

P  
UN N  
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 25B

EL JUEGO Y SU INTERACCION EN EL APRENDIZAJE ✓

MARIA DE LOS ANGELES VELARDE FLORES  
MARIA DEL ROSARIO GONZALEZ NAVIA  
ROSA ELENA CASESUS PEREGRINA  
ELIZABETH SARABIA LOPEZ



INVESTIGACION DOCUMENTAL  
PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACION BASICA

MAZATLAN, SINALOA 1992

JMG 22 II 93



**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION**

MAZATLAN

SINALOA

9

JULIO

DE 19 92

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

MARIA DE LOS ANGELES VELARDE FLORES  
MARIA DEL ROSARIO GONZALEZ NAVIA  
ROSA ELENA CASESUS PEREGRINA  
ELIZABETH SARABIA LOPEZ

**En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO Y SU INTERACCION EN EL APRENDIZAJE"**

**opción INVESTIGACION DOCUMENTAL**

**A propuesta del Asesor Pedagógico C. Profr. (a) JOSE FERNANDO TORRES COLIO**

**, 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.**



**S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA  
NACIONAL  
UNIDAD 252  
MAZATLAN**

**A T E N T A M E N T E**

**PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES PROFESIONALES DE LA UNIDAD U P N 252**

*Leónides Hernández Salayz*  
**Profr. Leónides Hernández Salayz**

**C.c.p. El Departamento de Titulación de LEPEP.**

## I N D I C E

I N T R O D U C C I O N . . . . .	1
I. EL JUEGO COMO INSTRUMENTO OPERATIVO. . . . .	4
II. HISTORIA DEL JUEGO A TRAVES DEL TIEMPO. . . . .	10
Aportaciones teóricas del Juego. . . . .	10
III. EL JUEGO EN LAS ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO. . .	19
A. Etapa del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. . .	22
1. Etapa sensoriomotora..... . . . .	23
2. Etapa preoperatoria. . . . .	26
3. Etapa de las operaciones concretas. . . . .	30
4. Etapa de las operaciones formales. . . . .	41
IV. EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA. . . . .	43
A. Valor del juego. . . . .	44
1. Valor educativo. . . . .	45
2. Valor social. . . . .	46
3. Valor terapéutico. . . . .	48
4. Valor moral. . . . .	49
5. Valor físico. . . . .	50
B. El papel del maestro en el juego del niño. . . .	50
C. Diferencia entre juegos de niños y niñas y sus ..	
juguetes. . . . .	53
V. CONCLUSIONES Y/O SUGERENCIAS. . . . .	59
B I B L I O G R A F I A . . . . .	69
G L O S A R I O . . . . .	72

## I N T R O D U C C I O N

El presente trabajo trata de plasmar las experiencias acumuladas en nuestra trayectoria dentro del quehacer pedagógico; además, incluye las inquietudes que surgen en él para buscar alternativas de solución a la existencia de grandes problemas educativos, pues son una infinidad de aspectos que encadenados entre sí se encargan de darles origen, ya que nacen de un mismo lugar y situación del diario trabajo de educadores y educandos; pero como no nos es posible analizarlos todos simultáneamente hemos decidido analizar "El juego y su interacción en el aprendizaje", debido a que sentimos la presencia constante del juego en las actividades de trabajo y su influencia en la formación de los individuos, considerando de vital importancia analizar y conocer algunos factores de éste debido a que interviene en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Este escrito es una investigación sobre el juego y sus repercusiones en el desarrollo escolar del niño. Está dividido en capítulos donde se analiza detalladamente los distintos aspectos del juego y por supuesto la importancia que éstos tienen como auxiliares en la educación informal y dirigida que se realiza en el aula.

En el contenido de nuestro trabajo, entre otras cosas, pretende dar una aportación en este importante renglón educa-

tivo, sobre todo porque recopilamos las ideas más destacadas de distintos educadores, maestros y psicólogos cuyas tareas de investigación los han llevado casi a la culminación del uso y empleo del juego en materia educativa.

Nuestras aportaciones personales están realmente basadas en la experiencia como docentes y como madres de familia, puesto que en forma sencilla aportan ideas que repercuten siempre en el buen desarrollo del pequeño, pues ellos son sin lugar a dudas la semilla que debemos cultivar con esmero para lograr de nuestro México un lugar placentero donde vivir.

Todos los autores consultados para la elaboración de este trabajo, coincidieron en el "valor educativo del juego" y nos proporcionan la mejor manera de aprovechar este recurso en la educación de los infantes.

A continuación describimos de una manera sencilla - los principios teóricos fundamentales desarrollados sobre el tema objeto de estudio:

El primer capítulo señala en forma generalizada la - problemática del juego como instrumento educativo que se vive en la actualidad y el deseo de introducir el valor lúdico en nuestro trabajo docente.

En el segundo capítulo se mencionan las concepciones

históricas del juego en las diferentes etapas de la vida humana y la importancia que reviste para lograr el desarrollo integral del niño para comprender su evolución histórica.

El tercer capítulo hace referencia a la evolución psicológica del pequeño de acuerdo a las principales etapas del desarrollo propuestas por Jean Piaget, específicamente para comprender por medio de ellas el ritmo de transformación del infante en cada etapa hasta lograr la edad adulta.

El cuarto capítulo define la importancia del juego y los juguetes como medio de expresión y comunicación para favorecer el desarrollo individual y social, factor fundamental para la convivencia humana en su crecimiento social, ayudando así a las propias estructuras educativas.

En el último inciso se incluye la necesidad de apoyar nuestro trabajo docente en la técnica lúdica; asimismo; describimos algunas actividades realizadas en nuestro grupo en forma de juego como una sugerencia de este trabajo, pero con fundamentación pedagógica.

C A P I T U L O

I

## EL JUEGO COMO INSTRUMENTO OPERATIVO

El hombre por naturaleza es un ser social, vive y se desarrolla en un conjunto de masas, esto le da oportunidad de relacionarse con las diversas expresiones de la realidad natural y de la sociedad, actuando en este devenir cotidiano fuerzas, expresiones e intereses que lo mantienen en constante movimiento.

La práctica docente no es un proceso que sigue una vereda única, exige de una actuación dinámica de los sujetos, demanda un espíritu activo y creativo que conjugue acciones en el campo de la teoría, metodología y técnica, con experiencias que se hayan logrado anteriormente para avanzar con mayor seguridad y acierto en los objetivos propuestos, alcanzando el desarrollo de la realidad social.

Los profesores como sujetos inmersos en distintas situaciones de la práctica social, nos percatamos que nuestra función es servir de instrumentos transformadores en la presencia de estas relaciones con determinadas características socioculturales, donde los individuos reproducen formas de vinculación específicas con los fenómenos del medio ambiente.

Sabemos también que vivimos rodeados de una problemática muy compleja, por considerar los frutos de la educación



no satisfactorios a las demandas del mundo moderno, de eso nos damos cuenta conforme profundizamos en la práctica educativa, donde las experiencias acumuladas son mayores, pero igualmente aumentan las necesidades de encontrar respuesta a incongruencias presentadas ya que como miembros activos de una realidad social evidentemente repercuten en el contexto educativo nacional.

Existen muchos comportamientos ante esta situación, generalmente aceptamos la presencia de la problemática, porque se encuentra de diversas formas en las tareas cotidianas de la vida escolar. Por tal razón, la realidad docente para el profesor es todo lo que le rodea, lo existente en el mundo escolar, de ahí su intervención en la transformación mediante observaciones, análisis y actividades efectuadas diariamente, que entrelazadas vienen a modificar su verdad, la manera real de ver su trabajo docente.

Esta realidad se aprecia en las manifestaciones de convivencia, actividades de trabajo en las que el niño, educadores y demás habitantes de la comunidad tienen la oportunidad de tratarse y conocerse por medio de acciones productivas conectadas a situaciones empíricas.

Al analizar la situación docente de nuestros días advertimos, que ésta encierra una variedad de aspectos que merecen ser atendidos por la importancia que revisten en el -

quehacer docente, uno de ellos es el aspecto lúdico, ya que el juego es una etapa evolutiva total en el niño, pues la actividad propia de éste es jugar, muestra de ello es la excesiva atención que le presta en todo momento.

Por tal razón hemos decidido investigar el juego en forma más detallada por considerarse como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, por un lado como elemento renovador de la enseñanza y por el otro como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

De esta manera nuestras pretensiones son crear conciencia de la necesidad de realizar cambios en la práctica educativa al permitir la intervención del juego en el aprendizaje, con el fin de contribuir al mejoramiento del desarrollo integral del educando. Asimismo enfocaremos nuestra atención para analizar lo valioso del juego en el desarrollo del niño y tratar de adecuarlo a las tareas escolares para conocer la importancia del juego en las etapas del desarrollo cognitivo y vincularlas con las actividades realizadas dentro del aula, así también recabar información práctica y teórica, que precise los aspectos valorativos del juego.

Para alcanzar estos objetivos, es necesario contemplar modificaciones que remuevan el vigor de la sociedad para el logro de un verdadero nacionalismo que refleje en la -

democracia su estilo de vida, motivo por el cual se considera que la educación juega un papel preponderante en la reorientación del desarrollo nacional, ésta debe enmarcarse en un real y objetivo cambio educacional.

Innovar en educación no puede consistir, en modo alguno en resucitar lo que hace 50 años era nuevo y que por circunstancias históricas no pudo evolucionar, sino incorporar a los trabajos de hoy lo que nos aporta la ciencia de nuestros días. Uno de los más bellos ejemplos de sus avances en el terreno de las ciencias humanas son, todos los descubrimientos relativos a las formas como se desarrolla la inteligencia en el niño y en el adolescente, que se originaron con los trabajos de Jean Piaget.

Como una de las acciones diseñadas dentro de este trabajo investigativo, están presentes una serie de apuntes sobre el juego en la escuela primaria, ya que las personas que integramos el equipo trabajamos en este nivel, motivo por el que hemos tratado de desarrollar de una manera más amplia la etapa de las operaciones concretas, que de acuerdo a la dosificación que se hace en la teoría de Piaget se encuentra entre los 7 y 11 años de edad aproximadamente, edad que corresponde a los educandos que cursan el nivel elemental.

De esta manera, se pretende proporcionar a los educadores elementos teóricos que les permita estructurar un mar-

co de referencia y establecer un rol en forma integral hacia los demás factores y elementos que intervienen en el fenómeno educativo.

En lo que se refiere a esta etapa además de conocer el desarrollo cognitivo del niño nos permite comprender el progreso de los juegos durante su crecimiento, repercutiendo en la estimulación para la adquisición del conocimiento y apoyo a los trabajos escolares.

Aunque el trabajo y el juego tienen un espacio normal dentro del ámbito escolar, ambos ocupan un lugar esencial, sin embargo, el alumno le da mayor importancia al juego, por lo que en muchas ocasiones vinculamos los dos aspectos, más aún, si por ciertos motivos no se ha logrado que un niño se interese en algunos contenidos del programa. Consideramos que es en este momento cuando debemos apropiarnos de las características del juego para estimular su interés intelectual y aumentar su conocimiento. Así debemos señalar que existe una diversidad de juegos que puedan adaptarse a ciertos contenidos de programas escolares. A manera de referencia citaremos algunos de ellos: lotería, anagramas, rompecabezas, laberintos, etc.

Para realizar nuestro trabajo diario es necesario tener una orientación constante y la experiencia que nos proporciona el contenido de este sencillo documento, pretende a

compañarnos durante nuestra labor, en beneficio de los niños y de la educación.

C A P I T U L O

I I

## LA HISTORIA DEL JUEGO A TRAVES DEL TIEMPO

### A. Aportaciones teóricas del juego

La pedagogía moderna y contemporánea ha reconocido en el juego un carácter privilegiado de condición o instrumento de la primera educación humana, en tanto que la psicología y la antropología le han reconocido una función biológica y social; esto es, su utilidad a los fines de la conservación del hombre y su adaptación a la sociedad; en tanto, la estética - ha permitido que se le reconozca análogamente con la actividad artística.

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

Con el transcurso del tiempo y el avance cultural, se sigue reflexionando sobre la importancia y necesidad del aspecto juego en los seres humanos.

Como se puede ver, el juego es considerado como una - de las más altas expresiones del desarrollo individual de los

hombres. La evolución del infante y de sus juegos se presentan como realidades universales, ya que ellos determinan las raíces culturales de los pueblos cuya identidad se lee a través de los mismos y los juguetes creados por los pequeños son infinitamente variados y marcados por las características étnicas y sociales específicos de cada región, condicionados a la vez por los tipos de hábitat y subsistencia o estimulados por instituciones familiares, políticas y religiosas. Todas estas razones determinan que el juego infantil con sus tradiciones y reglas, constituyen un auténtico espejo social, que varía de época en época, de cultura en cultura y de un tipo de sociedad a otra.

A través de los juegos y de su historia se conoce el presente y pasado de la humanidad ya que el aspecto lúdico - constituye una parte importante del patrimonio cultural de los pueblos, que se ve enriquecido por las nuevas generaciones, cuya evolución desaparece, se modifican y se da oportunidad a la creación de nuevos juegos.

Desde el punto de vista psicopedagógico, el juego se ha convertido en un tema muy discutido y estudiado en los últimos años; psicológicamente trata de captar el papel que desempeña en la evolución de la psique individual y pedagógicamente ofrece el medio para conocer a los pequeños; da la oportunidad de renovar métodos de enseñanza, constituye a-



demás una de las actividades educativas esenciales que merece entrar en el marco de la institución escolar, debido a que se encuentra presente en el desarrollo del ser humano y su educación. Existe una diversidad de opiniones sobre este tema por ser considerado en sí mismo espontáneo, como actividad de relación social etc., varios autores le han dedicado amplios estudios y detenidas investigaciones.

Definiremos aquí la concepción teórica que podrán servirnos de base para tomar una posición final al respecto.

Juan Jacobo Rousseau, cree en la libertad y creatividad humana, para que su evolución o desenvolvimiento sean verdades, más no corrupción social, bajo esa concepción filosófica ubica al juego dentro de la misma naturaleza infantil y le concede el valor de ser el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad.

Con John Locke "La filosofía se desarrolla y se basa sobre la psicología; considera que la fuente de todas las ideas es la experiencia en la que se encuentra el fundamento de los conocimientos". (1) Aporta el requerimiento de la libertad, para que el juego se dé en su plena expresión.

---

(1) Enciclopedia Autodidáctica Quillet. Tomo 1, p.490

Emmanuel Kant, también a nivel filosófico relaciona el concepto juego con las actividades estéticas, entendiéndose ésta como forma de sensibilidad, donde por medio de las percepciones físicas el niño recibirá fácilmente las impresiones del interior y exterior en forma más emotiva, penetrando sin necesidad de razonamiento, produciéndole a la vez mayor placer y un beneficio a la salud; además tanto el arte como el juego tienen una finalidad sin fin, es decir, son actividades que se despliegan por sí misma. El arte y el juego exigen para su práctica una entrega total. Descartan el futuro y el pasado, solo viven el presente. El artista y el niño se evaden de la realidad viviendo sus ficciones plenamente. Se despreocupa del aspecto práctico y utilitario.

Jean Paul Ritchen, considera el juego como: "una actividad seria, fundamental para el niño y reconoce en él, con gran acierto los aspectos creadores" (2). Por medio del juego afirma el autor, el niño descubrirá sus alcances, establecerá un orden propio, en una palabra logrará su armonía espiritual.

Los estudiosos antes mencionados manifestaron su concepto de juego únicamente a nivel teórico, pero no lograron

---

(2) ABBGNANO N. y Visal Berghi A. Historia de la Pedagogía - p. 479

transferirlo a un nivel práctico. Hasta años más tarde lo hizo Federico Froebel en el ámbito educativo, siendo éste uno de los primeros psicólogos en estudiarlo, definiéndolo como: "el producto más puro y espiritual del hombre". (3)

Lo concibió con la más alta expresión de lo que es el alma infantil. Identificó el juego como instrumento y auxiliar oportuno de la educación.

Es conocido sobre todo por haber encabezado el movimiento de jardines de infancia; señaló que la importancia del juego, del desarrollo de habilidades físicas, del uso del lenguaje, de la música y expresión personal, son bases de la educación en la primera infancia.

Por la importancia que este pedagogo le da al juego, logra desarrollar una teoría educativa al sistematizarlo y organizarlo y, más aún lo dota de actividades y materiales que él denomina "dones" y "ocupaciones".

Arnulf Rüssel considera que la actividad lúdica se escapa a una definición determinada pero dice: el juego es más juego cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza.

---

(3) Ibidem, p. 484

Kurt Koffka afirma que el juego es el otro mundo del niño. Todo aquello que interesa al adulto es la realidad seria. En el mundo del pequeño, la lógica de los deseos y satisfacción de las necesidades domina sobre todo, dejando de lado la lógica real. La naturaleza ilusoria del juego se --transfiere a la vida cotidiana; sin embargo, resulta difícil aceptar la imagen que nos viene a la mente si la forma de actividades de la que hemos estado hablando se convirtiera en la forma predominante de la actividad cotidiana del niño, aunque sólo cediera parcialmente en la vida real.

Ovide Decroly afirma que el juego es un instinto, disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instintos que, como todos - los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea satisfecho o no.

Opina que el juego favorece las asociaciones y las comparaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de - la atención voluntaria a partir de la espontánea. Los juegos motivan e incentivan la asociación en el niño, pues trae a su mente recuerdos, abstracciones y juicios. Agrega que el pequeño se prepara para la vida jugando, es decir, parte de sus actividades centradas en sus propias necesidades y atendiendo el concepto de globalidad; donde el pensamiento tiene percepciones totalizadoras y no fragmentadas; por ejemplo: si al niño

se le presenta un objeto, un animal, primero lo captará completo; después vendrá el análisis y percibirá las orejas y las distintas partes del mismo. Para Decroly, el niño percibe en primer lugar lo completo y posteriormente lo simple; primero todo y, luego, las partes.

El juego se vale de la existencia de energía disponible en el niño y de su estructura hereditaria para favorecer su futura adaptación; facilitándole, juntamente con la curiosidad y la imitación, la adquisición de coordinaciones diversas que le ayudarán a vivir su vida de adulto.

Para este pedagogo, los juegos van a constituir en la educación una función vital, pues es una actividad que va a servir en el desarrollo de las ocupaciones futuras del niño, es decir, la escuela ha de preparar al infante potenciando todas sus aptitudes, teniendo en cuenta que el pequeño tendrá que vivir posteriormente en sociedad.

Edouard Alfred Claparade hace énfasis en el valor pedagógico que el juego tiene y demostró que la actividad lúdica es la que encauza al niño al verdadero trabajo, lo concibe como el bien, el deber, el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia le permite también actuar.

Lev Semionovitch Vigotsky, comenta que no se puede de

finir al juego como una actividad para producir placer en el niño, porque existen otras experiencias más placenteras; por ejemplo, cuando se succiona el dedo, y otras cuando únicamente siente satisfacción si el resultado le es favorable, pues sino es así, le provocará disgusto; aunque no se ignora la -satisfacción de ciertas necesidades a través del juego. El niño pequeño quiere realizar sus deseos de inmediato; cuando no lo consigue da una patáleta pero después, desvía su atención hacia otras cosas consiguiendo olvidar su deseo..Ya en la vida escolarizada es cuando emergen varias tendencias difíciles de alcanzar y deseos propuestos por lo que el niño entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida. Este mundo es lo que se llama juego.

Para Henri Wallon; el juego se trata de un instinto primitivo que se manifiesta en el curso del desarrollo infantil y que sería peligroso reprimir; es mejor canalizarlo a una forma más suave, dejémosle jugar su pequeña guerra, pero sin proporcionarle armas, admitir el juego como una manifestación normal y pasajera de su evolución no implica amparar o imponer a los niños formas de agresividad propias de los mayores.

Jean Piaget ve en el juego no sólo el medio de expresar sus emociones, sino también una condición para el desarrollo

llo del niño. Clasifica el aspecto juego, como un verdadero revelador de la evolución mental del infante.

Hacemos notar que las características comunes señaladas sobre el juego son las siguientes: es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego y que a lo largo del desarrollo evolutivo adopta diferentes modalidades de acuerdo a las características e intereses de cada etapa.

Los juegos mismos evolucionan en su propia naturaleza desde las formas más elementales y primitivas, hasta llegar a los organizados y reglados, que consisten en el simple ejercicio libre y completamente gratuito.

Así pues, puede verse a niños mayores con la presencia de actividades lúdicas; se observa que corren sin más objeto que el propio placer, gritan por gritar, golpean sin la intención de pelear, trepan, hacen piruetas, saltan, hacen gestos, tocan cosas, y las cambian de lugar con el propósito de hacer bromas, rompen filas alocadamente, etc., todas estas demostraciones de juegos de ejercicios son vestigios de placeres infantiles que se manifiestan en jóvenes y adultos.

C A P I T U L O

I I I



## EL JUEGO EN LAS ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO

Se conoce con el nombre de desarrollo cognitivo, a la forma en que trabaja la mente de una persona, los pensamientos y soluciones que producen cambian gradualmente con el tiempo y la experiencia. Así es como Jean Piaget, motivado por el deseo de entender y explicar la naturaleza del pensamiento y el razonamiento de los niños, estudió la conducta infantil, lo cual le permitió afirmar que: el niño normal atraviesa cuatro etapas o periodos en el proceso que le lleva a alcanzar la madurez intelectual.

Cada etapa incluye un periodo de formación, es un logro en sí misma y sirve de punto de partida para lo siguiente:

- El paso de una etapa a otra es gradual, no hay rompimiento ni se dan tajantemente las secuencias.
- Las estructuras y las operaciones cognitivas se continúan.
- En cada período se conservan las características del anterior y sirven de base a las transformaciones subsecuentes.
- El orden constante, no puede aparecer una etapa antes que la anterior.
- La edad en que se logra cada etapa es variable, y en ello hay una influencia ambiental determinante.

Jean Piaget durante el transcurso de su vida de estudio constante, llega a conceptualizar el proceso de desarrollo

de la inteligencia, reflejando sus intereses básicos en la biología y en la epistemología, entendiéndose por epistemología una rama de la filosofía que se ocupa del estudio del conocimiento utilizando como método la psicología.

Dicho método le permitió profundizar cada vez más en la construcción del conocimiento individual.

"Pienso dice Piaget, que para hacer epistemología, no hay que tomar el conocimiento estando en sus formas superiores, sino encontrar los procesos de formación, como se pasa de un conocimiento menor a un conocimiento superior, siendo esto relativo al nivel y al punto de vista del sujeto. Al estudio de estas transformaciones del conocimiento, al ajustamiento progresivo del saber es a lo que llamé epistemología genética, y es la única perspectiva posible para un biólogo, en todo caso es lo que yo creo".

(4)

Piaget, postula que los seres humanos heredan dos tendencias básicas: la organización, es la disposición a sistematizar y combinar los procesos en sistemas coherentes, y la

---

(4) BRINGUER, Jean Claude, Conversations Libres avec Jean Piaget, p. 25

adaptación, inclinación a integrarse al ambiente.

Piaget considera que lo mismo que el proceso biológico de la digestión puede transformar los alimentos para que sean aprovechados por el cuerpo, los procesos intelectuales modifican las experiencias de tal manera que el niño los puede aplicar al enfrentarse con situaciones nuevas que le presenta su realidad.

En la misma forma que los procesos biológicos se deben mantener en un estado de equilibrio (homeostasis), Piaget cree que los procesos intelectuales buscan este estado, por medio del proceso de equilibración.

La equilibración es una forma de autorregulación, que estimula a los niños a aportar coherencia y estabilidad a su concepto del mundo y hacer comprensibles las inconsistencias de la experiencia.

La organización, la adaptación y la equilibración son tendencias básicas, pero la forma fundamental en que un niño transforma las experiencias en conocimientos, tiene lugar por medio de los procesos de asimilación y acomodación, que hacen posible la adaptación.

La asimilación se refiere, al proceso por medio del

cual los elementos del ambiente son incorporados a la estructura cognitiva del niño.

La acomodación indica la forma en que el individuo modifica el concepto del mundo, al ir incorporando experiencias nuevas y alternando respuestas a los objetos del conocimiento.

Al asimilar y acomodar a través de la experiencia de los objetos de conocimiento y surgir un patrón organizado, - Piaget dice: "se ha desarrollado un esquema cognitivo".

Los esquemas se refieren a las acciones aprendidas por el niño en situaciones específicas como : chupar, empujar, gatear, mirar, etc., y representan un cambio en la estructura - cognitiva en que se apoya la conducta. Cuando los niños aprenden a hablar, por ejemplo; lo que pronuncian se basa en esquemas de acción, en situaciones y relaciones adquiridas anteriormente.

Es la interacción con el objeto, lo que permite al niño organizar e integrar esquemas. Con la asimilación y la a-comodación de esquemas anteriores y la comprensión de cualidades comunes o diferenciales, se desarrollan conceptos cognitivos.

## 1. Etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

El desarrollo cognitivo según la Teoría de Piaget tiene un avance gradual mediante secuencias fijas de habilidades y descubrimientos, divididas en cuatro etapas de conocimiento, proceso que requiere la acción del sujeto sobre los objetos, para conocerlos y formar sus propias estructuras. Piaget lo aclara cuando afirma "que desde los niveles más elementales del desarrollo, el conocimiento no es jamás copia pasiva de la realidad externa; pálido reflejo de la transformación social, sino creación continua, asimilación transformadora".(5)

El estudio de Piaget sobre el proceso de desarrollo cognitivo comprende las etapas sensoriomotriz, preoperatoria, operaciones concretas y operaciones formales, mismas que fueron estructuradas de acuerdo a las características prevalentes en ciertas edades y guiado por cuidadosas observaciones.

#### **a. Etapa sensoriomotora**

A través de esta etapa que comprende desde el nacimiento a los dos años, el niño progresa lentamente de diferentes maneras. Sus primeras estrategias cambian y se vuelven más intencionales, aquí las interacciones del niño con el ambiente están gobernadas por manifestaciones de acciones, ya sean acciones sensoriales como el ver, el oír o acciones físicas

---

(5) CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles, p. 3

como la aprehensión, el tacto, el alcance, la succión, etc.

AL principio el bebé no "piensa" en el sentido de planear e intentar, por el contrario, sus exploraciones están gobernadas por el azar: alguien pone un móvil encima de su cuna y el bebé lo golpea.

En el pensamiento del adulto, los objetos y los eventos están mentalmente representados en alguna forma. Existe una palabra para designar un objeto y una imagen mental para el objeto y se puede emplear esa palabra e imagen de diferentes maneras. Se puede recordar el objeto, compararlo mentalmente con otros objetos o imaginarse como fijarlo; todo pasa en la mente. Durante la etapa sensoriomotora el bebé solo puede empezar a hacer esas cosas y únicamente de una manera muy primitiva. Pasados el primer año y medio de su vida, el bebé adquiere gradualmente ciertas representaciones internas rudimentarias, es decir, el niño basa su conducta a experiencias previas, como es el caso del desarrollo de los conceptos de permanencia en los objetos y la constancia de los mismos.

Pero hasta el primer año y medio más o menos el bebé no tiene la habilidad de manipular esas imágenes o representaciones en su mente, el poder manejarlas como si estuvieran presentes y examinarlas en nuevas combinaciones. También, durante este tiempo, su medio primario de representar los objetos no es -

a través de imágenes internas sino a través de acciones. Una bola es la sensación de la aprehensión, la sensación de su textura en la lengua, el color visto por sus ojos. Poco a poco, durante la etapa sensoriomotora las imágenes internas de los objetos también se desarrollan y si el lenguaje empieza a ser accesible, las palabras pueden usarse como nombres para los objetos, lo que proporciona una nueva forma rica de representaciones para el niño.

Describir el juego en sus comienzos resulta difícil, pero una vez que ya ha aparecido se revelan sus antecedentes en la repetición de actividades y en la adquisición de nuevas habilidades. Realmente el juego se inicia cuando un individuo repite una acción, misma que concibe como el gozoso desempeño de una conducta comprendida en forma satisfactoria; por ejemplo sin pretender ningún concepto especial, el niño juega a acostarse, a dormir y no precisamente porque ya desarrolló el concepto de la hora para ir a la cama.

En esta edad los pequeñitos actúan al reconocimiento de ciertos estímulos o sensaciones como la presencia de su madre, de la comida o de algún juguete; sus juegos son movimientos físicos (juegos de ejercicio o funcionales) en los primeros meses de vida y de acuerdo con el avance de la edad, van apareciendo otras características como la preferencia por juguetes nuevos, la imitación de ciertos movimientos, sonido de

personas, animales, juguetes y cosas.

#### b. Etapa preoperatoria

La segunda división que Piaget hace al respecto al desarrollo psicológico es el periodo preoperacional o de las funciones simbólicas, conocido también como el periodo de organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento, este periodo está comprendido entre el primer año y medio y los 6-7 años, donde se encuentra inmersa la educación preescolar.

A diferencia del periodo 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 a través de las acciones.

Este periodo 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 periodo 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 presentarán dos mundos muy unidos y nuevos para él: el mundo social y el de las representaciones interiores, conocido como: el pensamiento del niño; estos cambios le ayudarán a mantener una armonía entre lo que asimila y lo que acomoda, o sea, un equilibramiento entre lo que realiza el organismo sobre los objetos que constituyen un universo y la acción del medio sobre el mismo organismo, actuando todavía con el egocentrismo del periodo 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, posteriormente nos dará la formación del lenguaje estructurado en palabras, frases elementales, sustantivos, verbos, etc., - hasta llegar al lenguaje propio de los adultos.

### 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, misma que se transforma en pensamiento, en un pensamiento egocéntrico puro o preconceptual y después en un pensamiento intuitivo.

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

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 explícitar la razón de ellas. No puede 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.

Con respecto al juego, los propios de esta etapa son los reglados, pues ya adquieren cierta organización para ser realizados. Es aquí, donde el pequeño tiene que comprender y aceptar que para poder realizar determinado juego tendrá - que someterse a las reglas que han establecido ya los participantes del mismo. Existen gran cantidad de juegos que han sido un legado de la sociedad, donde las reglas se han adquirido de unos individuos a otros y así van trascendiendo en nuestra sociedad, tal es el caso de "doña Blanca", "el mata-rile", "la matatena" y otros de carácter físico como el voli-bol, basquetbol, etc.

También tenemos otros tantos que a nuestras generaciones no les tocó vivir, éstos son los llamados juegos modernos que se rigen por reglas que los niños del presente se han encargado de establecer; así vemos a los pequeños realizar un

sin fin de juegos como "el turista", memorama", los "armables y tantos otros que vemos practicar.

### c. Etapa de las operaciones concretas

Esta etapa comprende entre los siete y once años aproximadamente, es cuando el niño se hace cada vez más lógico, ya que su capacidad mental para ordenar y relacionar las experiencias obtenidas se organizan como un todo, a medida que se adquiere y perfila la capacidad de efectuar lo que Piaget llamó operaciones. Estas son actividades mentales basadas en la regla de la lógica; sin embargo en esta etapa los pequeños - utilizan la lógica y realizan operaciones con la ayuda de apoyos concretos; los problemas abstractos están todavía fuera del alcance de su capacidad. Así pues, se designa a esta etapa con el nombre de etapa de las operaciones concretas.

El niño que atraviesa esta etapa procesa la información de una manera más ordenada que el niño de la etapa preoperatoria. En las operaciones concretas, tiene la capacidad de analizar percepciones, advierte pequeñas, pero a menudo - importantes diferencias entre los elementos de un objeto o - acontecimiento, estudia componentes específicos de una situación y puede establecer desigualdades entre la información relevante y la irrelevante en la solución de problemas. Se producen también cambios en las conductas egocéntricas, imitativas y

repetitivas de la etapa preoperatoria.

Al iniciar esta etapa el pequeño pasa de un razonamiento a otro, es decir, pasa de la inteligencia preoperatoria a la operacional concreta, misma que en un principio Piaget llamó período de la inteligencia perceptual, donde lo básico de esta etapa es buscar una respuesta estructurada y coherente - en la que se representa lo medular de sus acciones.

Es aquí, donde adquiere la noción de número, ya que - las operaciones de suma, resta, multiplicación y división, es tán compuestas de ejercicios que él maneja en forma continua. Por eso en la presente etapa del desarrollo cognitivo, los ni ños son capaces de hacer varias cosas, entre ellas:

- Conservar de un modo constante en lo que se refiere a peso - y volumen.
- Clasificar y ordenar cosas rápida y fácilmente.

Partiendo de que las operaciones de clasificación y de seriación están involucradas en el concepto de número y se fusionan a través de la operación de correspondencia, que a su vez permite la construcción de la conservación de la can tidad, se describe la manera en que el niño construye dichas operaciones teniendo en cuenta que:

- Los procesos de construcción de las tres operaciones son si multáneos; esto significa que él no las elabora en forma su-

cesiva, sino al mismo tiempo.

-El niño atraviesa por etapas o estadios en el proceso de construcción de cada una de estas operaciones.

-Cuando el niño se encuentra en determinado estadio de una de las operaciones, no necesariamente está en el mismo estadio respecto a las otras dos operaciones. Por ejemplo, puede estar finalizando el primer estadio de la clasificación y al mismo tiempo estar en el segundo estadio de la seriación.

-La secuencia de los estadios es la misma en todos los niños, es decir, que si bien las edades pueden variar, el orden de los estadios se conservan.

En cada una de las tres operaciones, los niños pasan por la primera etapa sensoriomotora y la segunda etapa que es la preoperacional antes de llegar a la tercera etapa de las operaciones concretas.

-Aún cuando podemos relacionar las etapas con determinadas edades cronológicas, éstas son sólo aproximaciones, ya que varían de una comunidad a otra e incluso de un niño a otro, dependiendo de las experiencias que cada uno tenga.

El niño de la tercera etapa, como el que finaliza la segunda, anticipa el criterio clasificatorio que va a utilizar y lo conserva a lo largo de esta actividad; también puede hacerlo con base en diferentes criterios (movilidad) tomando en cuenta todos los elementos del universo.

El logro fundamental del niño en la etapa operatoria es que establece relaciones de inclusión; es decir, el desarrollo de inclusión de clases, marca en muchas maneras el principio de la etapa operacional concreta. Cuando el niño ha empezado a entender las relaciones existentes entre las clases de objetos y observa que algunas agrupaciones pueden ser incluidas en otras.

Al practicar algunos ejercicios donde agrega, anula o saca elementos se presenta una coordinación de ideas y es precisamente la combinación de estas reuniones y disociaciones inversas de donde resulta la característica de inclusión, por ejemplo; al percatarse que un perro es eso, es un animal y que hay más animales fuera de ellos, es que ya alcanzó un nivel importante de abstracción, situación que hace posible nuevas clases de razonamiento. Esto se da gracias a la coordinación interiorizada de la reunión y la disociación que en la segunda etapa realizaba en forma efectiva ya que no podía representarse la operación inversa para reconstruir el todo cuando estaba frente a las partes. Esa coordinación de la reunión y la disociación constituyen la reversibilidad que caracteriza a la clasificación operatoria; entendiéndose por reversibilidad cuando en nuestro pensamiento, somos capaces de ir hacia adelante o hacia atrás, así podemos volver al principio de una cadena, de un razonamiento y recorrerla de nuevo para encontrar el error. Podemos visualizar y conceptualizar deshaciendo una acción y poder imaginarnos como sería si volviéramos al prin-

cipio.

La clasificación, es el proceso de agrupamiento de objetos o acontecimientos conforme a reglas que recalcan relaciones entre eventos; es similar al proceso de ordenación de objetos, por cuanto requiere una comparación sistemática y un contraste de fenómenos. Difiere del proceso de ordenación en que a menudo se debe considerar más de una dimensión, de un objeto o acontecimiento. En la etapa de las operaciones concretas los niños muestran una progresiva capacidad para ordenar y clasificar, pero esta capacidad cambia mucho con la experiencia y la edad. Por otra parte, en esta etapa, los niños pueden ordenar o hacer series de objetos mentalmente; construyen una escala ordenada de los elementos y la retienen en la memoria sin recurrir a referencias físicas. De este modo, a menudo pueden contestar a preguntas como las siguientes:

¿ Lolita es más baja que Juanita?

¿ Pepita es más alta que Juanita?

¿ Quién es más alta Pepita o Juanita?

Al igual que la clasificación, la seriación es una operación que constituye uno de los aspectos fundamentales del pensamiento lógico.

Seriar es establecer relaciones entre elementos que son diferentes en algún aspecto y ordenar esas diferencias,



cipio.

La clasificación, es el proceso de agrupamiento de objetos o acontecimientos conforme a reglas que recalcan relaciones entre eventos; es similar al proceso de ordenación de objetos, por cuanto requiere una comparación sistemática y un contraste de fenómenos. Difiere del proceso de ordenación en que a menudo se debe considerar más de una dimensión, de un objeto o acontecimiento. En la etapa de las operaciones concretas los niños muestran una progresiva capacidad para ordenar y clasificar, pero esta capacidad cambia mucho con la experiencia y la edad. Por otra parte, en esta etapa, los niños pueden ordenar o hacer series de objetos mentalmente; construyen una escala ordenada de los elementos y la retienen en la memoria sin recurrir a referencias físicas. De este modo, a menudo pueden contestar a preguntas como las siguientes:

¿Lolita es más baja que Juanita?

¿ Pepita es más alta que Juanita?

¿ Quién es más alta Pepita o Juanita?

Al igual que la clasificación, la seriación es una operación que constituye uno de los aspectos fundamentales del pensamiento lógico.

Seriar es establecer relaciones entre elementos que son diferentes en algún aspecto y ordenar esas diferencias,

ésta puede ser efectuada en dos sentidos: creciente y decreciente, los cuales tienen dos propiedades fundamentales la transitividad y reciprocidad; la primera es cuando el niño establece relaciones y las compone, ejemplo: si él ha establecido que A es mayor que B y B es mayor que C puede deducir que la diferencia entre A y C es mayor; y la segunda es cuando al invertirse el orden de la comparación el niño invierte en forma deductiva la relación entre los elementos.

El método que utiliza el niño de la tercera etapa para seriar es sistemático. Si hace una serie creciente, toma del conjunto de los elementos al más pequeño, luego al que le sigue en tamaño y así sucesivamente hasta llegar al más grande; en el caso de realizar una serie decreciente el proceso es inverso, es decir, comienza por el elemento más grande hasta llegar al más pequeño; cuando el niño trabaja de esta manera es que ya puede anticipar la serie completa antes de hacerla porque ha construido la reciprocidad y transitividad.

Otra habilidad del razonamiento que falta en esta fase operacional es la de correspondencia, es decir, la correspondencia término a término o biunívoca es la operación a través de la cual se establece una relación de uno a uno entre los elementos de dos o más conjuntos a fin de compararlos cuantitativamente.

La operación de correspondencia representa una fusión

de clasificación y seriación:

- Mientras se está clasificando con base en cualidades, la clasificación es una operación centrada en las semejanzas: los elementos se reúnen precisamente con base en los parecidos - que guardan entre sí y se consideran equivalentes en función del criterio elegido, independientemente de sus diferencias.
- Mientras se está seriando con base en criterios cualitativos, la seriación se centra en las diferencias, ya que consiste - precisamente en ordenar esas diferencias.

Es decir que, en el terreno de lo cualitativo, clasificación y seriación se mantienen separadas. Pero cuando -se trata de establecer equivalencia numérica entre dos conjuntos, los elementos son considerados al mismo tiempo como equivalentes y como diferentes:

- Equivalentes, porque a cualquier elemento de un conjunto le puede corresponder cualquier elemento en el otro; son considerados como unidades intercambiables.
- Diferentes en el sentido de que pueden ordenarse: si al establecer la correspondencia se colocan **los** elementos en el lugar que le corresponde según sus características, ya no, puede ocupar otro lugar.

Dado que se hace abstracción de las cualidades, lo único que puede diferenciar cada unidad de las demás es el -

orden, es decir, la posición en que se coloca el elemento.- El único orden admitido es el que se presenta en el acto mismo de establecer la correspondencia. Por lo tanto, es una orden que varía de una situación a otra, pero que es necesario para que la correspondencia se lleve a cabo.

Finalmente en ésta se producen cambios en las conductas egocéntricas, imitativas y repetitivas que debido a su adaptación, organización y situaciones sociales, los niños avanzan en la comunicación no egocéntrica, piensan y hacen preguntas sobre sus propios pensamientos, los comparan con los de otras personas.

"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".(6)

---

(6) PAPALIA, Diana y O. Sally Wedkos. Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. p. 86

Aunque reflexionan y comparan sus pensamientos con los de otros, también tienen la capacidad de cambiar o corregir esos pensamientos cuando deciden que han percibido algo malo. La discusión se convierte en un importante y beneficioso medio de aprendizaje y de modelado de actitudes; las relaciones sociales se hacen más complejas y cobra un nuevo valor la interdependencia de los iguales.

En la etapa de las operaciones concretas, los niños tienden a imitar más selectivamente que los niños más pequeños; a menudo buscan modelos fuera de la familia, imitan más a sus compañeros y algo a sus padres.

Al hablar de juego en la etapa de las operaciones concretas, diremos que los juegos reglados se constituyen en la segunda etapa (4 a 7 años), pero es hasta la tercera etapa (7 a 11 años) donde se manifiesta de manera más organizada el interés lúdico, caracterizada 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.

En esta etapa se pueden encontrar dos tipos de reglas: las transmitidas y las espontáneas; las primeras son mejor conocidas como reglas tradicionales que se identifican por traer consigo una herencia lúdica en sus juegos, como ejem-

plo tenemos a "doña Blanca", "milano" y otros, de tal modo que dichos eventos son impuestos de mayores a menores por imitación de cada uno de los ejecutores y así van trascendiendo dentro de nuestra sociedad.

En cambio la regla espontánea o también denominada por naturaleza, trae consigo la socialización del infante, ya que implica en ella tanto a mayores como a menores y da lugar a que se tengan relaciones entre miembros iguales y contemporáneos.

Los juegos reglados son de combinaciones sensomotoras (carreras, saltos, etc.); así también pueden ser de tipo intelectual tales como: ajedrez, dama china, dominó entre otros, éstos se caracterizan por ser de competencia, ya que sin reglas no tendrían ningún sentido. El juego de competencia llega a provocar, en un momento dado, un desequilibrio emocional en el niño ya que 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 se van transmitiendo de generación en generación y están regidos por cierto código o simplemente por acuerdo que se dan en el momento de ejecutarlos. De esa manera, los juegos de reglas pueden tener su nacimiento es las costumbres adultas de antaño o ser de

origen mágico religioso (La monja y el diablo); de igual forma, los juegos de ejercicio sensoriomotor se transforman en colectivos; o los juegos simbólicos que también se han modificado en colectivos van desapareciendo paulatinamente su espíritu imaginativo. Lo anterior lo aseveramos basándonos en que de antemano sabemos que el infante 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 es en la escuela primaria donde se desarrolla el juego reglado. Para que éste se lleve a cabo es necesario 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 colectivo, y es precisamente aquí 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 los juegos simbólicos también tienen participación en esta etapa, pero de una manera dispersa.

#### d. Etapa de las operaciones formales

En esta última fase del desarrollo intelectual que abarca de los 11 años en adelante, la niñez termina, nace la adolescencia y la juventud se inicia. El pensamiento sufre un giro de tal manera que ahora elabora teoría más allá de la realidad y sobre todo se complica especialmente, con reflexiones acerca de lo que es y debería ser de acuerdo a sus ideales.

Debido a que los procesos de asimilación y acomodación en esta etapa final encuentran un equilibrio integrándose como procesos que funcionan sistemáticamente, son considerados como la parte esencial del funcionamiento humano propiamente dicho.

La concepción que el adolescente tiene de la geometría es una secuencia definida de desarrollo cognitivo, que influye en la formación de conceptos. Los conceptos geométricos secuenciados que se construyen (espacio, tiempo, realidad, número, orden, medida forma y magnitud, movimiento, velocidad, fuerza y energía) influyen no sólo en problemas de relación social, sino en todas las ramas del conocimiento, porque se refiere a la relatividad, el equilibrio y la igualdad entre conceptos, acciones y reacciones. Las consecuencias de esta evolución marca que su pensamiento ya no parte de lo



concreto a lo abstracto, sino que parte de la teoría o hipótesis al establecimiento de verificaciones reales. El joven - tiende a razonar con proposiciones más que con símbolos, ya - que la deducción lógica es un nuevo instrumento.

Piaget señala que hasta esta etapa se empieza a cristalizar la personalidad del individuo, porque es cuando su pensamiento hipotético-deductivo, sabe definir reglas y valores, formular hipótesis, se puede someter a una disciplina social y elabora su plan de vida. Más o menos a los 14 ó 15 años de vida, el ser humano ha alcanzado la madurez intelectual.

Al llegar a esta etapa los juegos adquieren otros rasgos, así observamos que los adolescentes se inclinan por los juegos deportivos en su mayoría, por esta razón los vemos participar en voli-bol, basquet-bol, etc. Otras de las características del juego en esta edad se encuentra al presenciar a los jovencitos hacerse bromas de diferente índole, se dan aventones entre compañeros, platican alocadamente y hacen desorden de cualquier cosa. En esta edad se presenta también las primeras manifestaciones de simpatía y atracción por el sexo opuesto, expresiones que son consideradas como diversión y pasatiempo.

C A P I T U L O

I V

## EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA

Son varias las investigaciones en el campo de la psicología y pedagogía infantil, que han emitido diversas teorías sobre la evolución, origen, significado y objetivos del juego. Se considera en forma general, que es una característica importante en el desarrollo de la vida del niño, ya que se le atribuye un papel alimentador básico para la evolución de las actividades y aptitudes, que le preparan para la vida futura.

El juego es una manifestación que ejercita las facultades físicas, motrices e intelectuales, es exploración, aventura y experiencias; al mismo tiempo plantea soluciones en problemas de conducta que implican adaptación social, a la vez que sirve para fijar las funciones recién adquiridas y estimular el crecimiento orgánico, es un medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, se acepta como un proceso de educación completa al estimular la globalidad de experiencias de adaptación (social, cultural, educativa, etc.)

El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos: cumple las necesidades de su imaginación, para escapar a la presión de la realidad e interiorizarse poco a poco en el mundo que le rodea. La libertad es una necesidad para gozar, explorar y descubrir por sí solo cuanto le rodea; estimulando su espíritu creador, que no

se desarrollará si la rigidez de normas y la imposición de adultos restringen estas actividades; el juego debe dar la sensación de una forma diferente al de la vida diaria.

El niño cuando juega se convierte en otro ser, o bien, - transforma cualquier objeto en un ser imaginado por él; esto le proporciona una satisfacción mayor. El infante sólo parece que arroja un velo sobre una parte de la realidad que le interesa en un momento determinado; lo demás sigue siendo real y la ficción deja de serlo en cuanto termina el juego.

La actividad lúdica proporciona satisfacciones porque -- permite al niño:

- El logro de sus fantasías.
- Una descarga de impulsos y emociones.
- El goce de la creación.
- Que exteriorice sus pensamientos.
- Que realice todo lo vedado en el mundo del adulto; puede ser - vaquero, aviador, mamá, enfermera, o cualquier persona.

El niño requiere del juego porque se le considera un valioso elemento preparatorio para la adquisición de conceptos que le sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje y pensamientos del infante, en el transcurso del desarrollo cognoscitivo el niño va madurando.

A. Valor del juego

El juego es una parte de la vida infantil tan aceptada, que son pocas las personas que se detienen a reflexionar lo importante que es, no se dan cuenta que la falta de éste priva al pequeño de muchas oportunidades de aprendizaje esenciales para un desarrollo sano que le permitan desenvolverse como persona.

Para conseguir ese objetivo, el niño ha de tener un equilibrio entre actividades escolares y juego, sin exceso ni merma de ninguno de los dos. De esta manera, el juego contribuye al desarrollo del niño de muchas formas, la mayoría de las cuales no se consiguen por otros medios.

#### 1. Valor educativo.

La función del juego es autoeducativo, por lo que se considera es un excelente medio que el educador tiene a la mano para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales. Gracias a la actividad del juego se podrá ver cómo se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, llegando a identificar la fase de evolución mental lograda en el infante y que habrá de tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito. Porque hay que agregar que el niño, a cualquier edad que se le considere, pertenece a una cultura dada que se debe comprender y respetar; el hecho de captar los distintos sentimientos de esta cultura, puede ayudar al edu-

cador en consecuencia, a conocer la manera de pensar, las creencias, experiencias y aspiraciones de los niños que se le han confiado.

En el juego, el niño adquiere valores sobre sí mismo, de los demás y sobre sus relaciones con ellos, desarrolla sus capacidades y descubre si son mejores o peores, lo cual lo faculta a establecer un concepto de sí mismo, más claro y realista. Por otro lado, le permite experimentar y comprobar capacidad sin asumir plena responsabilidad de sus acciones, como ocurriría en actividades de naturaleza más seria. Al dibujar por ejemplo, puede experimentar todo lo que quiera, sabiendo que no le van a poner nota según su resultado. En el juego - asume muchos papeles diferentes, aprendiendo así cuáles son - los que le producen mayor satisfacción y al mismo tiempo, le capacitan para establecer las relaciones entre esas ocupaciones definiendo las que le resultan de mayor agrado.

## 2. Valor social

Se considera que el aspecto juego cumple con una función social muy importante, ya que por este medio, el pequeño tiene la oportunidad de relacionarse con otros niños ya sea - en el entorno familiar, el barrio o la escuela, pues el medio en que se desenvuelve actúa y moldea su personalidad, orientándola, encauzándola. Cuando el niño juega con diferentes gru-

pos, aprende a establecer relaciones sociales y adquiere también la forma de plantearse y resolver problemas que sus convivencias originan.

De igual manera en los juegos cooperativos, incluso con los adultos aprende a dar y tomar, ya que ellos suelen ser tolerantes con los infantes en estos momentos, ocurre sin embargo, que la cooperación se ejercita con gran facilidad al jugar con otros compañeros.

En la edad preescolar juega con cualquier amigo que esté a su alcance, pero cuando ya es miembro de un grupo sólo lo hace con los elementos que lo conforman y si no están presentes prefiere estar oyendo la radio, mirando el televisor o leyendo historietas. El juego en los niños pequeños es espontáneo e informal; ya que juega cuando quiere y con los juguetes de su preferencia, con independencia del lugar y el momento; siendo otra característica el que tampoco necesita un equipo o traje especial.

Poco a poco, el juego va adquiriendo rasgos más formales; gran parte de la espontaneidad desaparece durante la adolescencia; es la edad de las pandillas cuando el niño encuentra esencial un tipo de vestido, de equipo y de lugar para cada juego. La tendencia hacia la formalidad quizá no se manifiesta en ningún aspecto más que en su actitud frente a sus

compañeros. Dentro de la familia, sirve para reducir las hos  
tilidades entre los padres y los hijos, hermanos mayores y me  
nores dando lugar así, a una mejor adaptación social en el --  
hogar fomentando un favorable clima en casa.

### 3. Valor terapéutico

El juego, al ser tarapeútico, actúa como un escape pa  
ra la eliminación de la energía retenida ayudándole a expresar  
sus emociones de una manera aceptable permitiéndole liberarse  
del exceso de vigor conservando de un modo que se ajuste a las  
exigencias sociales. En la vida diaria, el niño necesita cier  
ta fuga de tensiones originadas por las restricciones que el  
medio ambiente le impone. Estos objetivos pueden lograrse me  
diante juegos físicos activos, deportes o por métodos indirec  
tos, como la identificación con el personaje de un libro, una  
película en la televisión, etc.

Cuando el niño lee un cuento o ve un film cinematográfi  
co, puede expresar sus temores, resentimientos, ansiedades e  
incluso sus alegrías de modo satisfactorio liberándose así de  
ellos. El juego de fantasía también sirve de salida a esas -  
inquietudes y tensiones que la agitación produce; ofrece un -  
alivio terapéutico que proporciona una apertura a las necesi-  
dades y deseos que no pueden satisfacerse de otra manera; si  
éstos se cumplen adecuadamente en el juego, las frustraciones



de la vida diaria quedarán reducidas. Además, el pequeño será capaz de formular y llevar a cabo planes que le ayuden a resolver problemas de gran importancia para su vida privada. El niño que en la escuela tiene dificultades de escritura, -- por ejemplo puede adquirir la maduración necesaria para escribir con cierto grado de éxito.

El valor terapéutico del juego se ha empleado para tratar problemas de conducta; se basa en el hecho de que es un medio natural de expresión infantil; es una oportunidad que se le dá para que manifieste sus sentimientos, dificultades y frustraciones.

#### 4. Valor moral.

El aspecto lúdico es uno de los factores más importantes de la educación moral del niño; ya que ésta no se asienta en pruebas materiales, sino que marca las reglas que deben seguirse para lograr las facultades del espíritu y alcanzar las costumbres que nos marca la sociedad. Aunque en el hogar y en la escuela aprende lo que el grupo considera bueno o malo, la exigencia de las normas morales nunca es tan rígida como en el equipo donde juega. Aquí el niño debe ser justo, honrado, veraz, buen deportista y saber perder para constituirse como un miembro más del grupo de juego. Bien sabe que, sus compañeros son poco tolerables en sus faltas de conducta, por tanto, aprende de un modo más rápido y completo si se ajusta

a las reglas del juego.

## 5. Valor físico

El juego activo es fundamental para que el niño desarrolle sus músculos de un modo adecuado y ejercite todas las partes del cuerpo; esto puede lograrse realizando ejercicios varias veces al día. Pero, como el niño no aprecia la importancia que tiene, probablemente se rebelaría contra él y lo haría con tan poco interés, que el provecho obtenido queda neutralizado por la tensión emocional despertada.

## B. El papel del maestro en el juego del niño.

Los propios psicólogos reconocen el juego como un medio de penetrar en la personalidad infantil y conocer así la inteligencia del niño. Todo su aprendizaje es casual, empírico, es adquisición hogareña que le proporciona en forma no intencionada su propia familia, esto será la preparación previa que el niño tendrá que asimilar para enfrentar una enseñanza programada que recibirá en la edad escolar. El pequeño en su etapa escolar participa en forma consciente en sus juegos, los diseña, establece reglas y hace uso importante de la observación y la imitación, esto unido a los cambios físicos naturales que el niño sufrirá dan como resultado su desarrollo físico intelectual.

El juego constituye un sistema educativo espontáneo - que funciona antes de la escuela y paralelamente a ésta; se presenta al mismo tiempo como un medio pedagógico natural y barato, capaz de combinarse con medios más rigurosos y tradicionales. Por otra parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mayores testimonios a partir de los cuales el educador puede intentar comprenderle; además se debe reconocer que el papel del juego está lejos de ser reconocido por las instituciones educativas. Algunos educadores reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y energía creyendo que existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse; tal es la actitud impaciente del educador que sus intereses están centrados a que el pequeño alcance lo más rápidamente posible los conocimientos que le han sido estructurados previamente.

Esta negación del juego es equivocada ya que su estudio le permite percibir al niño todo a la vez, por lo que, los métodos actuales lo utilizan como medio de expresión en sí mismo ofreciendo al educador el instrumento más eficaz para educar al infante. Una vez convencidos de que el juego es una necesidad vital que constituye un espacio aparte, el maestro debe encontrar cabida e integrarlo en su pedagogía, buscando formas discretas a favor del juego sin controlarlo, pues antes de introducirlo en clase, el educador deberá definir claramente

te sus objetivos pedagógicos y ver de que manera los juegos y juguetes pueden responder a esos propósitos. Este supone la capacidad de comprensión y retención en la memoria de elementos complejos como las diversas reglas del juego, al mismo tiempo que se mantiene la apertura a la invención y a la innovación, puesto que son los niños quienes se dan a sí mismos sus propias reglas, mientras que, en el campo del saber escolar, la norma viene dada de fuera.

El juego, en fin, rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas, suspende la disciplina de trabajo o de grupo, abriendo una escapatoria al relajamiento y al descanso, instauran la comunicación entre los alumnos, o bien entre el maestro y éstos, cuando el lenguaje verbal falta. El juego pues, ofrece una gran cantidad de estímulos para la actividad mental y dependerá en gran medida de lo que un niño haya jugado en su infancia, su posterior comportamiento como adolescente y luego como adulto.

En las relaciones sociales y en la reacción frente a las circunstancias de la vida social es precisamente donde la personalidad y los rasgos dominantes se dibujan. Esta afirmación de su personalidad tiene tanta importancia para el alumno como la adquisición de nuevos conocimientos.

En este proceso evolutivo se deben de colocar en pri-

mer lugar los juegos, la actividad libre en los recreos principalmente, ya que de este intento de vida social dentro de una comunidad independiente y libre, se revelarán paulatinamente, a medida que crece el alumno, su personalidad, sus afinidades y aficiones.

Si se reconoce la importancia fundamental del juego - en la educación escolar, debe ser indispensable favorecer el respeto hacia el juego y al propio niño que juega, esforzándonos por comprender lo que a través de él comunica, permitiéndole demostrar lo que él desea y no lo que esperamos que exprese. La riqueza de posibilidades pedagógicas ofrecida por el juego en nuestra práctica docente es vasta; sabiéndolas utilizar estaremos abonando el camino que nos lleve a favorecer el desarrollo integral de nuestros alumnos.

Este estilo de relaciones del alumno con el maestro y con sus compañeros, prefiguran el comportamiento social del futuro adulto.

### C. Diferencia entre juegos de niños y niñas y sus juguetes.

Como ya es conocido la influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme, en él su pensamiento está separado de los objetos y las acciones surgen a partir de las ideas más que de las cosas. Esta afirmación se justifica cuando ob

servamos que los objetos cercanos a los pequeños son convertidos en muñecas, comiditas, caballos, carritos, etc.

De esta manera las niñas se inclinan a jugar con muñecas, personificando con ellas a la mamá, la enfermera, etc., - mientras que los niños se interesarán más por aceptar los juegos donde deslizarán un carrito, arrastrarán un palo cualquiera para montarlo y convertirlo en corcel o con palitos representar los soldaditos, logrando así un sinfín de juegos y situciones imaginadas y creadas por los propios pequeños. Todas estas diferencias se van acentuando con la edad, al mismo tiempo que va despuntando la personalidad del futuro adulto.

Las características más sobresalientes que se pueden señalar entre los 7 y 11 años de edad, son: los niños por ejemplo, son más afectos a la combatividad, misma que se manifiesta por provocaciones, golpes y luchas para ver quién derribará al contrario. Los chicos suelen ser golosos y voraces, son demasiado sensibles a la cantidad de platillos que gozan de su preferencia, pero su mayor orgullo se cifra ante todo, en las cualidades corporales como la fuerza, puntería y rapidez.

Las niñas en cambio, cuando utilizan la combatividad lo hacen por medio de arañazos o tirones de pelo, las mayores salvo en casos muy excepcionales, y de una manera general se limitan al intercambio de observaciones ofensivas, hirientes

98081

o burlonas. En la fase de lo comilón, las niñas son más selectas; prefieren los manjares deliciosos y las golosinas, mismas que saborean muy lentamente. Se observa también que sus demostraciones nos son de fuerza física, sino de coquetería y de afición a lucir adornos.

Existen además rasgos de carácter más acentuado en uno y otro sexo; en las niñas, la presunción, la aplicación a las tareas comenzadas, la preocupación por las convivencias y cierto conformismo natural, contrastan en el espíritu de independencia, que a la misma edad se desarrolla en los muchachos, - que suelen así mismo mostrarse jactanciosos y fanfarrones. ...

En la descripción de las actividades lúdicas pueden aparecer diferencias entre ambos sexos; los niños participan de preferencia en juegos propios de su género, pero también - los característicos de las niñas llaman su atención, como es el caso de divertirse jugando a los indios y vaqueros, saltar la cuerda colectivamente y otros.

En cambio, el jugar en casa tiene sus variantes, pues existen niños que no les agrada jugar solos y éstos deben ser adaptados a la edad de otros niños para lograr satisfacer sus deseos de jugar, sin embargo, después de todo, las diferencias entre juego masculino y femenino es clara, ya que los juguetes se encargan de imponer el tipo de juego y, los modelos socia-

les aceleran los procesos de identificación con el estado res  
pectivo de niño o niña.

De esta manera el juego y los juguetes acompañan al -  
niño en todos los momentos decisivos de su evolución física,  
moral e intelectual; sabemos así de la existencia de una gran  
variedad de juegos e instrumentos lúdicos que darán al peque-  
ño oportunidad de desarrollar sus habilidades manuales, de con  
trol y hasta de destreza visual, porque pueden ser utilizados  
para escapar a la presión de la realidad y explorar poco a po  
po el medio que le rodea.

También hay que señalar lo importante y benéfico que  
resulta cuando el infante cuenta con una variedad considerable  
de juguetes o en su caso si no los tiene, brindarle la oportu  
nidad de participar en su elaboración, actitud que favorece -  
su desarrollo integral; por otro lado se considera que todos  
los niños sienten la necesidad de jugar en determinado momen-  
to, y, es precisamente cuando se le debe permitir jugar a lo -  
que él desee ya que si lo hace en forma tardía habrá perdido  
su valor e interés; de igual manera que estar consciente que  
otro detalle a tomar en cuenta se presenta al seleccionar los  
juguetes, pues éstos deben ser apropiados a la edad de los pe  
queños, aunque cabe reconocer que algunos son demasiados comu  
nes y conocidos como es el caso de la pelota y la muñeca.

Si admitimos al juego como una característica propia



del infante se deduce que los juguetes son su herramienta; de ahí que todo objeto puede ser transformado en los momentos de jugar, aunque cabe reconocer que hay circunstancias donde el juguete real no es indispensable; un ejemplo de ello se observa cuando las sillas se convierten en vagones de tren, las cacerolas en instrumentos musicales y así un sinnúmero de situaciones creadas y representadas por los propios pequeños.

El juguete se caracteriza tanto en su valor utilitario como por su valor simbólico; el primero porque es un instrumento de juego que le ayudará al desarrollo integral, y el segundo, porque en ellos representa el mundo en que vive.

El juguete debe ser educativo y cuando es creado se vuelve en objeto específico, autónomo, que posee su propia lógica con quien va a establecer un nexo con la realidad material y social de su entorno; en la medida que despierten su interés, le ayudará a satisfacer sus necesidades y desarrollo.

El juego no debe estar sujeto en el juguete, porque priva al niño de una participación activa en la experiencia; aunque cabe aceptar que si éstos logran captar su atención e interés, el pequeño se encargará de darle una variedad de uso, siendo aquí cuando el infante prolongará su periodo de entretenimiento surgiendo de estos momentos de placer su valor de juego.

Cuando el niño es pequeño, son ideales para él, los cubos y los mecanos, éstos son un ejemplo claro del juguete - que hace surgir el interés porque inspiran aplicaciones diversas y una enorme cantidad de categorías al facilitar la representación, y nos permite conocer la habilidad motriz del pe--queño así como su inteligencia. En cambio, el juguete eléctrico es el que realiza toda la acción del juego; el niño simplemente observa cuando el juguete actúa, sus piruetas lo hacen divertir una, dos, tres veces y luego lo abandona junto a otros que no le ofrecen posibilidades de acción.

Los juguetes que el infante emplea en sus primeros años, desempeñan un factor importante porque constituyen una - pauta en los que irá adquiriendo habilidades, destrezas, aptitudes, lenguaje, etc., que lo capacitarán para su vida futu--ra; este aprendizaje previo le servirá en la edad escolar para la enseñanza premeditada coordinándola por medio del juego.

En el transcurso de la escuela primaria, el niño no - utiliza juguetes y si los llega a emplear, los improvisa; los más comunes son: cuerdas, cinturones, monedas, canicas, trompos y pelotas considerados como muy baratos, practicando con ellos juegos predominantemente activos, que implican desplazamientos y otras actividades motoras.

C A P I T U L O

V

## CONCLUSIONES Y/O SUGERENCIAS

Ningún análisis de la educación puede partir de cero; bien se trate de planificaciones, críticas, reformas, análisis de contenidos, etc. se deben tener en cuenta los aciertos y errores de su pasado.

Después de tantos años de escuelas e investigaciones sobre educación, en el momento actual seguimos teniendo dudas en lo referente a técnicas educativas y la verdad, es que se conjugan varios aspectos, como el hecho de imponer a los alumnos una serie de actividades a realizar que en ocasiones no están de acuerdo a sus intereses, la sobrecarga de contenidos programáticos, el medio ambiente y otros que pueden perjudicar como dice Piaget la salud física e intelectual de los alumnos y retardar su formación.

La escuela tiene como una de sus funciones específicas la transferencia social de los conocimientos que han sido adquiridos por la humanidad a lo largo de la historia, pero esta actividad transmitiva no tiene porqué limitarse a ser puramente verbalista. Estamos de acuerdo con Piaget cuando en su teoría del aprendizaje señala que todos los conocimientos impartidos están diseñados de tal manera que impedimos a los niños la capacidad para despertar su creatividad e invento, puesto que existen otras formas de ayudar a que los peque

ños tengan acceso al aprendizaje, señalando que para ello es necesario tener nociones de las funciones de los procesos mentales propios de la inteligencia infantil y sus formas de interpretar la realidad para favorecer su evolución natural.

Conforme se ha analizado la teoría psicogenética de Jean Piaget hemos observado que ésta nos explica como aprende el niño en sus diferentes etapas evolutivas, pero no especifica la forma en que ha de ser instruído, hace mayor referencia a las estructuras del conocimiento que a su contenido, explican más como trabaja la mente que lo que ésta hace, asimismo, se ocupan de la comprensión de la conducta pero no de su predicción y control; por esta razón es al propio profesor a quien le corresponde la responsabilidad de buscar y armar esquemas que puedan adaptarse a las situaciones y necesidades del grupo de la escuela.

Por estos motivos, hemos considerado que una forma de tomar en cuenta los intereses del niño es incorporando el juego en el aprendizaje, pues éste juega un papel muy importante en el desarrollo de la inteligencia; por lo que la mejor situación para aprender es aquélla donde la actividad le es grata y satisfactoria para el que aprende.

La teoría psicogenética de Jean Piaget señala que el juego es una condición del desarrollo mental del pequeño, se

ñalamiento que aceptamos como verdadero dentro de la práctica educativa, pues observamos diariamente lo que para el pequeño significa jugar; se siente libre de compromiso e imposiciones, los miramos correr, saltar y gritar sin ningún temor a control que no sea impuesto por las reglas del juego que práctica.

Así también, tenemos experiencias acumuladas de prácticas que se han registrado dentro del aula, cuando los educadores en un afán por despertar el interés y atención de los niños, realizamos actividades que hacemos aparecer como juego tal es el caso de la lotería de letras, sílabas y números, los navíos, el basta y otros; corroborando así que los pequeños demuestran su interés en el trabajo sin percatarse de que están adquiriendo conocimientos. Por otro lado es una de las obras que más atrae la atención en los educadores de la actualidad; aunque es extensa y profunda, son pocas las personas que ponen en tela de duda las implicaciones pedagógicas contenidas en ella por lo menos en lo que se refiere a una pedagogía innovadora. Además hoy en día la pedagogía no puede dejar de tomar en cuenta a la psicología ya que al incorporar la nos centra más en una pedagogía contemporánea.

Lo más importante de la teoría psicogenética, lo constituye el hecho que el papel del educador consiste básicamente en conocer las necesidades del niño a través de sus mani-

festaciones, ya que es el propio pequeño quién determina como actuar en el medio, correspondiendo al maestro enriquecer ese entorno social; adaptando los contenidos temáticos para enseñar conceptos e ir cubriendo sus carencias o desequili-brios que son la base del proceso del desarrollo.

Con fundamento en lo anterior, hablar de planeación educativa implica crear las condiciones ambientales y afec-tivas necesarias para que el niño construya su aprendizaje, donde los aparentes "errores" constituyen pasos indispensa-bles en el proceso de conocimiento.

Los estudios realizados por Jean Piaget y sus cola-boradores, han mostrado que lo que llamamos inteligencia es algo que el individuo va construyendo a lo largo de su vida, y que en esa construcción intervienen como elementos deter-minantes, factores inherentes al medio en que viven; ésta - descripción de la forma en que se desarrolla la inteligencia en el niño nos permite hoy dar un enfoque distinto a los a-prendizajes que se realizan en las escuelas.

La actitud lúdica es una función muy propia, insepa-rable de la personalidad; se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia; a-simismo es una actividad natural acompañada de un placer fun-cional, no sólo para el niño, sino también indispensable pa-ra el adulto; es el mejor satisfactor de las necesidades eno

cionales, proporcionándole un caudal extraordinario de alegrías y experiencias, le enriquecen la imaginación y lo canaliza en sentido positivo; además, se manifiesta en toda su espontaneidad, lo cual permite al maestro conocerlo mejor.

Los trabajadores de la educación y la propia sociedad, conocen el hecho de que los niños, proyectan en los juegos, las muestras de sus espacios temporales básicos en su vida, de una manera natural y espontánea, ya que surgen de una integración de impulsos de ideas y le proporciona expresión, liberación, goce, dominio; además, vigoriza y estimula todo su ser.

El juego forma parte de su educación, puesto que es un elemento que el propio niño se encarga de encadenar al resto de sus quehaceres escolares y familiares; se ha dicho que un legado de juegos es un patrimonio cultural. Es un medio demasiado importante en su desarrollo evolutivo, porque aquí pone en práctica todas sus habilidades motoras y psicológicas, mismas que despertarán actitudes de interpretación, asimilación y estructuración de un aprendizaje; por lo tanto, toda actividad por difícil que sea puede incluir en su realización las características del juego, obteniéndose resultados más eficaces.

Como ya hemos dicho, el niño tiene una imaginación



viva, pero sus facultades no se desarrollarán por sí solas, necesita ser socializado y civilizado, no ya sólo para alcanzar su pleno desarrollo intelectual, sino porque en caso contrario se reducirían sus aptitudes y hasta podrían llegar a perderse, es tarea del maestro enriquecerla a través de cuentos, diálogos y juegos donde tenga libertad de manifestar sus expresiones, pero procurando siempre que sea una arma constructiva que le permita descubrir, buscar nuevas soluciones, nuevos caminos; que no quede como una fuerza oculta en nuestro subconsciente, sino que sea como una llama viva capaz de dar calor, luz y color a todo lo que vive y se agita en nuestro interior y a todo lo que nos rodea.

Motivados por todo esto y por el interés de hacer más placenteros los momentos y las jornadas de trabajo, vamos a mencionar algunos juegos que hemos utilizado como técnicas para el desarrollo de nuestro trabajo.

Para el primer ciclo que abarca los dos primeros años seleccionamos como ejemplo dos juegos sencillos que a continuación describiremos.

#### 1. Juego de la pelota que salta

Se toma una pelota que no sea de goma. Se da un fonema a toda la clase (solamente el sonido de la consonante bien articulado). Se tira la pelota a un niño; éste debe -

cogerla y decir una palabra que empiece con el fonema dado. El niño tira la pelota a otro que debe cogerla y decir otra palabra, y así sucesivamente. Los fonemas se van cambiando con frecuencia y debemos procurar que participe toda la clase. Posteriormente se hace una lista de las palabras más nuevas y se forman enunciados con ellas.

## 2. Juego de la lotería de letras

Se hacen cartas para los alumnos con 5 ó 6 letras - cada una, el maestro tendrá las barajas que debe gritar. El juego inicia cuando se hace entrega de las cartas a todos - los niños del grupo, ya que todos están equipados con cartas y piedritas el maestro empieza a gritar las letras que aparecen en las barajas y los niños las van señalando. Gana - el que llene primero su carta.

Este juego se sugiere también para trabajar sílabas y tablas de multiplicar.

Para el segundo ciclo que corresponde al tercer y - cuarto grados sugerimos:

1.-Los anagramas, que consisten en formar una lista de palabras diferentes, ya acomodadas se toma de una por una para analizar el contenido de grafías que éstas tienen, después esas mismas letras las acomodamos en diferente orden y

se forman nuevas palabras que se van registrando para armar enunciados.

Ejemplo: tenemos la palabra Roma, al cambiar el orden de las letras salen las palabras amor, mora y Omar.

## 2. Juego de los vendedores ambulantes

Imaginemos que somos vendedores ambulantes (al estilo de los antiguos buhoneros que ibán de pueblo en pueblo ofreciendo sus mercancías); vendemos telas de colores, pescado fresco, frutas, juguetes, herramientas de trabajo, etc. Improvisar el grito y las palabras que usaríamos para llamar la atención de la gente.

Ejemplo: Seleccionamos las herramientas de trabajo, tomamos al carpintero y al albañil; posteriormente se señalaron las herramientas que utiliza cada trabajador y se formaron con ellas campos semánticos. Enseguida trabajamos con las frutas y verduras para la clasificación de alimentos. - Así un niño grita "vendo frutas" los demás se acercan y preguntan qué frutas vende, éste señala algunas de ellas y después entre todos las completamos. Se sigue el mismo procedimiento con las verduras.

En el tercer ciclo que comprende el quinto y sexto grado tenemos:

1. El "stop", que se utiliza para reafirmar los nom

bres de estados, capitales o países y se juega así.

Se dibujan dos círculos uno grande y otro chico en el centro del grande, el grande se divide en varias partes de acuerdo al número de jugadores y en el chico se anota la palabra "stop", después se escribe el nombre de algunos de los estados de la república en los espacios.

EL juego se inicia con cualquiera de los participantes quienes estarán parados sobre el nombre de su estado; el primer jugador gritará, declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es: y dirá la capital de cualquier estado que esté señalado, el representante saltará al círculo que dice "stop", y gritará alto, mientras tanto los demás jugadores salen corriendo del círculo sin alejarse demasiado. El que se encuentra en el círculo donde dice "stop", para salvarse escoge al compañero que tiene más cerca y calcula alcanzarlo con determinado número de pasos, si lo logra, ganará y se hará acreedor a cierto número de puntos en la clase, en caso contrario pierde y entra otro jugador en su lugar.

## 2. Los telegramas.

Se explica en la clase un hecho, anécdota, suceso o circunstancia familiar. Nuestra narración debe ser rica en detalles y viva; es necesario que los niños puedan verla a través de las imágenes que les estamos sugiriendo; después les pedimos que redacten un telegrama de la narración expuesta.

Un telegrama debe ser corto y escaso en palabras sin nada que sobre, pero tampoco nada que falte; y debe decir - escuetamente aquello que deseamos comunicar.

El telegrama más fácil de comprender y mejor enfocado es el que queda finalista.

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

- AMORIN Neri José, et al, Gran Enciclopedia Temática de la -  
Educación. México, Ed. Técnicas Educativas, 1979, vol.  
III 383. p.
- CASTILLO Cebrian Cristina, et al, Educación Preescolar, Mé-  
todos, Técnicas y Organización. Barcelona, España, 1978,  
247. p.
- CLIFFORD M. Margaret, Enciclopedia Práctica de la Pedagogía.  
México, Ed. Oceano, 1981, Vol. I 260. p.
- GALLO Martínez Víctor, et al, El juego Infantil en la Escuela  
la Primaria, Dpto. Fed. de Cap. del Magisterio, México,  
1970, 120. p.
- GARCIA-PELAYO y Gross Ramón, Larousse Ilustrado, Ed. Larouse,  
México, 1990, 1663. p.
- ISAMBERT A., Tu Hijo Crece. México, Ed. Daimon, 1962, 519. p.
- K. TOMASCHWSKY, Didáctica general, México, Ed. Grijalbo, 1966,  
295. p.
- LARROYO Francisco, Historia General de la Pedagogía, Ed. Po-  
rrúa. 1969, 796. p.

MENDIA Beltrán Josefina, et al, Valor Educativo del Juego. -  
México, 1988, 80. p.

MORALES Radero Leticia, et al, La Influencia del Juego en -  
el Desarrollo del Individuo y sus Implicaciones Pedagó-  
gicas desde un Punto de Vista Psicogenético. México, -  
1991, 93. p.

MUSSEN Paul Henry, et al, Desarrollo de la Personalidad en  
el Niño. México, Ed. Trillas, 1977, 860. p.

PIAGET Jean, et al, Juego y Desarrollo. México, Ed. Grijal-  
bo, 1988, 150. p.

\_\_\_\_\_ La Formación del Símbolo en el Niño. México,  
Ed. Fondo de la Cultura Económica, 1986, 391. p.

\_\_\_\_\_ Seis Estudios de Psicología. México, Ed. Pla-  
neta Mexicana, 1988, 227. p.

\_\_\_\_\_ La Psicología de la Inteligencia. México, Ed.  
Grijalbo, 1988, 191.p.

S.E.P. Apuntes Sobre el Desarrollo Infantil. México, 1980,  
80. p.

S.I. Ganelín, et al, Colección Pedagógica, México, Ed. Grijal

bo, 1968, Vol. I 300. p.

STELLA S. Gilb, Juegos para Escolares, México, Ed. Pax-México, 1980, 144. p.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL, Contenidos de Aprendizaje, Anexo 1, México, SEP-UPN, 1987, 91 p.

\_\_\_\_\_ El Niño Aprendizaje y Desarrollo, Antología, México, SEP-UPN, 1988, 224. p.

\_\_\_\_\_ Ensayos Didácticos, Antología. México, SEP-UPN, 1988, 366. p.

\_\_\_\_\_ Pedagogía: Bases Psicológicas, Antología. México, SEP-UPN, 1982, 420. p.

\_\_\_\_\_ Piaget Jean, Optativa Sexto Curso, Antología. México, SEP-UPN, 1988, 479. p.

\_\_\_\_\_ Técnicas de Investigación Documental, Antología. México, SEP-UPN, 1987, 233. p.

VYGOTSKI L.S. El desarrollo de los Procesos Psicológicos superiores. México, Ed. Grijalbo, 1988, 226. p.

WALLON Henri, La Evolución Psicología del niño. México, Ed. Grijalbo, - 1988, 202. p.



## G L O S A R I O

**Actividad lúdica:** Acción donde lo más sobresaliente es jugar.

**Aprendizaje casual:** Adquisición de conocimientos eventuales.

**Aprendizaje empírico:** Adquisición de conocimientos basados en la experiencia.

**Autoeducativo:** Educación que adquiere por iniciativa propia, encontrándose conjugados elementos sociales, del medio ambiente, religiosos, etc., que modifican sus estructuras cognoscitivas.

**Autorregulación:** Ajuste que adquiere el organismo por sí mismo en determinado momento.

**Educación dirigida:** Es la que se planea, sistematiza y organiza bajo un modelo educativo para lograr un objetivo definido.

**Educación informal:** Es la educación que se lleva a efecto sin planearse ni sistematizarse, proporcionada por el medio ambiente, la familia, medios de comunicación, etc.

**Egocéntrico:** Tendencia que tienen los pequeños a considerar-

-se como eje central de toda actividad.

**Globalidad:** Que contempla un todo.

**Material Lúdico:** Juguetes, material didáctico, etc:

**Pensamiento hipotético deductivo:** Es la capacidad del niño que se encuentra en la etapa de las operaciones formales para deducir y proponer hipótesis.

**Proceso evolutivo:** Se le denomina así a la serie de fenómenos que se presentan en el transcurso de un tiempo determinado.

**Satisfacciones simbólicas:** Realización agradable que alcanza el niño en los momentos de jugar.

**Valor lúdico:** Lo que significa el arte de jugar en las tareas escolares.