio, pero con más interés.

El progreso que ha logrado el niño en este estadio da margen a que se inicie la inteligencia.

d) PROCEDIMIENTOS CONOCIDOS EN SITUACIONES NUEVAS.

(Del octavo mes a los once o doce meses de vida).

En este estadio se presentan conductas propias de la inteligencia sensoriomotriz. Sobresalen dos tipos de coordinación recíproca: continuidad e intención.

i) Secuencia de comportamiento (continuidad)

Esta coordinación consiste en toda aquella conducta que expresa el niño, cuando existen obstáculos que no le permiten lograr la meta que desea; cuando sucede esto, hay dos alternativas para él: ignorar el objeto o recurrir a esquemas ya conocidos que son producto de estadios anteriores. Es normal que cuando existan tropiezos en su camino, adopte reacciones emocionales; por ejemplo: la incomodidad, ya sea que empiece a golpear el obstáculo que no le permite alcanzar su juguete, o eliminar el obstáculo si puede, y así, lograr el fin deseado y terminar con esa incomodidad. Cuando el obstáculo se presenta entre el niño y el objeto, existe la posibilidad de que el niño perciba una parte del mismo objeto; ejemplo: cuando un carrito está debajo de la cama y ve sólo una llanta de él, inmediatamente lo localiza.

ii) Intención.

El segundo tipo de coordinación se refiere a comportamientos intencionales. En éste, si existen en el niño obstáculos que impiden lograr su meta deseada, trata de superarlos y actúa de inmediato para alcanzar metas en el futuro.

e) REACCIONES CIRCULARES TERCIARIAS Y EXPERIMENTACION ACTIVA.

(De los once o doce a los dieciocho meses de vida).

Este estadio se fundamenta en las operaciones formadas durante los estadios anteriores.

Lo que caracteriza a esta subetapa son los avances de conducta, mismos que se producen a través de los nuevos objetos del medio que rodea al niño.

El bebé al pasar por este estadio hace esfuerzos por descubrir, por medio de la experimentación, en qué aspecto o aspectos es nueva la situación en que se encuentra, no queda satisfecho con la reproducción de resultados, sino que provoca otros nuevos.

f) TRANSICION DEL ACTO INTELLECTUAL SENSORIOMOTOR A LA REPRESENTACION. (De los dieciocho a los veinticuatro meses).

Esta subetapa señala el término del primer período en el desarrollo psicológico; así también, es la transición a la inteligencia representativa o preoperatoria, o sea, que el niño casi está listo para entrar al siguiente período, sólo le falta organizar lo que ha logrado hasta ahora para que pueda resolver sus nuevos problemas.

En este estadio se presentan las primeras manifestaciones de un pensamiento productivo e innovador. El niño puede inventar nuevos esquemas de acción, así como también es capaz de hacer combinaciones interiorizadas, recopilaciones de todas las acciones que acontecieron desde el nacimiento.

El niño tiene la capacidad de lograr los objetivos y metas que se propone, no por tanteo, sino por la interiorización de sus actos y de las situaciones.

Cuando se le anteponen obstáculos a su meta, examina la situación; este examen, por lo general, va acompañado de gesticulaciones faciales.

El infante adopta nuevos esquemas que eran desconocidos para él; gracias a su equilibrio entre la manipulación y la acomodación, ya se encuentra en aptitud de representar hechos u objetos, aún cuando esos no se hallen dentro de su campo perceptual; es decir, ya tiene las bases para incursionar en una siguiente etapa.

2.- Etapa Preoperatoria.

La segunda división que Piaget hace respecto al desarrollo psicológico es el período preoperatorio o de las funciones simbólicas, conocido también como el período de organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento. Este período está comprendido entre los 18-24 meses y los 6-7 años, donde está inmersa la educación preescolar.

A diferencia del período anterior (sensoriomotriz), en el que todo lo que el niño realizaba estaba centrado en su propio cuerpo y en sus propias acciones, a un nivel puramente perceptivo y motriz; ahora se enfrenta con el problema de reconstruir, mediante el pensamiento y por medio de la representación simbólica, lo que ya había adquirido mediante las acciones.

Este período puede considerarse también como una etapa a través de la cual el niño va construyendo las estructuras que darán sustento a las operaciones concretas del pensamiento, a la estructuración gradual de las categorías del objeto, del tiempo, del espacio y de la causalidad, partiendo de las acciones, pero no como nociones del pensamiento, pues aún no cuenta con la estructura adecuada.

Una de las características principales de este período es la aparición del lenguaje, un factor muy importante para el desarrollo psicológico y afectivo del niño que servirá de influencia para la construcción de nuevos esquemas. Mediante el lenguaje podrá expresar, en forma de relato, sus acciones anteriores y adelantar las posteriores.

Con la aparición del lenguaje el niño va a sufrir grandes cambios internos, pues no solamente se enfrentará ya al universo físico, sino que se enfrentará a dos mundos muy unidos y nuevos para él: el mundo social y el mundo de las representaciones interiores (el pensamiento del niño); estos cambios le ayudarán a mantener una armonía entre la asimilación y la acomodación, o sea, un equilibramiento entre lo que realiza el organismo sobre los objetos que constituyen su universo y la acción del medio sobre el mismo organismo, actuando todavía con el egocentrismo del período anterior, aunque ya ahora en forma inconsciente.

Las consecuencias esenciales en el desarrollo mental, en esta etapa, gracias a la influencia del lenguaje, son:

- a) Los principios de la socialización.
- b) Surgimiento del pensamiento.
- c) La interiorización de la acción (intuición).

a) Los principios de la socialización.

Uno de los resultados que trae consigo el lenguaje es la relación entre los individuos y la comunicación continua entre ellos. El desarrollo del lenguaje se efectúa primeramente como una imitación de sonidos unida a determinadas acciones, siguiendo esa misma trayectoria, nos va a dar como resultado el lenguaje, primero como palabra, luego como frases elementales, luego como sustantivos y verbos, etc., hasta llegar al lenguaje propio de los adultos.

Las funciones elementales del lenguaje respecto a las relaciones sociales fundamentales son tres, y Piaget las describe de la manera siguiente:

i) "El desarrollo de hechos de subordinación y las relaciones de presión espiritual ejercida por el adulto sobre el niño" (6). Esta presión espiritual que sufre el niño se debe a una especie de artificialismo que se desarrolla en su pensamiento; por ello, a sus padres y a los demás adultos los ve con mucho respeto y admiración. Esto permite que se le vaya desarrollando la afectividad y vaya adquiriendo una mayor inteligencia, pero bajo el control sumiso de los adultos, a los cuales los ve como seres superiores, como modelos que desea imitar e imita y además obedece.

ii) La segunda función del lenguaje en las relaciones sociales, es los cambios de conducta, tanto motrices como verbales, que sufre el niño con los intercambios que tiene con los adultos y también con otros niños.

La intercomunicación entre los niños es muy pobre en esta etapa y está muy dependiente de las acciones materiales.

iii) La tercera función es la referente a los soliloquios; o sea, que el niño habla para sí mismo, sus juegos son acompañados de acciones y de gran variedad de monólogos que dan la apariencia de que está hablando con los demás. Estos soliloquios son la base de lo que más tarde será el lenguaje propio de esta etapa, tienden a disminuir alrededor de los siete años.

6) Jean Piaget, op.cit.p.34.

El proceso de socialización va cambiando, aunque el niño todavía se encuentra en un egocentrismo inconsciente que no permite el desarrollo de una socialización verdadera.

b) Surgimiento del pensamiento.

El inicio del pensamiento del niño se debe principalmente a la gran influencia que ejerce tanto el lenguaje como el proceso de la socialización en la inteligencia sensoriomotriz, la cual se transforma en pensamiento, en un pensamiento egocéntrico puro o preconceptual y después en un pensamiento intuitivo.

El pensamiento del niño durante este período recorre diferentes momentos, que van desde un egocentrismo total, donde no toma en cuenta la realidad externa de las cosas, hasta una forma de pensamiento más progresiva, más acorde con los demás y con la realidad misma de los objetos, preparándose así el pensamiento lógico.

El carácter del pensamiento egocéntrico del niño se muestra claramente en el juego simbólico o juego de imaginación o de imitación. De esta clase de juegos existen numerosos ejemplos, como son: la comidita, las muñecas, la casita, la escuelita, la tiendita, etc., en donde encontramos una actividad real del pensamiento, esencialmente egocéntrica, que tiene como finalidad principal satisfacer su yo, transformando lo real en función de sus deseos.

El pensamiento del niño presenta tres características que son: causalidad, finalidad y animismo. Estas características son muy importantes porque ayudan a explicarnos el porqué de las innumerables preguntas que hace el infante en esta etapa y que muchas veces no sabemos que contestar porque no sabemos el rumbo, o mejor dicho, la intención o causa que la originó. Estos "por qué", tan frecuentes entre los tres y los siete años, nos revelan un gran deseo de conocer la causa y la finalidad de las cosas que a él le interesan en un determinado momento y que asimila a su propia actividad.

La causalidad nos explica el concepto que el niño tiene del origen de las cosas, o una razón de ser de las mismas, ya que en su pensamiento cree que todas las cosas y actos tienen una causa u origen. La finalidad es una continuación de la causalidad, aunque por lo general el niño las concibe juntas, consiste en que para él todas las cosas tienen un fin dentro de su universo. Casi siempre manifiesta sus inquietudes preguntando primero ¿qué es?, y le dan una respuesta, y la siguiente pregunta es ¿para qué es? y así sucesivamente.

El animismo es una tendencia infantil de concebir los objetos como si estuvieran dotados de vida y a los cuales se les atribuyen intenciones. Este animismo resulta de la asimilación de las cosas a la actividad que el mismo niño realiza, a lo que él puede hacer y sentir. Por ejemplo, él cree que los astros, como los fenómenos naturales, tienen vida y que sus acciones están encaminadas a su propia actividad. Dice que la luna lo sigue durante su paseo y se queda atrás cuando va de regreso.

Además, dentro de la causalidad y la finalidad existe otra característica del pensamiento, típica de esta edad, y es el artificialismo; creencia de que las cosas que lo rodean han sido creadas por el hombre y para el hombre.

Estas tres manifestaciones del pensamiento del niño se presentan por el carácter egocéntrico de los mismos infantes, y además por haber en ellos una asimilación deformadora de la realidad, a su actividad propia.

La función simbólica es otra de las características principales que aparecen también en esta etapa y consiste en la capacidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc., en ausencia de éstos. Esta capacidad de representación la manifiestan mediante la imitación en ausencia del modelo; también mediante el juego simbólico o juego de ficción, donde el niño representa papeles que satisfacen tanto sus necesidades afectivas como intelectuales; además, también bajo la expresión gráfica, la imagen mental y el lenguaje que le permiten un intercambio y una comunicación continua con los demás.

La función simbólica se desarrolla desde el nivel del símbolo hasta el nivel del signo.

"Los símbolos son signos individuales elaborados por el propio niño sin ayuda de los demás" (7), y que muchas veces son comprendidos únicamente por el mismo niño.

Los signos son lo contrario de los símbolos, pues los primeros son conocidos y comprendidos por una sociedad y están compuestos por significantes arbitrarios, pues no existe ninguna relación con el significado.

(7) Programa de Educación Preescolar. p.26.

Los signos son establecidos convencionalmente según la sociedad y la cultura, y para que el niño llegue a la construcción de ellos es necesario que haya pasado por muchos momentos intermediarios hasta llegar al lenguaje tanto oral como escrito.

c) La interiorización de la acción (intuición).

La interiorización de la acción viene siendo el pensamiento intuitivo del niño. Este pensamiento se da a conocer cuando el niño afirma o asegura las cosas, pero sin poder explicar la razón de ellas. No pueden probar la razón de las cosas por el egocentrismo propio de la edad. El niño se limita a detallar sus respuestas mediante el uso que se le da a los objetos (es para ...), es donde echa mano del finalismo.

Piaget, mediante una serie de estudios que ha realizado con niños de esta edad, nos ha dado grandes pruebas de la capacidad de inteligencia que tiene el niño.

Dentro del pensamiento que se va desarrollando en el niño, encontramos que primeramente muestra una inteligencia práctica, que se presenta entre los dos y los siete años, que prolonga la inteligencia sensoriomotriz y que además prepara para los conocimientos técnicos que habrán de desarrollarse en la vida adulta. Esta inteligencia práctica la manifiestan los niños cuando se valen de diversos objetos (ganchos, palos, lazos, etc.), para alcanzar el objeto deseado. También nos enseña cómo al niño le es más fácil mostrarnos con acciones que con palabras cómo llega a tal objeto o conclusión.

Además de la inteligencia práctica tenemos también el caso del pensamiento que tiende al conocimiento mediante la experiencia. El niño que experimenta acomodar una hilera de tokens azules igual a otra ya alineada, de color rojo, logrará entre los cuatro y cinco años construirla de la misma longitud, pero sin tomar en cuenta la cantidad, sólo el espacio ocupado. Esta es una muestra un poco primitiva de intuición. Entre los cinco y los seis años ya es capaz de establecer esa correspondencia término a término, o sea, establece una de color rojo frente a una de color azul, pero esa correspondencia es visual u óptica, ya que si son amontonados o alargados los elementos de cualquiera de las dos hileras, esa igualdad se perderá, porque la igualdad no la conserva por correspondencia lógica, o sea, no aplica aún una operación racional, únicamente puede considerarla por simple intuición, porque "hasta alrededor de los siete años el niño sigue siendo prelógico y suple la lógica por el mecanismo de la intuición, simple interiorización de las percepciones y los movimientos en forma de imágenes representativas y de 'experiencias mentales', que prolongan por tanto los esquemas sensoriomotores sin coordinación propiamente racional" (8). Esta intuición es articulada y no primaria, porque la intuición articulada "va más allá en la doble dirección de una anticipación de las consecuencias de esa acción y de una reconstrucción de los estados anteriores" (9). Es también irreversibile. Mientras que la intuición primaria es una acción global o esquema sensoriomotor rígido e irreversible.

(8) Jean Piaget, op. cit. p. 50.

(9) Ibid. p. 53

La intuición en la etapa preoperatoria significa un gran progreso porque se encuentra a un paso para que el niño pueda construirse los esquemas que le permitan comprender la reversibilidad y pueda realizar operaciones generalizables y combinables entre sí.

3.- Etapa de las Operaciones Concretas.

Esta etapa se presenta en los niños de siete a doce años de vida aproximadamente, dicha edad coincide con el lapso que abarca la educación primaria. Al inicio de esta etapa se da una transición de la inteligencia preoperatoria a la inteligencia operacional concreta. En un principio, Piaget la denominó Período de la Inteligencia Perceptual, ya que la esencia de este período busca una respuesta estructurada y coherente dentro de la cual el niño representa todo lo que le rodea. La percepción de todo objeto manipula sobre él. Por sus características dicha etapa consiste en una superestructuración directa de los datos generales: el clasificar, seriar, igualar, establecer correspondencia, etc.

"En esta etapa el egocentrismo empieza a disminuir y comienza a concebirse como algo distinto y separado del resto del universo. El niño está aprendiendo a comprender el punto de vista de otras personas. Esta capacidad de ponerse en el lugar de otros mejora a su vez la capacidad de hacer juicios morales y se hace más flexible con la maduración, y con las interacciones con sus iguales. Su pensamiento se hace más lógico, pero todavía no es capaz de manejar ideas abstractas" (10).

(10) Diane Papalia y O. Sally Wedkos. Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. Colombia. Ed. Mc. Graw Hill, p. 386

Esta etapa se haya subdividida en dos estadios; el primero es denominado de las Operaciones Simples y se caracteriza por su clasificación, correspondencia término a término, etc., y abarca al niño de 7-8 a 9-10 años. Al segundo estadio se le denominó Completamiento de Sistemas de Clases y Relaciones, sus características son las siguientes: se hace mención de sistemas totales (coordenadas, conceptos, proyectos, simultaneidad, etc.); aquí, el niño está alrededor de los 9-10 a 11-12 años.

En el estadio de las operaciones simples, en un experimento de transvasamiento de líquidos en donde al niño se le presentan dos vasos de diferente forma, uno estrecho y vacío (A), y otro ancho y con cierta cantidad de líquido (B), y se le pide que vierta en (A) el líquido que considere necesario para igualar las cantidades en ambos vasos; Piaget asegura que el niño debe poseer la operación que le permita comprender la cantidad de líquido que tenga el objeto (A) para igualar el objeto (B). De igual manera resuelve problemas manifestando con seguridad que la cantidad de líquido puede ser la misma, sin tener en cuenta la estructura de los objetos, ya que el niño posee nociones de lo que es conservación de cantidad o sustancia.

Algunas de las diferencias que se dan entre los niños de la etapa preoperacional y operacional son la de representaciones mentales y la de término de relación.

Al respecto de las representaciones mentales, un niño de cinco años no tiene una representación mental de una serie de acciones. Así, puede ir de su casa a la casa de su amiguito de juegos, pero no puede ponerse a escribir, o trazar el recorrido de la ruta. Es que no ha llegado al momento de las representaciones mentales de las serie completas de sus acciones; conoce el terreno donde está, pero no lleva en sí una imagen total del camino que recorre. Mientras que el niño de operaciones concretas sí tiene esa representación mental que le facilita construir un esquema de determinada ruta.

Con respecto a los términos de relación, concluimos que el niño de la etapa de operaciones concretas comprende los términos de relación como lo de más largo, más claro, más grande, etc., mientras que el de la etapa anterior no; para él, más largo significa muy largo, y no simplemente más largo que otros objetos.

"El niño no advierte que algunas ideas, inclusive las que son evidentemente relativas para el adulto, son relaciones entre dos términos por lo menos" (11).

Pasaremos ahora al segundo estadio que es el de la formación de sistemas de clases y relaciones. En el estadio anterior el niño establece relaciones, sistemas de clases, numeros simples aplicados a conceptos de conservación, sustancia o cantidad dimensional, etc. Pero es incapaz aún de llevar a cabo la aplicación de operaciones de peso-volumen.

(11) Jhon Flavell. La psicología evolutiva de Jean Piaget. p.182.

En este segundo estadio, alrededor de los nueve y los nueve años y medio, el niño logra la conservación del peso y la lleva a cabo en las operaciones concretas de seriación e igualación, aunque no representa la conservación del volumen, ni manifiesta una concordancia operativa entre el peso y el volumen.

El sistema primordial de operaciones lógicas que origina las nociones generales o de clases y que constituye la clasificación, da la oportunidad al niño de razonar simultáneamente acerca de las partes de un todo. A un niño de cinco años se le muestran cinco pelotas negras y tres blancas, se le pide que conteste ¿qué hay más, pelotas negras o pelotas?, el niño de esta edad dirá que hay más pelotas negras; por el contrario, el niño de la etapa concreta dirá que hay más pelotas, ya que es aquí donde posee la intuición perceptiva de las partes de un todo.

La aplicación de número se da en la etapa anterior, pero de una manera gráfica y de números simples o también llamados números intuitivos; es hasta esta etapa donde el niño tiene la noción de número, ya que las operaciones de suma y su inversa, de multiplicación y su inversa, están compuestas de operaciones que él ya maneja en forma continua. La seriación, la clasificación, reversibilidad, cantidad, reciprocidad, correspondencia, conservación, relación, etc., ayudan a que el niño maneje el concepto de número.

El pensamiento del niño se transforma en lógico, siempre y cuando obedezca a un conjunto de operaciones que se encuentren en leyes comunes.

La transición de la intuición a la lógica o a las operaciones matemáticas se realiza durante la segunda infancia; la construcción de agrupamientos, es decir, las nociones y las regulaciones no van aisladas unas de otras, sino que ambas forman una estructura conjuntamente donde se equilibran entre sí.

Al final de este estadio (11-12 años), cuando el individuo comienza a introducirse en la siguiente etapa, que es la de operaciones formales, pone de manifiesto el paso del pensamiento concreto al pensamiento formal; es en ésta, donde se lleva a cabo la adquisición de la conservación aplicada al volumen. el niño de las operaciones concretas ha atravesado por varias experiencias que lo ponen en posibilidad de aplicar los conocimientos que ha adquirido durante su desarrollo, como son los contenidos de peso, volumen, acción, reacción, etc.

4.- Etapa de las Operaciones Formales.

Afirma Piaget que cada etapa es sucesión de la otra, ya que el orden de adquisición del conocimiento dentro del desarrollo infantil se manifiesta de manera constante y en donde unas estructuras se van acomodando a las ya existentes para formar otras más complejas.

Al final de la infancia se da el inicio del período de las operaciones formales (abstractas); mismo que ve florecer la adolescencia que comprende de los 12 a los 18 años; en lo que respecta al pensamiento formal, llamado también hipotético-deductivo, empieza a los 12 años y se extiende a la etapa de la adultez, ya que el individuo nunca deja su conocimiento abstracto como un conocimiento acabado, sino que hay una búsqueda de lo abstracto por lo abstracto.

Al término del período de las operaciones concretas el niño tendrá bien definidas las formas de razonar acerca de las propiedades, los hechos y las relaciones con objetos y acontecimientos reales; así pues, el ya adolescente podrá conceptualizar con muchas variables. Además, emerge la creación de estructuras de leyes y reglas que serán útiles para dar soluciones a problemas; también se da lugar a las actividades abstractas y a la elaboración de hipótesis o teorías para la experimentación científica; de esta manera el conocimiento va evolucionando a través de un enlace de experiencias ya adquiridas durante el proceso del desarrollo intelectual del sujeto.

En esta etapa del desarrollo el progreso del pensamiento humano se encuentra bien definido por ciertas características generales. Podemos considerar que el adolescente se formará una concepción del mundo real y otra del mundo irreal; manifestándolo de otra manera, de un conocimiento objetable y otro inobjetable, donde él tendrá la facilidad de razonar lógicamente acerca de situaciones que son reales o que no lo son. Con ello, nos estamos refiriendo al razonamiento acerca de situaciones hipotéticas y a la capacidad de hacerlo.

También el adolescente incursiona en la búsqueda de soluciones de problemas, en donde él mismo hace las deducciones que sean posibles para lograr de manera minuciosa la comprobación de ciertas hipótesis o teorías, mismas que darán lugar a establecer leyes o principios como su probable validez. Con ello, el sujeto se está introduciendo en la búsqueda sistemática y completa de hipótesis.

Muy a menudo podemos observar cómo las personas utilizan un método sistemático para combinar estructuras; o sea, podemos decir que existe una organización de las operaciones en operaciones de orden superior, de utilizar reglas más complicadas para dar solución a cualquier tipo de problema. A este punto se le conoce como estructuras combinativas o de reglas de orden superior.

Otra de las características del adolescente es la manera en que penetra a la reflexión de las proposiciones que él antes creía que eran verdaderas, antes del abandono de la etapa de las operaciones concretas; es obvio que existe una incongruencia con lo que él pensaba que era lo esencial.

En la adolescencia empieza a aparecer el rechazo de algunas proposiciones, de tal manera que busca la forma de cómo adaptar sus ideales al medio social y los de éste a sí mismo. De modo más explícito, el adolescente se prepara a introducirse en la sociedad de los adultos a través del papel que habrá de desempeñar en la vida.

Al igual que en el período del sensoriomotriz, en la adolescencia aparece un tipo de egocentrismo metafísico, pero de manera paulatina se va regulando o corrigiendo hasta tener una reconciliación con el pensamiento formal y la realidad. Así pues, el equilibrio se lograría cuando la reflexión comprenda que la función que le corresponde no es la de contradecir, sino la de anticipar e interpretar la experiencia, ya que los conocimientos que se adquirirían de manera directa con los objetos, se adquirirán a través de proposiciones lógicas que van más allá de la realidad, realizando algunas conjeturas de lo que puede ser posible dentro de la lógica de las proposiciones. Además, el pensamiento del adolescente va orientado a manifestaciones que provocarían transformaciones en el mundo; como de qué manera podrían cambiar los sentimientos, tanto morales como espirituales de la humanidad, para un futuro mejor; es la edad en que empieza a pensar seriamente en cada uno de sus actos, de todo busca encontrar una solución o explicación, es donde se inicia el pensamiento filosófico, es también una reafirmación de la formación de la personalidad tomando en consideración el medio en que se desenvuelve.

Entre el conocimiento no formal y el formal existe una divergencia; en el primero, el pensamiento es la representación de una acción posible y en él se dan las operaciones de seriación, clasificación, correspondencia, transitividad, etc.; pero en el segundo, el pensamiento es la representación de una representación de acciones posibles, es donde surgen las operaciones formales tales como la negación o inversión, reciprocidad, correlatividad o correlación, identidad, conjunción, disyunción, etc. Pero lo más esencial de este nivel es que las experiencias asimiladas y acomodadas dan lugar a una constante reestructuración logrando una adaptación de esas experiencias y alcanzando cada vez un nuevo equilibrio. A través de este proceso se dará paso a la expansión del conocimiento tecnológico y científico, y asimismo una apertura al progreso del desarrollo intelectual de cada individuo.

C A P I T U L O

II

DESCRIPCION DEL JUEGO POR LA TEORIA PSICOGENETICA

C A P I T U L O I I

DESCRIPCION DEL JUEGO POR LA TEORIA PSICOGENETICA.

La pedagogía, la psicología, la filosofía, etc., son disciplinas dentro de las que se han agrupado ideas y conceptos de conocimientos que nos ayudan a explicar y a entender lo que es el juego. En el transcurso del tiempo algunos científicos sociales, en un afán por explicar el juego de los niños, y con ello determinar la naturaleza y la significación del mismo y darle un lugar en las actividades que desarrolla en su vida, se han dedicado a observar el juego en el individuo.

La Teoría Psicogenética de Jean Piaget es una de las teorías que ocupa un espacio amplio para tratar de explicar el juego. Habla de la forma en que el individuo construye su conocimiento a través de la interacción sujeto-objeto, o sea, la relación que se establece entre el que aprende y lo que se aprende como una dinámica bidireccional; es decir, para que un estímulo actúe como tal sobre un individuo, es indispensable que éste accione igualmente sobre el estímulo, se acomode a él y lo asimile a sus conocimientos o esquemas anteriores.

La presente teoría nos dice que por el juego el niño podrá aprender a dar solución a problemas o situaciones elementales, y que al mismo tiempo se formará estructuras para resolver otros cada vez más complejos; de la misma manera, a través de dicha actividad se adapta al medio y se apodera de las experiencias que surgen de su contacto con el mismo; tomando en cuenta claro, la manera en que el niño se acerca al objeto, su edad cronológica y la etapa de desarrollo en que se encuentra.

Atendiendo a la concepción de Piaget, de que conocer es modificar, transformar el objeto y atender el modo como está constituido, aseguramos que por medio del juego, el niño se da cuenta de una buena parte del mundo en que vive.

Cuando el niño se pone en contacto directo con el objeto se da cuenta de su solidez, blandura, frialdad, color, calor, etc., es decir, desprende de él sus propiedades físicas; y cuando junta, separa, clasifica, ordena, etc., o sea cuando acciona sobre él, abstrae la experiencia lógico-matemática.

Por lo anterior, afirmamos que el sujeto cuando encuentra un objeto de su agrado, despliega una intensa actividad para acercársele.

El estudio de Piaget indaga acerca de las nociones y estructuras operatorias fundamentales que se van formando en el transcurso del desarrollo del individuo, desde un punto de vista genético. O sea, en su teoría, hace referencia a la manera como se van generando los procesos y mecanismos que van a ser utilizados para que el individuo, en función de su desarrollo adquiera el conocimiento.

A- Conceptos de juego.

" El juego es preadaptación y preejercicio para actividades futuras " .

Carlos Groos.

" El juego es la oportunidad para conocer, de la manera más natural el pensamiento del niño " .

González Salazar Judith del Carmen.

" El juego es una conducta en donde la asimilación aventaja a la adaptación " .

Jean Piaget.

En el juego no se sistematizan las experiencias, sino que las conductas se suscitan en forma espontánea. A partir de una amalgama de situaciones lúdicas, el educador tiene la oportunidad de efectuar las más distintas observaciones, a tal grado que se podría decir que la práctica libre del juego constituye la oportunidad de rastrear el desarrollo de la inteligencia infantil.

El ejercicio de la práctica lúdica puede abarcar un amplio aspecto de variables que permitan conocer el pensamiento del niño, desde el juego simbólico individual, hasta el juego simbólico colectivo.

Para algunos autores el juego forma parte del proceso educativo del individuo y para otros es una parte de la vida misma; por lo que se puede decir que es la actividad principal del niño por la cual representa a la vida, es un medio por el que se le puede introducir al mundo de la realidad, por el que se le puede dar sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua, ofrecerle motivos e iniciativas para desarrollarse, es un medio para educarlo.

B- Importancia del juego.

Por ser el dador de oportunidades para experimentar con el medio que le rodea, por encontrar en él escape a sus deseos por ayudarlo a formar hábitos y a ponerlos en práctica, por ser su forma de trabajo y su modo de aprender, el juego es el elemento fundamental para todo niño.

Desempeña un papel muy importante en la medida en que contribuye al equilibrio humano.

Es una necesidad vital, es actividad exploradora, aventura y experiencia, actúa como medio de comunicación a través de una forma permitida, es muy necesario para el desarrollo físico, intelectual y social del niño; por lo mismo, es protagonista de una educación íntegra.

El juego llena las necesidades de imaginación del niño, le proporciona la alegría del movimiento. Continuamente actúa como sustituto, se dan casos de que reemplace al adulto y corrija lo real.

Por ser medio para fugarse de la realidad, así como elemento que le ayuda a interiorizar el mundo que lo rodea, entre otros, el juego es indispensable para el niño.

Reafirmamos que es un proceso que da como consecuencia una educación completa, ya que estimula:

EL DESARROLLO INTELECTUAL.

Para la mayoría de las personas este aspecto es consecuencia única de una experiencia escolar estructurada. Creen que a los pequeños se les debe enseñar a muy temprana edad la lectura, la escritura y la realización de operaciones aritméticas; pero no, el niño primero prueba ideas o experiencias y poco a poco va poniendo las bases para un aprendizaje mayor.

Con la práctica de ciertos tipos de juego, el niño echa a volar su imaginación, y éso le ayuda a encontrar nuevos procedimientos para darse cuenta de la realidad y hacerle frente; así, se deja ver su interés para explorar, examinar y descubrir, y para poner en movimiento sus ideas.

EL DESARROLLO FISICO.

Por medio de actividades de tipo locomotor; es decir, de actividades que implican movimiento en el espacio: correr, trepar, etc., y de las de tipo estático: agacharse, contorsionarse, etc., el juego cumple una función básica, ya que desarrolla las destrezas físicas de los pequeños.

El niño pequeño utiliza el cuerpo como vehículo de expresión.

EL DESARROLLO SOCIAL

Al citar algunas de las actividades de tipo lúdico que repercuten en un mejor desarrollo social y comunitario, nos topamos con las que los pequeños ejercitan al controlar sus acciones, responsabilizándose de sus actos. Por ejemplo: el llevar el control de asistencia ellos mismos.

C A P I T U L O

III

INFLUENCIA DEL JUEGO EN
LAS DIFERENTES ETAPAS
DEL DESARROLLO.

C A P I T U L O I I I

INFLUENCIA DEL JUEGO EN LAS DIFERENTES ETAPAS DEL DESARROLLO EL JUEGO EN LA ETAPA SENSORIOMOTRIZ

Para Piaget una modalidad que adopta el juego a lo largo del desarrollo evolutivo es el juego sensoriomotriz, el cual principalmente se manifiesta desde el nacimiento a los dieciocho meses de vida, precisamente durante la etapa que lleva su nombre.

La manipulación sensoriomotriz es la primera manifestación del juego, ya que en el momento en que las actividades de movimiento penetran en el entorno del niño, éste empieza a utilizarlas y a verlas como formas de juego.

Las características del niño sensoriomotriz durante los primeros seis meses son: chuparse el dedo, poner una mano primero y luego la otra frente a sus ojos, patear con fuerza los lados del corral o de la cuna, etc. Ciertos juegos como el =pom pom= desempeñan un papel bien definido en el juego, son juegos de tipo ritual que tienen una forma específica. Los niños se anticipan al ritual y comienzan a gorgorear o a sonreír antes de que llegue el dedo a la mano. A través de toda la infancia y de toda la vida, la actividad sensoriomotriz sigue siendo juego.

Otra característica que presenta el niño en esta etapa es la capacidad de exploración, ya que el bebé una vez conociendo el movimiento de una parte de su cuerpo hace lo posible por utilizarla para alcanzar a mover un objeto o un juguete, enfrentándose a los obstáculos que se le presentan; después el esfuerzo por mover el objeto se hace más voluntario. Los anteriores son juegos de un niño de tres meses.

De los ocho a los once meses a los bebés les llama mucho la atención los juguetes que son elásticos, que hacen ruido o que se pueden aplastar; el ruido de un juguete es una manera de respuesta que el bebé sabe que su gesto va a ocasionar.

El juego sensoriomotriz no nada más es influido por las características de los juguetes (emitir ruidos, etc.), sino también tiene mucho que ver la comunidad que el niño perciba de la situación en que se encuentre. En el ámbito familiar en el que el bebé se siente respaldado por la presencia de objetos y personas que conoce, practica más juegos sensoriomotrices que en otros lugares. Por lo regular el niño se atreve a manipular juguetes y a explorar un mundo no conocido sólo cuando quien lo cuida está presente.

Al término de la última subetapa de los juegos de ejercicio simple hay una transición en el desarrollo del juego presimbólico al simbólico, en donde el bebé va dejando a un lado los anteriores estadios por haber alcanzado ya a saturar todas sus satisfacciones y así, poder asimilar nuevas percepciones objetables a las que también buscará adaptarse, ya que en la postrior etapa habrá una presencia más acentuada del =yo=, en donde el niño representará sus acciones a través de diferentes objetos.

2.- EL JUEGO EN LA ETAPA PREOPERATORIA.

El juego que caracteriza a la etapa preoperatoria es el juego simbólico o juego de imaginación, de ficción o de imitación. Este tipo de juego, desde el punto de vista emocional, significa para el niño un espacio propio en donde los hechos de la vida real que aún no puede entender y que en ocasiones son sometidos a una adaptación obligada, son transformados en función de sus necesidades afectivas, de sus deseos y de todo aquello que integra su equilibrio emocional e intelectual.

A través de los juegos simbólicos o juegos de ficción los niños simbolizan sus ideas sobre las personas u objetos que representan y expresan gran parte del conocimiento social o de cualquier otra índole que tienen acerca de la realidad en que viven. Además, adquiere gran valor afectivo desde el momento en que pasa a ser un medio a través del cual el niño puede elaborar aquellas experiencias que han tenido en él un impacto emocional, ya sean de tipo placentero o que le hayan ocasionado algún trauma dentro de su medio social o natural.

Piaget considera que "el juego simbólico no es un esfuerzo de sumisión del sujeto a lo real, sino por el contrario, una asimilación deformadora de lo real al yo" (12). Por ejemplo, cuando juegan a los balazos y un niño le tira a otro, cuando le dice ya te maté, éste último se cae y simula estar muerto; mediante esta acción el niño desdramatiza una realidad para convertirla en juego.

(12) Jean Piaget, op. cit. p. 44.

El juego simbólico es un juego que se da como respuesta a las necesidades internas del niño y se realiza generalmente en forma individual o en pequeños grupos. Lo comienza a practicar solo, sin un verdadero intercambio entre los niños, después avanza progresivamente hacia un juego grupal al lado de otros niños, en el cual se establece una mejor comunicación e intercambio verbal. Aunque es muy frecuente que los niños asuman un papel que únicamente representan, y de esa manera no realizan un verdadero intercambio con los demás.

Entran en este grupo todos los juegos dramáticos representativos del personaje. Tienen su apogeo en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico, social e intelectual.

Todo el material que tiene el niño a su alcance lo transforma a su capricho según el uso que quiera darle: representando personajes fantasiosos, acciones que le interesan, objetos deseados, etc. Lo anterior explica el porqué para él un palo puede ser un caballo, una prenda de vestir puede ser una muñeca, etc.

Los juegos ficticios o de ficción consisten en la imitación que el niño realiza al observar las actividades que se desarrollan a su alrededor, tanto domésticas como recreativas. Este tipo de juego es más complejo que los que desarrollan en la etapa anterior, ya que el niño tiene que hacer uso de la atención, de la percepción y de la memoria para poder recordar o imaginar las cosas para después imitarlas. El niño se imagina que una piedra es un carrito, un pedazo de madera es un avión, una muñeca es una niña, etc.

Posteriormente se da el juego constructivo o juego de elaboración, donde el niño se complace en reunir, hacer configuraciones con los objetos, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos; ésta, es una actividad que el niño toma como juego, pero en realidad es un trabajo; sin embargo, cuando lo realiza bajo ciertas órdenes se pierde el interés y creatividad. Tomando esta actividad como trabajo el niño por lo general al término de ella siempre espera una recompensa, ya sea afectiva o material; es conveniente que la realización de este juego sea en plena libertad, pues de esta manera logrará desarrollar su capacidad creadora.

Los juegos configurativos son muy comunes en la edad preescolar; dentro de ellos cabe mencionar los juegos de modelado, garabatero y hasta algunas modalidades del juego lingüístico; en estos juegos el pequeño puede hacer sus construcciones con material moldeable como: masa, lodo, arena, plastilina, etc. Por la tendencia configurativa el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones y va adquiriendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción según va desarrollando el juego. De este trabajo suele surgir primero la aplicación formal y luego la invención.

Por último mencionaremos los juegos con reglas: este tipo de juego se da en jardines de niños, aunque con menor frecuencia que en los niveles posteriores, ya que son sólo una breve introducción al mundo social del que forma parte, y además al niño de preescolar le gusta de una manera informal establecer sus propias reglas.

Dentro de los juegos con reglas cabe mencionar los juegos de órdenes verbales como el de =Simón dice=, =los patos vuelan=, etc., así como también los juegos de carreras como el de =carrera de carretillas=, =carrera de costales=, etc.

Existe una gran variedad de estos juegos, pero aquí sólo se preentan los que contienen un mínimo de reglas expuestas por el grupo.

3.- EL JUEGO EN LA ETAPA DE LAS OPERACIONES CONCRETAS.

Los juegos reglados se constituyen en el segundo período (4 a 7 años), pero es hasta la tercera etapa (7 a 12 años) donde se manifiesta de manera más organizada dicha etapa lúdica. Este período se caracteriza por prevalecer toda la vida en el individuo, ya que es aquí donde el niño va a comprender que para llevar a cabo un juego determinado tendrá que acatar las reglas que los mayores del grupo participante ya respetan de antemano.

Para una mejor comprensión y ubicación enumeraremos dos tipos de reglas: las transmitidas y las espontáneas.

Las transmitidas o mejor conocidas como reglas tradicionales se identifican por traer consigo una herencia lúdica en sus juegos, por ejemplo: Doña Blanca, Milano, etc., de tal modo, dichos eventos son impuestos de mayores a menores por imitación de cada uno de los ejecutores, y así van trascendiendo dentro de una sociedad determinada.

Hablaremos ahora de la regla espontánea o también denominada regla por naturaleza. Como lo dice su nombre, este tipo de regla se da en el preciso momento que se va a llevar a cabo; trae consigo la socialización del infante, ya que implica en ella tanto a menores como a mayores y da lugar a que se tengan relaciones entre miembros iguales o contemporáneos.

Los juegos reglados son juegos de combinaciones sensomotoras (carreras, saltos, etc.); así también, pueden ser de tipo intelectual tales como: ajedrez, dama china, dominó, etc., estos juegos se caracterizan por ser de competencia, ya que sin reglas dichos juegos no tendrían ningún sentido. El juego de competencia llega a provocar, en un momento dado, un desequilibrio emocional en el niño ya que en ciertos eventos, para lograr un triunfo ante sus adversarios, él se obliga a realizar un esfuerzo que va más allá de su capacidad.

Existen algunos juegos que van transmitiendo de generación en generación y están regidos por un cierto código o simplemente por acuerdos que se dan en el momento en que se ejecutan. De esa manera, así como los juegos de reglas pueden tener su nacimiento en las costumbres adultas de antaño y que pueden ser de origen mágico-religioso (El diablo y la monja); de igual forma, los juegos de ejercicio sensoriomotor se transforman en colectivos o los juegos simbólicos que también se han transformado en colectivos van desapareciendo paulatinamente su espíritu imaginativo. Lo anterior lo aseveramos basándonos en que de antemano sabemos que el niño al ir avanzando cronológicamente va cambiando su actitud lúdica, y es en esta etapa donde el juego reglado representa un papel de vital importancia en el niño de edad escolar, y precisamente en la escuela primaria en donde se desarrolla el juego reglado. Para que dicho juego se lleve a cabo se hace necesaria la participación del lenguaje, ya que a través de él vamos descubriendo las aptitudes y actitudes del infante en su desarrollo.

El juego en la etapa de las operaciones concretas se ve influenciado por el juego colectivo, y es precisamente en dicha etapa en donde se realizan estos juegos, ya sea en el medio social en el que el niño se desenvuelve o en el ámbito escolar en el que actúa; así, estos factores lo van transformando en un individuo socializador.

Como ya se mencionó, el juego de reglas es el que prevalece en la vida adulta; no con esto diremos que los juegos reglados aparecen como únicos en la adultez, sino que también los juegos simbólicos tienen participación en esta etapa, pero de una manera dispersa.



109882

55

109882

4.- EL JUEGO EN LA ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES.

De acuerdo con los principios piagetianos, tenemos ahora el desarrollo del juego en la Etapa de las Operaciones Formales y la incursión del mismo en la edad adulta. Haremos una remembranza de las etapas anteriores para introducirnos en el período que nos corresponde tratar.

En base a los postulados de la teoría psicogenética, decimos que el juego tiene sus inicios en los primeros meses de existencia, en donde se encuentra caracterizado como juego de ejercicio simple; en el segundo año de vida se da lugar a lo que conocemos con el nombre de juego simbólico, y por último, durante el período segundo (de los 4 a los 7 años) y el período tercero (de los 7 a los 12) se constituye el juego de reglas. Ya en la etapa adulta queda una minúscula parte de los juegos que se mencionan; como de los juegos de ejercicio simple queda, por ejemplo, la diversión de hacer un tejido; de los juegos simbólicos, por ejemplo, conversar un cuento; respecto al juego de reglas, éstas permanecen y se van desarrollando durante la existencia del sujeto, ejemplo: deportes, cartas, ajedrez, etc. Es evidente que uno reemplaza al otro, cuando se llega a la asimilación acomodación o se tiene cierta actividad o construcción bien adaptada. En su esencia, el juego de reglas, es una actividad lúdica del ser socializado; también son de reglas los juegos de combinaciones sensoriomotoras (lanzamiento de disco, bala, canicas, etc.); intelectuales (dominó, cartas, etc.) y juegos con competencias. Sin esa intención de competir las reglas no existirían; dichas reglas se van transmitiendo de generación en generación o por acuerdos improvisados.

Los juegos reglados pueden haber nacido de las costumbres adultas caídas en desuso, o tal vez de juegos de ejercicio sensoriomotor que se vuelven colectivos o de juegos simbólicos que se vuelven también colectivos, pero desplazando su carácter imaginativo, propio del simbolismo.

Durante el paso por la edad escolar, como bien es sabido, aparecen los primeros juegos de reglas; pero en el infante se presentan ciertas irregularidades o arbitrariedades por la falta de reciprocidad en las reglas o porque no ha alcanzado la generalización suficiente de ellas. En el adolescente se ausentan esas arbitrariedades para convertirse poco a poco en convencionales, en donde ya están codificadas de manera sistemática ciertas leyes y reglamentos del juego, y además quien cometa una falta recibe una penalidad o una sanción para que así las reglas de juego sean respetadas.

Refiriéndonos a la adolescencia y a posteriores etapas, el juego se da de manera compleja o abstracta debido a la diversidad de reglas que constantemente se van adhiriendo al juego ya de por sí reglado, adquiriendo así un carácter más universal.

Al considerarse el juego reglado de manera convencional, también se consolida en el individuo la socialización y se define su personalidad; además podrá planear y organizar sus tareas que habrá de realizar dentro y fuera del juego; asimismo será un ser disciplinado al desprendimiento de los juegos infantiles como el del ejercicio y el simbólico, disciplina que practicará en las diferentes actividades que realizará en el transcurso de su vida.

El juego ha servido al hombre para encontrarse con otros hombres, para tener enlaces de comunicación; facultad primordial ha sido, que también el adulto ha aprendido a través de él algunos conocimientos nuevos, y se ha manejado de lo conocido a los desconocido. Así también, se ha dado origen a otras manifestaciones o expresiones del ser humano, tales como las artes plásticas (pintura, dibujo, música, etc.). De este modo, el juego se puede considerar un arte, ya que los principios de esas manifestaciones, que son resíduos de los anteriores períodos, tienen un renacimiento en posteriores etapas del desarrollo del conocimiento humano.

Un niño que juega podrá desarrollarse sano física y mentalmente, desde luego, liberado de enajenaciones y prejuicios que podrían impedir su crecimiento armónico. Con ello, el hombre tiene la facultad para un pensamiento dialéctico, crítico y creativo, logrando el avance de la humanidad tanto en lo ideológico como en lo material.

Finalmente, haremos hincapié en que con la práctica de cualquier deporte entre los adolescentes, se busca el alejamiento de actividades consideradas ilícitas que podrían ocasionar trastornos psíquicos y de salud.

Se tienen suficientes fundamentos para decir que el juego de reglas se caracteriza por la división del trabajo, en donde cada uno de los miembros participantes realizan la actividad que les corresponde; es decir, el juego de reglas es una actividad donde existen la disciplina, la colectividad y la cooperación mutua.

C A P I T U L O

I V

PLANTEAMIENTOS PEDAGOGICOS SOBRE EL JUEGO.

C A P I T U L O I V

PLANTEAMIENTOS PEDAGOGICOS SOBRE EL JUEGO.

En este capítulo iniciamos con una serie de recomendaciones generales que no deben ser tomadas como recetas para aplicar sino como elementos que favorezcan el respeto por el juego, por el niño que juega, tratando de entenderlo que a través de él se expresa.

Cuando los niños juegan solos, lo hacen generalmente sin que nadie los haya enseñado; sin embargo, cuando forman parte de un grupo de juegos, ponen en práctica sus diferentes puntos de vista y con ello aprenden de los demás, y a la vez dan lugar a una mayor socialización del pensamiento de cada uno.

También el adulto puede participar en las actividades lúdicas del niño, pero para que lo haga es necesario que lo respete cuando juega, de esta manera le permitirá exteriorizar lo que él desee, lo que necesite y no lo que el adulto quiera que exteriorice.

A través de las actividades y los materiales de juego, el niño se da a conocer al adulto; sin embargo, en algunas ocasiones se le reprime todo tipo de actividades lúdicas aludiendo a que son una pérdida de tiempo y esfuerzo.

Algunos padres hacen del niño una inversión, y de esa manera los convierten en pequeños adultos; tal es el caso de los que viven en medios socioeconómicos débiles, en estos lugares se niega el juego al niño, puesto que los padres se olvidan de los pequeños y los obligan a realizar labores de subsistencia, de esa manera ellos, los niños, nunca se percatan de lo que es el juego realmente.

La misma negación del juego ocurre en las sociedades socioeconómicamente fuertes, en donde es tal la importancia de los estudios como medio de ascenso social, que no se deja al niño que juegue por declararse una acción improductiva. Lo anterior es característico de la Escuela Tradicional, pues desde que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a contar, desde que empieza a estudiar para lograr diplomas o títulos, el juego es apartado o incluso es arrinconado a los tiempos libres a los momentos en los que necesita descansar cerebral o corporalmente.

En el momento en que se afirma que el juego deja de ser un juego infantil cuando el adulto interviene en él como adulto, se hace alusión a que, aunque el juego tiene una función educativa, el adulto, sea educador o padre de familia, no debe intervenir como tal en el juego del niño; no obstante, sí puede favorecer la creación de grupos de juego, responder a preguntas espontáneas con ocasión de esos juegos y ponerles al alcance materiales que ellos puedan necesitar. De esa manera, el juego tiene una función autoeducativa; además se le va a enseñar al pequeño evitando darle la buena respuesta, la respuesta que no quieren ellos sino nosotros, los adultos; así, para que el educador introduzca el juego en su clase, primero debe reflexionar sobre que lo que espera de él dentro de su práctica profesional.

A- Reconocer y favorecer el juego.

El juego es el mejor medio que el educador debe utilizar para conocer al niño; a través de la observación de su juego nos cercioramos de la manera en que se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual; se puede identificar también la fase del desarrollo mental a que ha llegado el niño y que hay que tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito.

A través del juego se logra la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos cuando el lenguaje verbal falta; en fin, rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas, hace a un lado los ordenamientos de la disciplina de trabajo o de grupo, etc.

Con la firme idea de que el juego es una actividad vital para el niño, el educador tratará de encontrar, en el lugar y en el tiempo escolares, un espacio lúdico libre que el niño habrá de utilizar atendiendo a sus necesidades y apartado de la racionalización pedagógica.

En el medio rural se podrá llevar a cabo el juego en una extensión de terreno vasta e informal mediante puntos de referencia, obstáculos, señales, etc.; mientras que en el medio urbano se buscará un espacio de recreo que bien podría ser algún terreno baldío o cualquier otro refugio del juego ciudadano.

El educador utilizará medios discretos que favorezcan el juego sin controlarlo, limitándose a un estímulo que el mismo juego incluye, y al que los niños se notarán muy sensibles en la medida en que éstos perciban que el adulto está verdaderamente contento de verlos jugar sin intentar participar en sus juegos. No obstante, el papel de el que enseña será muchas veces determinante en la asimilación de los conocimientos lúdicos, porque hará el intento de promoverlos mediante intercambios entre niños y niñas, grupos de edad, orígenes sociales o étnicos distintos; ayudará así a conformar un real método de desarrollo de los conocimientos adquiridos mediante las actividades lúdicas en el medio rural.

B- Juego y aprendizaje.

Para poder introducir un tipo determinado de juego en una clase, se tendrá que definir claramente los objetivos pedagógicos y se deberá analizar la forma en que los juegos y los juguetes infantiles darán respuesta a esos objetivos.

A continuación se definen las finalidades pedagógicas de acuerdo con siete objetivos o niveles:

1.- Nivel del simple conocimiento.

Memorización y retención de informaciones registradas.

2.- Nivel de la comprensión.

Transposición de una forma de lenguaje a otra
interpretación de los datos de una comunicación,
extrapolación de una tendencia o de un sistema.

3.- Nivel de la aplicación.

Escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas de situaciones nuevas, para una solución original en relación con las situaciones y los problemas de la vida corriente.

4.- Nivel del análisis.

Analizar un conjunto complejo de elementos, de relaciones o de principios.

5.- Nivel de síntesis.

Estructura (resumen, plan, esquema, razonamiento) de los diversos elementos procedentes de distintas fuentes.

6.- Nivel de evaluación.

Juicio crítico de las informaciones, las ideas, los métodos.

7.- Nivel de la invención y de la creación.

Transferencia del conocimiento adquirido a una operación creadora.

En más de un punto, el juego responde precisamente a esos objetivos, ya que hace participar todas las actividades perceptivas tales como el contacto con el objeto, la vista, el oído, etc.; en más de un punto hace participar todas las actividades sensoriomotrices tales como la carrera, el salto de altura o de longitud, los movimientos rítmicos, la presión, el lanzamiento, etc.; el juego hace que participen todas las actividades verbales como la vocalización y todas las formas de expresión que se sirvan de las palabras, las frases, etc.

El juego también, en más de alguno de los siete niveles da lugar a que se desarrollen todas las actividades en las que interviene la afectividad tales como la atracción, la repulsión, la identificación, la representación de los diversos papeles y funciones familiares, escolares y sociales; todas las actividades en las que intervenga el intelecto tales como los procedimientos cognitivos, es decir, la observación, la descripción, la comparación y la clasificación, en una palabra, todos los diversos procesos del razonamiento correcto a partir de datos concretos, verbales, situacionales, etc.; todas las actividades relativas a la construcción y a la fabricación de objetos que movilizan tanto la energía física como las capacidades intelectuales y afectivas, apoyándose parcial o totalmente en experiencias pasadas; el juego también hace que en más de algún punto intervengan todas las actividades de expresión corporal y estética tales como la gimnasia, la coreografía, el teatro, la música, el dibujo, el modelado, el recorte, etc.

De manera más clara, cuando el niño juega hace actuar tanto su capacidad de comprensión como de retención en la memoria de elementos de una complejidad análoga a las reglas del juego; del mismo modo, en la ejecución de sus juegos los mismos niños dan las reglas y encuentran un camino hacia la invención y a la innovación, cuestión muy opuesta a lo que es el campo del saber escolar, ya que aquí la regla viene dada desde fuera.

Así como los juegos de procedimientos y juegos lógicos y de sociedad contribuyen indiscutiblemente al manejo de la abstracción y al desarrollo de la aptitud para formar imágenes mentales (jugadas ya hechas), así también todo juego tiene su lógica, pero en los juegos de construcción, entre otros, además de la lógica, se recurre a la vez a las cualidades de observación, de análisis, de síntesis y de invención.

Al intentar relacionar el juego y el razonamiento, encontramos que existen algunos tests que consisten en series que hay que completar y tienen cierto parentesco con el juego; igualmente hallamos un tipo de actividades lúdicas con naipes que ayudan a un razonamiento eficaz y práctico, aunque en algunas circunstancias son víctima de juicios nada favorables. Aún así, los juegos de cartas por ejemplo, dan lugar a la realización de operaciones abstractas como la seriación, la asociación, la comparación, la clasificación, etc.

Muchos juegos necesitan una continua atención y una percepción viva e inteligente del medio ambiente (agua, viento, arena, seres vivos, etc.).

Existe también un popular apego a los juegos de ficción, éstos cumplen un papel esencial en los procesos de identificación y de interiorización de los modelos familiares o sociales, a través de ellos, los niños se identifican con la vendedora, con el doctor, con un pirata, etc.

Los que juegan forman una minisociedad con un mismo código y en ocasiones con su propio lenguaje, esos grupos de juego inician al niño en las diferentes funciones sociales: relaciones interpersonales, permanencia e inestabilidad, mando, aprendizaje de conductas colectivas, escucha del otro, aceptación de bromas, del fracaso, asunción de responsabilidades, acción en común, etc.

En lo que respecta a los juegos sensoriomotrices o funcionales, constituyen un ejercicio en un gran porcentaje más válido que la cultura física tradicional. Dichos juegos ejercen y desarrollan una función en proceso de maduración o ya madurada en el niño, como las actividades de balanceo cuya finalidad es el placer del funcionamiento en sí mismo, los juegos de equilibrio o de ritmo (acrobacias, columpio, danzas, etc.), están en estrecha relación con el desarrollo de la capacidad de aguante y de la higiene física y con la toma de conciencia del cuerpo y de las partes que lo componen, a lo cual contribuyen igualmente las prácticas lúdicas que requieren un desplazamiento con los ojos cerrados (gallina ciega), los tanteos, las interpretaciones por el oído o por el tacto. Estos tipos de juego existen en todas las culturas, pero su importancia es desigual según las razas.

Por lo antes expuesto, se puede afirmar que el juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de la escuela y al mismo tiempo que ésta. Se presenta igualmente como un medio pedagógico natural y barato, capaz de combinarse con medios más rigurosos y más tradicionales.

IMPLICACIONES PEDAGOGICAS DEL JUEGO EN LA ETAPA SENSORIOMOTRIZ.

En esta etapa es de primordial importancia que se dedique mucho tiempo al niño, que es todavía un bebé, no sólo para las tareas necesarias como asearlo o alimentarlo, sino tiempo para jugar con él, ya que es esencial para su bienestar emocional.

Como mencionamos en capítulos anteriores, para un bebé es juego poder hacer uso de sus manos; le encanta observar los objetos de colores brillantes que cuelgan de una cuerda tendida entre las barandas de su cuna y que se mueven ligeramente; a los seis meses adora a los objetos para manipularlos, sacudirlos y mordisquearlos; por ejemplo, juguetes de plástico como anillos pequeños en otros más grandes, etc., dicho juguete se puede poner a su alcance porque no hay pintura que se desprenda, no existe peligro de astillas, etc.

Consideramos que como padres debemos facilitarle al niño juguetes simples, juegan mucho más tiempo con ellos que con un juguete complicado, ya que el niño de esta edad al no poder influir en un juguete se siente incompetente; en cambio a un trozo de cartón puede darle una gran variedad de usos, por momentos será una cama, una casa, un camión, una casa de muñecas, un barco, etc.; por lo que no hay que olvidar que primero están las cosas simples. Démosle al niño juguetes de fantasía en la medida en que su imaginación se lo permita y en la medida en que en realidad nuestros hijos lo disfruten.

Es importante que juguemos con los niños elevándonos al nivel de ellos, hay que dejar que ellos nos muestren cómo hacerlo, no se debe apresurar a los niños, si lo intentamos sólo se logrará hacerlos sentir incompetentes, si nos piden ayuda brindémosla.

Si compramos un juguete complicado dejemos que lo use a su manera, no lo adulticemos y queramos que lo maneje como a nosotros nos parezca, poco a poco irá madurando su juego.

Al año y medio o dos años, cuando los niños comienzan a jugar entre sí, tienden a arrebatarse cosas el uno al otro, y lo hacen bruscamente. Los niños pequeños que tienen algo en su poder, jamás lo entregarán de buen agrado, lo retienen con gesto fiero y tal vez agredan al que se los pide, si es niño igual que ellos, o bien lo abandonen con enojo.

No nos deben horrorizar estas conductas, ya que son muy pequeños para tener demasiado sentimiento hacia los demás, lo mejor que debemos hacer para que no se repitan esas conductas es entretenerlos en alguna otra actividad. Si obligamos a un niño a entregar su juguete amado siempre que otro niño lo pida, lo único que conseguiremos es provocarle la sensación de que está ahí para quitarle las cosas, no sólo sus iguales sino también los mayores, eso lo volverá aún más agresivo.

A medida que el niño se acerca a los dos años, se interesa más en imitar; al principio lo que imita son las cosas que hace el padre o la madre, tal como golpear con un martillo, peinarse, etc.

Esperemos, ya llegará el tiempo en que comiencen a tener otros intereses como colorear con cuidado, jugar en forma realista con trenes, etc.

En esta etapa le dimos a la didáctica del juego un enfoque basado completamente en el seno materno, haciendo hincapié en las medidas de actuación que debemos tener en cuenta con un niño de dicha edad, para así, lograr en nuestros pequeños un desarrollo físico y mental sin tropiezos, ya que es la base para las posteriores etapas.

IMPLICACIONES PEDAGOGICAS DEL JUEGO EN LA ETAPA PREOPERATORIA.

De acuerdo a las características generales que la Etapa Preoperatoria nos presenta, concluimos que el método pedagógico más adecuado para la aplicación de las actividades que ayudan en la formación integral del niño, tanto en el hogar como en el jardín de niños, es el juego.

El juego es el medio principal por el que pequeño expresa sus inquietudes, sus necesidades y sus deseos; por ello es de mucha ayuda que el adulto, conozca y pueda diferenciar esos deseos, y además conocer una diversidad de juegos para que pueda estimular y encauzar al niño en actividades lúdicas que vayan acordes con su edad y a sus necesidades.

El juego, como actividad característica y espontánea del niño, debe ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida, pudiendo el adulto vincularlo con el hábito del trabajo. Por medio del juego el se representa la vida, y por este mismo medio puede introducirse en el mundo real, darle sentido de confianza en él mismo, de ayuda mutua y ofrecerle motivos e iniciativas para desarrollarse en forma íntegra. El educador debe valerse de esta actividad, innata en el niño, para encauzarle y emplearla con fines pedagógicos.

El juego es un recurso pedagógico al que desgraciadamente no se le ha dado la debida importancia, a pesar de ser una de las tendencias más absorventes e interesantes en la niñez. En esta etapa es muy natural ver al niño jugar desde que amanece hasta que anochece, siendo los juegos que practican fáciles de realizar (sin muchas reglas) y de acuerdo a sus intereses.

Para la buena aplicación y aprovechamiento en la educación de este valioso recurso es necesario poner en práctica una serie de medidas; por ejemplo: conocer y seleccionar los juegos que más atraen a los niños, tomando en cuenta la evolución de los intereses lúdicos del pequeño y la técnica adecuada para su realización, aunando la buena voluntad, dinamismo y cariño del maestro para con sus alumnos.

Existe una gran variedad de juegos que pueden utilizarse como medio educativo, entre ellos tenemos: los juegos de atención, los juegos organizados, tradicionales, deportivos, libres, de elaboración o construcción, de puntería, de escondite, etc.

Dentro de los juegos simbólicos, de ficción, de imitación o de imaginación, se encuentran todos los juegos domésticos que representan personajes, tales como jugar a las comiditas, a que son mamás con sus muñecas, a la escuelita, a que un palo es un caballo, a representar personajes fantasiosos, representar acciones de la vida diaria, etc.

Mediante el juego de =la tía Mónica=, el niño realiza acciones como lavarse las manos, peinarse, vestirse, lavarse los dientes, así como también acciones cotidianas como lavar, planchar, coser, etc.; mediante el juego de =vuelan vuelan=, el niño va diferenciando los animales que vuelan de los que caminan. Otro tipo de juego que le ayuda mucho al niño a que vaya desarrollando la coordinación motriz gruesa es el de la =imitación=, donde un guía se coloca adelante y realiza una serie de movimientos como dar pasos grandes, después cortos, brincos, saltos, agacharse, caminar en un pie, hacer diferentes gestos, etc., después pasará otra persona para que dirija las acciones y así sucesivamente. Otra de las actividades que el pequeño realiza como juego y que es encauzada en el jardín de niños es la representación dramática; donde el niño puede expresar sus conceptos de la vida real y sus inquietudes. Esta actividad es muy importante para el niño y la realiza, a pesar de no ser encauzada, tanto dentro como fuera del jardín debido a que son acciones muy naturales de él.

Dentro de los juegos de atención tenemos el de los círculos de colores, figuras geométricas diferentes, diversos objetos, etc., que se colocarán en una posición desde la que puedan ser visualizadas por todos, y después que cierren sus ojos se aproveche para cambiarlos de posición u orden, para que luego se acomoden en la posición inicial. También existe una serie de juegos digitales mediante los cuales se despierta y estimula el interés en el niño, además de que le ayudan al desarrollo de la coordinación motriz fina.

Con los juegos organizados se va adquiriendo una mayor destreza, habilidad, soltura, movilidad y a la vez recreación, pero bajos ciertos principios de orden. Por ejemplo: en el juego de =los pasos divertidos=, los niños se colocan en hilera un tanto separados y el director del juego manda que marchen de frente, marchen como gigantes dando pasos largos, de puntitas y con los brazos arriba, marchen como enanos dando pasos cortos y encorvados, marchen como bomberos dando pasos gimnásticos, marchen como changos, etc.

Los juegos tradicionales permiten al niño desarrollar su lenguaje, motricidad, socialización y además el hábito de la organización; existe una gran variedad de estos juegos como son: =doña Blanca=, =pares y nones=, =amo a tó=, =la víbora de la mar=, =la rueda de San Miguel=, etc.

Los juegos de elaboración o construcción son muy importantes también porque le permiten al niño reunir diversos objetos, hacer combinaciones, modificarlos, transformar y crear más que nada sus propios objetos o juguetes. Dentro de estos tipos de juego es muy importante que se facilite al niño el material adecuado para que practique los juegos de laberintos, rompecabezas, de modelados, etc., ya sea con arena, tierra, masa, plastilina u otros materiales.

Los juegos de puntería, permiten al niño ubicarse en el tiempo y espacio además de desarrollar la coordinación motriz fina y gruesa.

Consideramos que hay infinidad de juegos que se presentan en esta etapa que dejan experiencias en el pequeño, las cuales servirán de base para la siguiente.

IMPLICACIONES PEDAGOGICAS DEL JUEGO EN LA ETAPA DE LAS OPERACIONES CONCRETAS.

Para todo educador el juego es la actividad con la que se debe iniciar el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que con él se le propicia al niño una actitud agradable en lo físico y en lo emocional.

La educación de cada niño depende, en gran parte, del medio en el que habita. Los contrastes sociales de nuestro sistema político nos permiten diferenciar varios tipos de juegos que no son aparentemente como todos, pero que cada uno lleva en sí la recreación en el infante. El maestro deberá tener la suficiente habilidad para aprovechar el aprendizaje del alumno mediante el juego; claro está, los padres tendrán compromisos similares a los del maestro, porque es en el hogar donde el niño pasa la mayor parte de su tiempo.

Como maestros de grupo hemos observado en los alumnos que la infinidad de juegos que ellos practican son de diferentes características.

Se encuentra un grupo de niños cuya edad fluctúa entre los ocho y los doce años, ellos deciden jugar a los balazos y determinan sus propias reglas. No nos debemos asombrar de este tipo de juego, ya que el medio que nos rodea se ve influenciado por acciones de esa naturaleza. Hemos intervenido varias ocasiones con ese grupo de niños para darles a saber que esta clase de juegos no son apropiados, que existen muchísimos que sí ayudan a nuestro cuerpo y a nuestra mente.

En uno de los juegos que llegamos a realizar en nuestra escuela, invitamos a un grupo de niños, íbamos a practicar el fútbol; pero antes les explicamos que era un juego en el que intervienen infinidad de reglas, de las cuales se acatarían las más generales, puesto que es un juego que se practica en todas partes. Cabe hacer mención que este juego lo conocían, pero de una manera vaga, ya que ellos lo practicaban de un modo diferente, en donde establecían sus propias reglas. Les propusimos que si llevaban a ejecución las reglas que en su momento les dimos a conocer, el juego sería más agradable aún, lo cual aceptaron sin protesta alguna. Con este tipo de juego pretendemos que el niño vaya alejándose del juego negativo que llevaba a cabo, a su vez perseguimos la salud física y mental de cada uno de ellos.

Aclaramos que el juego negativo en el grupo de niños no ha disminuído en un 100%, pero sí se ha logrado desviar su atención hacia juegos como el fútbol.

Hay infinidad de juegos que nos sirven de instrumentos para que el niño aprenda.

En un primer nivel, que hemos situado entre los 6 y 9 años, existen juegos que hemos aplicado y que nos han dado buenos resultados. En el área de español encontramos el juego de =la improvisación=, en el que el maestro prepara una lista de palabras enumeradas de una forma semejante a la siguiente:

- 1.casa 2.caminar 3.papá 4.niño 5. cielo 6. México 7. canción
- 8.día 9. flores 10.sal 11.pan 12.mar 13.gente 14.pájaro
- 15.sol 16.tela 17.veo 18.voy 19.peso 20.comer 21.estrella
- 22.ojo 23.hoja 24.ven 25.es 26.tuna 27.lápiz 28.rincón

Se pide a los niños que busquen dos o más palabras, las identifiquen por el número y que escriban con ellas oraciones breves; por ejemplo: =En el cielo veo un pájaro=, de esta forma el niño va adquiriendo la noción de cómo estructurar una oración.

En la misma área de español llevamos a la práctica otra actividad lúdica denominada =el acento adecuado=, dicho juego lo llevamos a cabo con alumnos de cuarto a sexto grado, el objetivo principal que perseguimos es introducir al niño al conocimiento de las palabras agudas, graves y esdrújulas y a la identificación de la sílaba tónica en la palabra.

El juego se desarrolla de la forma siguiente:

El maestro-(a) forma parejas o tríos y a cada uno le da una revista, periódico o libro; la tarea consiste en buscar palabras que lleven acento gráfico, clasificarlas de acuerdo a la sílaba acentuada y hacer una lista con ellas, por ejemplo: palabras con acento en la última sílaba (mamá, papá); palabras con acento en la penúltima sílaba (lápiz, cárcel); con acento en la antepenúltima sílaba (mínimo, pájaro), el que clasifique más palabras en un tiempo determinado será el ganador.

Es de suponerse que a medida que el niño va creciendo los juegos que él practica también van cambiando.

Nos encontramos en un segundo nivel con niños entre 10 y 11-12 años, aquí los niños son más despiertos, más capaces de sacar adelante un juego de complejidad superior.

Participamos con alumnos de cuarto a sexto año en el juego denominado =cartero=, dicha actividad lúdica nos auxilia en el área de ciencias sociales, en ella pretendemos que los alumnos conozcan los países de cada continente, así como su capital, tipo de gobierno, etc. El juego consiste en que cada niño se coloca en un círculo que el maestro dibuja en el patio de la escuela y escribe el nombre de un país o ciudad; un participante (al principio el maestro) se coloca en un círculo central y escribe la palabra cartero, en el momento en que dice, por ejemplo: =carta para México y Alemania=, los jugadores deben salir de su área y desaplazarse uno al lugar de otro sin que el cartero le gane su lugar; el juego se vuelve más ágil si se deicen cuatro o cinco países o ciudades al mismo tiempo. Toda vez que los demás jugadores se desplacen de una casilla a otra, el cartero tratará de ocupar los lugares que momentáneamente queden vacíos, aquel que pierda su lugar pasa a ser cartero y se inicia el juego otra vez.

En los grados inferiores (primero y segundo año), que son grupos en los que se lleva más tiempo para atenderlos, ya que son la base de los que pueden ser en los grados posteriores, hemos tomado en cuenta el juego =yo veo=, este juego consiste en que el maestro prepara una caja de dieferentes objetos y reúne al grupo alrededor de la misma. El maestro dice =veo veo= una cosa cuyo nombre empieza con la sílaba en estudio, pregunta entonces cualquier niño =qué es= y el pequeño debe responder correctamente. El ejercicio continúa igual con los demás objetos, hasta que éstos se agoten. Dicho juego ayuda al niño en la lecto-escritura.

Los juegos reglados que mencionamos son de gran apoyo para el hacer de todos los días en nuestras escuelas; de ese modo, con la ejecución de juegos reglados cada vez más complejos, el niño va ayudándose a formar estructuras que le van a ser útiles en su vida posterior, la cual cada vez será más abstracta.

IMPLICACIONES PEDAGOGICAS DEL JUEGO EN LA ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES.

Por medio del juego, en la educación se abre paso a una didáctica activa en la que los seres humanos lograrán una mayor integridad física y mental para poder organizarse y adaptarse a las diferentes estructuras que se presentan en el proceso de desarrollo y que son producto de una constante reacomodación o autoconstrucción.

En el transcurso de las diferentes etapas del desarrollo del pensamiento humano, los movimientos psicomotrices , enlazados con el juego, darán lugar a la reafirmación del control físico-emocional en la etapa adulta; así pues, la motricidad, el esquema corporal, el espacio, el tiempo, la lateralidad, etc., tienen una función primordial para lograr la maduración a través de diferentes ejercicios y además poder coordinar y discriminar de manera perceptual lo que rodea, para así alcanzar el equilibrio físico y mental en su transición de adolescente a adulto.

El juego educativo es una acción que permite involucrar a los sujetos en actividades más dinámicas y recreativas. Con él se busca la participación colectiva y cooperativa; el maestro representa un papel fundamental al dirigir, motivar y guiar a los alumnos para alcanzar los objetivos propuestos y para realizarlos a través del juego; de esa forma se despierta el interés a los temas o problemas de importancia.

La asimilación y la acomodación, en toda la historia evolutiva del pensamiento del hombre, han sido fundamentales para la obtención de una adaptación y un equilibrio constantes. Dicho de otro modo, la asimilación se da como una acción operativa y la acomodación como una actividad cognoscitiva. Ya en la vida del adolescente esta acción operativa no se logra nada más con la manipulación de objetos, sino también va acompañada con ciertas estructuras mentales que se acomodarán a un nuevo aprendizaje. De esta manera se representa el juego en su esencia pedagógica-didáctica, considerándolo como trampolín para asimilar distintos conocimientos que se adquirirán, dando lugar a manifestaciones en las diferentes expresiones, que a la vez serán acomodadas en otros conocimientos más abstractos, regidos por ciertos principios, leyes y reglas que serán respetadas por los individuos.

Tanto el adolescente como el adulto adquieren sistemáticamente algunos conocimientos de mayor abstracción, tomando en cuenta su nivel intelectual y los intereses que lo motiven para hacerlo. En esta edad, el juego es una afirmación de los aspectos que se han dado desde la edad escolar, como son los cognoscitivos, los psicomotrices y los socioafectivos.

El juego no es una exclusividad o particularidad de la edad infantil, sino también pueden ser adaptados a la etapa de las operaciones formales, ya sea para despertar inquietudes, para resolver problemas, para incursionarse en algún tema o para la obtención de datos que le pueden ser útiles para la vida diaria.

Citaremos algunos ejemplos de juegos que se utilizan de los doce años en adelante, tanto con fines educativos como recreativos.

Para hacer más ameno el proceso de adquisición de la lecto-escritura entre los adultos, el maestro tiene preparados sus instrumentos didácticos y empezará mostrando una lámina con un dibujo, acompañado con una palabra que representa el nombre del mismo; el maestro les pedirá que observen la lámina, a continuación que discutan entre ellos lo observado, después se les pida que hagan un sociodrama de lo discutido. Luego se pasará a dar a conocer las partes de la palabra en estudio (pala, medicina, guitarra, etc.) que se encuentran en la lámina, y a través de unas tarjetas o cartas el adulto descubrirá que cada parte de la palabra tiene una familia con la cual formará nuevas palabras y el profesor les pedirá que en quince minutos formen más nuevas palabras con familias que están en estudio o con las que ya conocían anteriormente, quien lo logre será el ganador. Posteriormente se les pide que elaboren un enunciado y lo ilustren, quien haya escrito e ilustrado con mayor sentido el enunciado será el vencedor; los mismos compañeros podrán determinar cuál es el mejor. En este tipo de actividades pueden participar personas que tengan de catorce o quince años en adelante, sirven para que el adulto se interese en la adquisición de la lecto-escritura.

Como podemos observar, el juego es una actividad esencial para adquirir conocimientos; puede incurrir en otras disciplinas del aprendizaje, tales como las ciencias naturales.

Dentro de las ciencias naturales, cuando se busca que el alumno se construya su conocimiento sobre las plantas fanerógamas y criptógamas, podrá dar inicio a esta actividad con una investigación sobre cuáles son las características fundamentales de cada uno de los dos tipos de plantas, lo discutirán de manera grupal, después formarán equipos en donde cada uno tratará de hacer la clasificación correspondiente de ambos tipos de plantas, aquí se dará un tiempo de media hora para terminar los trabajos y el equipo que haya hecho mejor clasificación será el ganador.

En el adolescente nacen ciertos juegos recreativos que se pueden combinar con otros juegos reglados; de ese modo, a los juegos resultantes se les imponen nuevas reglas.

Para introducirnos en un tipo de juego recreativo que busque un fin educativo, en esta ocasión nos incursionamos en el ámbito de la educación de los adultos, donde el asesor primero elaborará un sondeo de asimilación en el área de matemáticas y organizará un juego formado por dos equipos: a cada integrante se le entregará un papelito doblado, ellos no se deben dar cuenta de lo que trae escrito, hasta que se dé la orden de que lo lea y a la expresión matemática que tenga tratarán de darle solución, los miembros de cada equipo mantendrán una reciprocidad mutua con sus compañeros, el equipo que logre resolver perfectamente determinado número de expresiones será el triunfador.

Para finalizar esta etapa, podemos decir que la teoría psicogenética concibe al aprendizaje como una función del desarrollo y considera que la acción es el mejor motor del conocimiento; el niño conoce a través de la actividad, y las abstractas elaboraciones intelectuales son acciones interiorizadas.

El juego favorece el desarrollo intelectual, emocional y social, así como la formación de valores, hábitos y actitudes; incrementa y mantiene la capacidad funcional y la de creación; propicia la confianza y seguridad en sí mismo; es una actividad que apoya el desarrollo armónico de la personalidad y permite mejorar y conservar la salud física y mental de las personas.

C O N C L U S I O N E S

Y/O

S U G E R E N C I A S .

CONCLUSIONES Y/O SUGERENCIAS

La comprensión de los principios fundamentales de la Teoría Psicogenética nos va acercando poco a poco a un conocimiento más amplio del desarrollo del pensamiento del individuo. En el hacer de todos los días nos damos cuenta de la validez de esos principios al manifestarse tanto en el niño como en el adolescente, vemos que al apropiarse de lo que les rodea utilizan las estructuras mentales con que ya cuentan y de esa manera nos da lugar a los adultos a proporcionarles la atención requerida y a ponerles al alcance los medios necesarios para la construcción de su conocimiento.

La teoría en que se basa este trabajo hace alusión a cuatro etapas bien definidas del desarrollo del pensamiento del individuo:

La primera etapa (sensoriomotriz) abarca los dos primeros años de la vida, en ella el niño pasa de un ser pasivo a un individuo activo.

La segunda etapa (preoperacional), de los dos a los siete años, se caracteriza principalmente porque el niño construye a través del pensamiento y de la representación simbólica. Además es en este período donde aparece el lenguaje.

La tercera etapa (operaciones concretas), de los siete a los doce años, se distingue porque es en ella en la que el niño clasifica, iguala, establece correspondencia, etc., es decir, lleva a cabo acciones reversibles de tal manera, que le van a ayudar a comprender de una manera más lógica el mundo que lo rodea, sin llegar todavía al pensamiento abstracto, pues este pensamiento es característico de una cuarta etapa que va de los doce años en adelante y que ha sido llamada de las operaciones formales.

No es indispensable tener conocimiento total de dicha teoría para quedar convencido de que el niño hace suya la realidad de una manera muy diferente a como queremos que la conciba; basándonos en lo anterior, el adulto debe por lo menos intentar utilizar medios apropiados para conducir al niño como niño y no tratarlo como a un adulto en miniatura. Para ello, se sugiere la utilización del juego como el factor más activo y estimulante en la conducción del desarrollo del individuo.

Piaget en su teoría le dio mucha importancia a la actividad lúdica, dando realce a que el niño por medio de ésta se da cuenta de una buena parte del mundo en que vive.

El juego es el elemento fundamental para todo niño, ya que le ayuda a interiorizar el mundo que le rodea y le proporciona la alegría del movimiento. Practicando ciertos tipos de juego logra explorar, examinar, y descubrir, dándose cuenta de la realidad y preparándose para hacerle frente; así también, desarrollar sus destrezas físicas y hacerse responsable de sus actos.

Los diversos tipos de juego son: sensoriomotrices, simbólicos o reglados. El individuo manifiesta estos juegos de acuerdo a la etapa del desarrollo por la que atraviesa.

El juego sensoriomotriz se caracteriza por la manipulación de objetos y la exploración, teniendo presente que un bebé utiliza su cuerpo como vehículo de expresión, es decir, juega con las partes de su cuerpo.

Los juegos simbólicos caracterizan a la etapa preoperatoria, a través de éstos los niños simbolizan sus ideas sobre las personas u objetos que representan gran parte del conocimiento de su realidad. Estos son propios de la edad preescolar y entre ellos están los juegos de ficción, los constructivos o de elaboración y los configurativos.

Los juegos reglados se presentan en la edad preescolar de manera dispersa, pero es hasta en la edad escolar donde se desarrollan de manera más organizada, aunque se presentan irregularidades por la falta de conocimiento de las reglas del juego. En la adolescencia esas irregularidades se van extinguiendo para hacerse convencionales, y se debe entender que en el juego el que cometa una falta recibirá una sanción, y así las reglas del juego serán respetadas tal como se establezcan. Estos juegos permiten la comunicación, la disciplina, la cooperación mutua y la integración a la sociedad. Entre estos tipos de juego tenemos el de combinaciones sensoriomotoras, intelectuales y juegos con competencias.

El adulto debe encauzar los diferentes tipos de juego de acuerdo con las posibilidades del que juega.

El juego es el instrumento que ayuda al niño a seguir desarrollándose, por lo que debe ser emancipado del adulto, ya que infinidad de veces este último interfiere en la actividad lúdica del primero, y no de manera muy positiva. Padres de familia y maestros se ven involucrados en esta tarea de conducción, cuya intención es encaminar a los niños a realizar actividades entre ellos para llevar a efecto una mejor socialización, clave que el docente deberá aprovechar para que el niño trabaje dentro del aula preparándolo para realizar actividades que lo lleven a un interés intelectual.

Al llevar a cabo acciones lúdicas e intelectuales a la par, los niños intercambian juego y trabajo. Por ello se recomienda el juego dentro y fuera del aula, independientemente de que sea en las grandes urbes o en pequeñas comunidades; el niño no dejará de ser un niño y siempre tendrá el gozo de jugar sea cual sea su condición social.

El niño juega desde temprana edad hasta que se convierte en adulto, con lo que se considera que el juego tiene trascendencia cronológica.

Existe una inmensidad de juegos que un maestro con iniciativa puede utilizar, y así lograr una relación más estrecha con sus alumnos.

Con determinadas actividades lúdicas se pretende que el infante goce de una confianza incondicional; que vea al maestro como su mejor amigo; que sea libre en su pensamiento, que no se vea presionado por cuestionamientos que un maestro tradicionalista o autócrata impone.

Se recomienda el juego como uno de los métodos pedagógicos más efectivos a utilizar por el docente, debido a que es una de las actividades que todo individuo posee y que logrará desarrollar al entrar en contacto con la realidad; es una de las acciones más absorbentes e interesantes en la niñez; es el medio que nos brinda la mejor oportunidad de conocer el pensamiento del niño.

El juego es una forma de trabajo y un modo de aprender, por lo tanto es protagonista de una educación íntegra, puesto que ayuda al desarrollo físico, intelectual y social del individuo.

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

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

- ARROYO, Margarita y Martha Robles Báez. Programa de Educación Preescolar I. México, SEP, 1981, 119 p.
- ATHIE ATHIE, Julieta et al. Fascículo autoadministrable 7, 8 y 9 del primer curso del área de psicología. México, DGCMPM, 1978 (c1978).
- CARRASCO, Alma et al. El Niño: Aprendizaje y Desarrollo. México, Universidad Pedagógica Nacional, 1988, 224 p. (Sistema de Educación a Distancia).
- GONZALEZ SALAZAR, Judith del Carmen. Cómo educar la inteligencia del preescolar. México, Ed. Trillas, 1984. 204p.
- LARROYO, Francisco. Diccionario Porrúa de Pedagogía. México, Ed. Porrúa, 1982. 601 p.
- MUNGUÍA ZATARAIN, Irma y José Manuel Salcedo Aquino. Manual de Técnicas de Investigación Documental. 2a. Ed. México, Universidad Pedagógica Nacional, SEP, 1980. 233 p. (Sistema de Educación a Distancia).
- NEWMAN, Phillip R. y Bárbara M. Newman. Desarrollo del niño. México, Ed. Limusa, 1983, 574 p.
- PIAGET, Jean. Seis Estudios de Psicología. México, Ed. Seix Barral S.A., 1985. 227 p.
- PIAGET, Jean e Inhelder B. Psicología del niño. 12a. ed. Ed. Morata, 173 p.
- SPOCK, Benjamín y Michael B. Rothendberg. Tu hijo. Tr. de Floreal Mazia. Buenos Aires, Ed. Javier Vergara, 1989. 590 p.
- ZAPATA, Oscar. El aprendizaje por el juego en la escuela primaria. México, Ed. Pax México, 1989 (c 1989) 199 p