

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 321



**EL JUEGO, ESTRATEGIA DIDACTICA Y
SU INFLUENCIA EN EL EQUILIBRIO
EMOCIONAL DEL NIÑO**

Ma. Guadalupe de León Espinosa

ZACATECAS, ZAC., 1988.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 321

✓
EL JUEGO, ESTRATEGIA DIDACTICA Y
SU INFLUENCIA EN EL EQUILIBRIO
EMOCIONAL DEL NIÑO

Ma. Guadalupe de León Espinosa

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACION BASICA

ZACATECAS, ZAC., 1988.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zacatecas, Zac, 26 de Julio de 1988.

C. PROF. (A) MA. GUADALUPE DE LEON ESPINOSA
P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: " El Juego, estrategia didáctica y su influencia en el - equilibrio emocional del niño "

, opción T E S I S
a propuesta del asesor C. Profr., (a) Jaime Espinosa Espinosa, 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 presentar su examen profesional.

A T E N D I M E N T E

MTRC. JAIME ESPINOSA ESPINOSA
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION

UNIDAD SEAD
Zacatecas

1633392 442

DEDICATORIA

A mi Madre

y Hermanas

Con agradecimiento por el
apoyo brindado para la
realización de este
trabajo

INDICE

	Página
Introducción	1
I.- EL JUEGO COMO FACTOR DEL DESARROLLO DEL NIÑO	3
A).- Definición	3
B).- Teorías del Juego	4
C).- Clasificación del Juego	7
1.- Juegos de las Funciones Generales	8
a).- Juegos Sensoriales	8
b).- Juegos Motores	8
c).- Juegos Psíquicos	9
2.- Juegos de las Funciones Especiales	9
a).- Juegos de lucha y de victoria	9
b).- Juegos de caza	10
c).- Juegos sociales	10
d).- Juegos familiares	10
e).- Juegos imitativos	10
D).- Antecedentes de la introducción del juego en la educación formal	11
II.- PSICOLOGIA DEL NIÑO: TEORIA PSICOGENETICA DE JEAN PEAGET	15
A).- Conceptos Teóricos Fundamentales	15
1.- La Inteligencia como un proceso evolutivo	15
2.- El concepto de Inteligencia como un proceso de adaptación	24
B).- Consideraciones acerca del Desarrollo Cognoscitivo	26
C).- El Desarrollo mental del niño y su relación	26
1.- Primer Periodo: La actividad sensorio-motora y el juego de ejercicio	28
2.- Segundo Periodo: La actividad representativa y el juego de símbolo	29
3.- Tercer Periodo: La actividad representativa de orden operatorio y el juego de reglas.	30
III.- EL NIÑO, COMO UNIDAD BIOPSIICOSOCIAL EN DESARROLLO	34
A).- Factor Biológico	35
1.- Mecanismos de la herencia	35
2.- Ajustes de los procesos fisiológicos	35
3.- El efecto de las glándulas sobre el comportamiento	36
4.- La nutrición crecimiento y desarrollo	37

B).- Esfera del desarrollo psicomotriz	37
1.- El juego, factor para el crecimiento y el desarrollo psicomotriz	41
C).- Esfera del desarrollo socio-afectivo	43
1.- El medio familiar	44
a).- El orden de nacimiento	44
b).- Relaciones padres e hijos	45
2.- La relación afectiva en el medio escolar	46
3.- El juego en las relaciones socioafectivas	48
4.- El ajuste personal	49
5.- Las Emociones	50
6.- Estados de ánimo	52
7.- Mecanismos de defensa	53
8.- El Juego como mecanismo de Ajuste Personal	55
IV.- EL JUEGO, ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	57
A).- Fases del Proceso Enseñanza Aprendizaje	58
1.- Planeación	58
2.- Orientación	60
a).- Motivación	60
b).- Presentación de la materia	62
c).- Dirección de las actividades	63
d).- Integración	65
e).- Fijación	66
3.- La Verificación	68
B).- El juego como recurso para apoyar el proceso enseñanza aprendizaje	69
1.- Propósito	70
2.- Momento	70
3.- Propiedades de aplicación	71
a).- Adecuación	71
b).- Interés	71
c).- Participación	72
d).- Nivel de aprendizaje previos y reglas de juego	72
e).- Lugar	72
f).- Materiales de juego	72
g).- Tiempo y graduación	72
Conclusiones	74
Metodología	77
Bibliografía	79

INTRODUCCION

No es desconocido para quien lee estas líneas que en muchas ocasiones se encuentra un abismo entre lo que se enseña en el salón de clases y lo que los alumnos aprenden. Múltiples son los factores que influyen en el rendimiento escolar y en diferente índole, es injusto y fuera de lógica afirmar que toda la responsabilidad atañe al maestro; pero ante esta realidad algo se tiene que hacer. Detenerse a analizar de qué medios se puede valer para favorecer el proceso enseñanza aprendizaje, resulta muy útil. Todas las acciones que se realicen son aceptables y es aquí en donde surge la pregunta ¿Hasta qué punto el juego resulta una estrategia eficaz en el proceso enseñanza aprendizaje? Al mismo tiempo las observaciones hechas a lo largo de la experiencia docente de la sustentante de este trabajo de titulación, dan como resultado que los niños que gozan de un equilibrio emocional, están más aptos para el aprendizaje y por otra parte, los niños con problemas emocionales, de inseguridad, faltos de afecto, aún cuando manifiestan una inteligencia normal, tienen bajo rendimiento escolar. ¿Está ligado el juego al equilibrio emocional del niño? ¿De qué forma? ¿Puede integrarse el juego a las estrategias didácticas utilizadas en el proceso enseñanza aprendizaje con resultados exitosos? Este es el punto de partida que llevó a realizar el presente trabajo de investigación documental.

La hipótesis quedó planteada de la forma siguiente:

El juego es una estrategia didáctica que favorece el aprendizaje y el equilibrio emocional del niño.

Al arribo de los resultados se llegó siguiendo la metodología propuesta en los libros de investigación documental que se basa en el método

científico.

La exposición de los resultados se presenta en cuatro capítulos, en el primero se define el juego, se clasifica y se expresan algunas teorías que se han formulado sobre el origen del juego. Un capítulo más encaminado a describir la teoría de Jean Piaget sobre las etapas de desarrollo del niño y su relación con el juego. El capítulo subsiguiente presenta al niño como unidad biopsicosocial y las esferas de desarrollo que se dan en él; la forma en que el juego influye en el desarrollo psicomotor, socioafectivo y en el equilibrio emocional. En el último capítulo se hace una propuesta para utilizar el juego como estrategia didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje.

Por medio del desarrollo de este trabajo se desea hacer un llamado a los maestros, a quienes guían sus actividades docentes sobre los propuestos de la Escuela Nueva, para que aprovechen con propiedad las bondades del juego, un llamado más punzante a los maestros tradicionalistas que exigen la quietud y el silencio del niño en el salón de clases para que escuchen solamente sus exposiciones y que no le ayudan a que se apropien del conocimiento de una forma más agradable y fácil, que no se acercan al niño para conocerlo, comprenderlo, apoyarlo y para brindarle la ocasión de manifestar su alma de niño.

CAPITULO I

EL JUEGO COMO FACTOR DEL DESARROLLO DEL NIÑO

A) Definición.

El juego es la actividad que prevalece en la infancia, todos los niños juegan, y la diversidad de juegos y juguetes es infinita.

Penetrar al mundo del juego es penetrar a la vida alegre y creativa del niño, el entusiasmo que desborda es grande, los lazos de amistad y — compañerismo se inician y se refuerzan en el juego. El juego es vital, — condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.

No se puede imaginar la infancia sin sus risas y sus juegos, es imposible admitir los patios de nuestras escuelas silenciosas, sin la atmósfera ruidosa y animada producida por esta actividad.

El juego en el niño y en el adulto es muy diferente. El niño juega — la mayor parte de su tiempo, debido a que no ha alcanzado su completo desarrollo como ser humano que a través del juego va a lograr, a medida que va madurando va tomando parte en las actividades serias y va dejando éste para un espacio de tiempo menor, pero nunca dejará de jugar. El adulto — juega para descansar de sus actividades, en el juego ocupa un mínimo tiempo de su recreación y lo realiza principalmente para encontrar placer y — relajar las tensiones.

A pesar de que el juego no pertenece solamente a la niñez el presente estudio por razones obvias se ubica en la infancia.

Para tener un punto de partida se toma como definición del juego la

siguiente:

"Actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses, y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas". (1)

Otras definiciones que se han hecho son planteadas desde un punto de vista diferente cada una, y sobre un solo aspecto del juego, en apego a su función o a su origen y sobre éstas se tratará en las teorías - explicativas.

B) Teorías del Juego.

Quien quiera dar una explicación del origen y función del juego, - se encuentra en una tarea difícil, el juego tiene tantos enfoques como lo tiene la actividad humana. La actividad del juego ha llenado mucho - la atención a psicólogos y pedagogos quien queriendo darle una explicación han presentado sus propias teorías resultando diversos criterios.

Cada teoría queda incompleta porque ve un solo aspecto de la actividad lúdica del niño. Desde luego cada teoría es correcta tomando en - cuenta el rasgo de la personalidad, que mediante el juego el niño desarrolla.

Uno de los criterios existentes es la Teoría de la energía sobrante sostenida por Spencer y Schiller. En los niños existe una energía vi-

(1) José Refugio de la Torre, Módulo de Literatura PACAEP, 1987, p.110

tal que sobrepasa las necesidades inmediatas, esta energía que no es gastada hace surgir el juego. (2). Esto explica cuando un niño se encuentra en plenitud de energía física y se manifiesta en un estado de ánimo exuberante y desenfrenado; es difícil que permanezca tranquilo y tiene la necesidad de correr, saltar, etc.

Un criterio más es la Teoría de la Sobremotivación propuesto por — Mrs. Curti, en la que sostiene que las actividades serias se le superponen motivos lúdicos para convertirlas en actividades placenteras (3). La sobremotivación es un interés extrínseco cuando por ejemplo el niño que no quiere comer, termina acabándose su plato porque la mamá idea el juego del coche (comida) y la cochera (la boca del niño) y de esta manera — el niño ingiere su comida. O bien, la mamá propone el juego del "quehacer" y los niños jugando ayudan a las labores domésticas. Otra forma de sobremotivación lo es cuando el propio niño superpone placer a sus actividades como a las tareas escolares, haciendo de ésto una actividad placentera.

La Teoría de la Sautosatisfacción del poder, sustentada por Addler en la que afirma que el niño se siente insignificante en la vida y quiere manifestar su poder a través del juego donde él es el soberano (4). — El juego desempeña en el niño el papel que el trabajo desempeña en el — adulto. Como el adulto se siente fuerte en sus logros, el niño se agranda en sus éxitos lúdicos, ya que está al margen de los trabajos reales, encuentra un sustituto en el juego. A diferencia del adulto que obtiene éxitos relativamente permanentes: un título, puestos laborales, adquisi-

(2) Biojou Sondney W., Psicología del Desarrollo Infantil, 1982, p. 39

(3) Jean Piaget, La Formación del Símbolo en el niño, 1961, p. 204

(4) Laureano Jiménez Coria, Organización Escolar, 1969, p. 122

ciones mobiliarias, etc. que son sumatorias, el niño en cambio olvida los éxitos del juego pasado y juega una vez más para adquirir el poder.

Un punto de vista biológico sobre la explicación del juego lo es la Teoría del Pre-ejercicio sostenida por Karl Gross quien vió en el juego un fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad (5).

El juego es para Gross pre-ejercicio, experimentaciones serias que los niños realizarán más tarde en el transcurso de la vida. Sostiene que el juego es de origen instintivo, que encauza las aptitudes innatas y desarrolla la inteligencia. Toda activación de cualquier tendencia instintiva está acompañada del placer y de la alegría de la acción lograda. Como ejemplo: el niño al activar sus instintos gregarios con el juego, experimenta placer de interactuar con sus iguales, y la alegría de ser aceptado le anima en este pre-ejercicio de su vida adulta social. Este adiestramiento para la vida, no es de forma consciente, pero el niño a través del juego va conquistando su autonomía, su personalidad y hasta esquemas prácticos de su vida adulta.

Un criterio que es por demás importante, para el fin de este estudio es el de la liberación de los conflictos internos. El juego es una válvula de escape para las emociones reprimidas, esta teoría la sostienen Aristóteles, Carr, Claparede y Freud (6).

El conflicto mayor a que se enfrentan los niños es la contraposición de su libertad o la obediencia. La solución es la sumisión que la rebelión, en la que también surgen una serie de conflictos. El juego ayuda a ignorar estos conflictos o libera al yo por medio de la compensación o -

(5) Jean Piaget. Op. cit. P. 205

(6) Sidney W Biojou, Op. Cit. p. 40

liquidación, en ésta última, el juego suprime el problema por medio de él; en la compensación el yo toma su revancha y el juego toma actitudes violentas, o bien entra en función el juego de imitación o dramático.

Por el juego el niño se escapa del dominio, y en los juegos de prozas él es el soberano, en el juego de batallas él canaliza sus tendencias agresivas y obtiene éxitos (compensación y liquidación). En el juego dramático o de imitación el niño juega a ser papá y así asume todas las actitudes que le disgustan de su padre y lo reprimen. En los cuentos que el niño inventa se libera de sus deseos intensos reprimidos.

Una teoría que por su importancia se describe en un capítulo posterior es la que sustenta Piaget, en la que sostiene que el juego constituye un revelador de la evolución mental del niño. El juego es para él, - la expresión y la condición del desarrollo del infante (7).

Esta teoría explica como a cada etapa de desarrollo corresponde un determinado tipo de juego; que esta sucesión se presenta en todos los niños, aunque en cada uno o en cada sociedad se presenten modificaciones - en la edad cronológica de su aparición.

C) Clasificación del Juego.

Es claro que si existen tantos puntos de vista sobre la explica-ción del juego, también haya otros tantos para clasificarlo.

(7) Jean Piaget, Op. cit. p. 219

Atendiendo su contenido y las tendencias que obran en el juego, K. Gross, seguido por Claparedo hacen una clasificación dividiendo los juegos en dos grandes grupos: 1.-Juegos de las Funciones Generales y 2.- -- Juegos de las Funciones Especiales (8).

1.- Juegos de las Funciones Generales.- A esta categoría corresponden tres clases de juegos : a) Los juegos sensoriales, b) Los juegos - motores y c) Los juegos psíquicos.

a) Juegos Sensoriales.- Son los que ponen en actividad los órganos de los sentidos. En los niños pequeños se manifiestan porque están conociendo su cuerpo y sienten placer por sentir el medio que les rodea, -- por los órganos de los sentidos. Les agrada tocar las cosas, hacer ruido golpeando los objetos repetidamente, probar todas las sustancias que están a su alcance, llenar todo lo que está a su alrededor con sustan--cias colorantes.

b) Juegos Motores.- Estos juegos son muy numerosos y variados, son los que al realizarse ponen en actividad el aparato motor del cuerpo -- dando por consiguiente el crecimiento y desarrollo normal de los múscu--los y huesos, además que los fortalece. Mediante estos juegos la coordi--nación de los movimientos se hace más precisa y segura.

Dentro de esta clase están los juegos en los que se salta, corre, lanza, etc. así como los que ponen en movimiento las manos y dedos pa--ra cortar, dibujar, pegar, tejer, tocar un instrumento musical y el jue

(8) Gregorio Fingerman, Lecciones de Psicología y Pedagogía, 1966 p. 315

go de canicas por ejemplo; así como los juegos que coordinan los músculos del lenguaje con trabalenguas etc.

c) Juegos Psíquicos.- A su vez se subdividen en juegos intelectuales y juegos afectivos.

En los juegos intelectuales se pone de manifiesto la comparación y - el reconocimiento de formas o números, como en la lotería, el dominó y - el memorama. Interviene la imaginación, la asociación de ideas y el razonamiento. Por ejemplo las adivinanzas, encontrar rimas en palabras dadas, el juego de damas y ajedrez respectivamente.

En los juegos afectivos intervienen los sentimientos, está por decir que aflora el afecto, la simpatía, como el jugar a los miembros de la familia, o a las comadres, pero también están presentes los sentimientos negativos como el miedo con el que juegan a las momias o a cualquier monstruo, o a los cazadores en los que interviene el arrojo, el valor y el temor a las fieras.

En esta clasificación están los juegos que desarrollan la voluntad - como las momias de marfil, en que los niños se quedan inmóviles, sin pestañear siquiera a pesar de las incitaciones de sus compañeros y por un - largo tiempo.

2.- Juegos de las Funciones Especiales.- A esta categoría pertenecen los juegos de lucha y de victoria, los juegos de caza, los juegos sociales, los juegos familiares y los juegos imitativos.

a) Juegos de lucha y de victoria. Estos juegos tienen una gran importancia para la vida. Están ligados a los instintos, especialmente con el de la conservación de la especie. El hombre debe luchar para subsistir, -

para actuar y ganar el triunfo, estos juegos son un preejercicio para los grandes momentos de la vida.

Consisten desde el juego de lucha física cuerpo a cuerpo o diversas formas de luchas, como las luchas espirituales: discusiones, alegatas, — etc. Tienen la función de formar el carácter formando y desarrollando la voluntad.

b) Los juegos de caza. Comprenden en este grupo los juegos de persecución y escondites, como también las excursiones que tienen como fin recolectar especímenes y objetos.

c) Los juegos sociales.— Estos juegos contribuyen a desarrollar los instintos sociales, el espíritu de solidaridad, de grupo y de cooperación comunal.

A este grupo pertenecen los juegos como las excursiones, campamentos, las sociedades infantiles, juegos deportivos y los diversos juegos de grupos en los que coopera cada miembro para su equipo.

d) Juegos familiares.— En este juego domina el instinto maternalo paterno, desarrollan las aptitudes para la formación de una familia. Se manifiesta la mamá o el papá que desean tener. El niño toma el rol de papá y la niña el de mamá y los hijos son desde los hermanitos y amigos hasta los muñecos o animalitos domésticos.

e) Juegos imitativos.— En estos juegos se manifiesta cómo ve el niño el mundo que le rodea, cuál es la apreciación que hace de los adultos, — además los juegos imitativos tienen una gran trascendencia en la vocación del niño, la manifiesta y la desarrolla.

El niño para jugar toma de la vida de los adultos los elementos para su juego, los actos, gestos, el lenguaje, la actitud y el vestido. - Así imita al maestro, al cirquero, al artista, al doctor, etc. También la imitación puede ser colectiva, así un grupo imita a los policías y otro a los ladrones.

En esta clasificación se traslapan los juegos en uno y otro grupo, de tal forma que los juegos adoptan un carácter mixto.

D) Antecedentes de la introducción del juego en la educación formal.

A fines del siglo pasado la educación que se impartía era muy rígida y dogmática.

La voluntad, los intereses y las necesidades del niño no interesaban, los alumnos eran sometidos al autoritarismo del maestro, el niño era considerado como un recipiente al que se le vaciaban los conocimientos, la verbalización por parte del maestro y la pasividad del alumno eran la clase tipo. El alumno debía memorizar "de corrillo y al dedillo" toda una gama de datos que no estaban al alcance de su comprensión.

Para esta pedagogía tradicional, el juego era considerado una especie de basura mental carente de función y aun más, nociva para los niños, a quienes distraía de sus deberes.

Ante este panorama surgió un movimiento pedagógico (a finales del siglo XIX) encaminado a perfeccionar y vitalizar la educación existente en esa época: La Escuela Nueva, que reconoció al niño como el elemento central de la educación.

Las características de esta pedagogía son: la libertad, el respeto,

la individualidad, el trabajo colectivo, la socialización y la actividad principalmente. Fue entonces cuando el juego fue introducido en la práctica educativa.

Los precursores de esta escuela nueva que introdujeron una pedagogía, un método, un sistema en el que se destaca la actividad del juego como factor del desarrollo del niño son entre otros: Froebel, Decroly, - Cousinet.

Federico Froebel (1782-1852) Representante de esta pedagogía consideró que las disposiciones naturales del niño son originalmente buenas, por tanto el maestro debe tener la mayor confianza en su autodesarrollo y crearle un ambiente favorable y estimulante para su desarrollo integral, a su vez el educador debe obtener un conocimiento pleno del infante y respetar sus disposiciones naturales.

Froebel reconoció el valor que para el niño tiene el juego, que es su ocupación peculiar, no concebido como distracción intrascendente sino como una fuente de desenvolvimiento y realización. Su punto de vista sobre la educación no es preparación para la vida futura sino crecimiento y realización plena de la vida actual.

Froebel fue el fundador del jardín de niños, en esta institución aplicó materiales y procedimientos que él creó. Entre los materiales se puede citar los "dones" que consisten en un conjunto de cuerpos sólidos que incluyen la pelota, el cubo, el cilindro y series de cubos divididos en bloques. Estos dones eran utilizados en diversos juegos y actividades para desarrollar la destreza de la mano y agudizar los sentidos de la vista y el tacto.

La escuela froebeliana es una comunidad en miniatura en la cual los

niños se desenvuelven en un ambiente de libertad y actividad, de respeto y solidaridad.

Otro representante de este movimiento lo es Ovidio Decroly quien introdujo una pedagogía basada en el sincretismo y necesidades del niño.

Organizó un programa de ideas asociadas llamadas centros de interés que surgen de las necesidades del niño y de su relación con el medio. Estas ideas centrales generales son: El niño y la escuela, La alimentación, Los vestidos, La vía pública, La casa paterna.

El procedimiento general utilizado en la aplicación de los centros de interés es el juego educativo. Este tiende a desarrollar la actividad intelectual, las percepciones sensoriales y la aptitud motriz. Por los - juegos educativos el niño aprende a discriminar sus impresiones, a clasificarlas, a cambiarlas y a asociarlas con otras. El juego incita la - - atención del niño y fija una imagen viva de las cosas en la mente.

Roger Cousinet. Es el autor del método Cousinet que aplicó en las - escuelas primarias francesas y lo expuso en su obra Métodos de Trabajos Libres en Grupos. Este método introduce en la escuela la actividad espontánea que predomina en el juego.

Los trabajos se realizaban en equipos que eran formados espontánea- mente de acuerdo a sus simpatías, con niños mayores de 8 años.

En este método se manifiesta la libertad para escoger el tema de estudio dentro de los temas propuestos por el maestro; el respeto por la - individualidad para desarrollar los temas a propio ritmo; la colectivi- dad de los compañeros de grupos para la realización de las actividades; la responsabilidad para terminar con todos los temas del programa.

Las tareas realizadas por los alumnos eran la observación e información, recopilación de datos, su clasificación, la redacción, el dibujo, el cálculo, etc.

Los tipos de trabajo de los alumnos eran científicos, históricos y creativos.

Estas aportaciones hechas por los iniciadores de la Escuela Nueva, son las bases de la pedagogía actual.

El movimiento pedagógico de la Escuela Nueva es amplio y en él se encuentran muchos puntos de vista diferentes; pero todos los representantes de ésta convergen en las mismas bases, en lo general: una educación para el desarrollo de la personalidad del niño; en lo particular: basada en la actividad en lo que está presente el juego como parte de la naturaleza de la infancia.

CAPITULO II

PSICOLOGIA DEL NIÑO.- TEORIA PSICOGENETICA DE JEAN PEAGET

A) Conceptos Teóricos Fundamentales.

La psicología genética es una corriente del estudio del conocimiento. Aborda el estudio del comportamiento y de los procesos psíquicos, — considerando su desarrollo y su génesis. Pone énfasis en el estudio de — la aparición de los diversos procesos psicológicos y su progresivo desarrollo y diferenciación.

Las facultades mentales tienen una dimensión genética y evolutiva — que crecen gradualmente, no están hechas. Los modos genéticos de este desarrollo mental son: la memoria, el lenguaje, la comprensión, el razonamiento y el juicio entre otros.

El desarrollo de todas estas facultades atraviesa por una serie de estados y procede de acuerdo con una serie de mecanismos adaptativos que son la asimilación y la acomodación, que permiten alcanzar nuevas equilibra-
ciones.

Esta teoría interpreta a la inteligencia como un proceso evolutivo y como un proceso de adaptación.

1.- La Inteligencia como un proceso evolutivo.

La teoría psicogenética por ser una teoría del desarrollo, tiende a explicar la forma en que un recién nacido que no tiene conocimiento absoluto del mundo, logra comprenderlo gradualmente, integrarse a él y funcionar apropiadamente dentro del mismo.

El desarrollo de la inteligencia es un proceso espontáneo, estrechamente relacionado a todo proceso de embriogénesis. La embriogénesis englo

ba el desarrollo del cuerpo, el desarrollo del sistema nervioso, el desarrollo de los mecanismos funcionales de todos los órganos y el desarrollo de las funciones mentales. Es un desarrollo total y general en el contexto biológico y psicológico.

Un aspecto diferente de todos los desarrollos que se dan en el individuo es el del conocimiento puesto que no termina este proceso de desarrollo hasta la adultez.

Para Piaget el desarrollo tiene una significación de evolución y en sí el desarrollo de la inteligencia no es una suma de imágenes establecidas, ni cadena de asociación de ideas fijas. Explica cómo las extructuras mentales de un recién nacido llegan a convertirse en las estructuras de un adolescente.

Estas dos estructuras no son iguales y existen entre ellas cambios - que explican cómo la inteligencia de un recién nacido se va transformando hasta su resultado final.

Para explicar estos cambios Piaget tomó niños que sirvieron de modelos mentales de los diferentes intervalos existentes desde el nacimiento hasta la adolescencia. Los niños de varias edades fueron puestos en situaciones de experimentación muy distintas y originales. Piaget aclaró diversos aspectos del pensamiento de los niños de sus experimentos. De los resultados de estos experimentos y observaciones abstraigo los modelos fundamentales y pasó a engranarlos para que tuvieran un sentido; encontró - que el modelo precedente era necesario para el siguiente y así sucesivamente. Ordenó después los modelos en una secuencia temporal y se sirvió de un criterio cronológico para separar un modelo de otro.

Piaget utiliza el término periodo para describir un lapso de tiempo

de cierta extensión dentro del desarrollo, el término etapa para lapsos menos extensos y estudios para lapsos menores dentro de una etapa o período.

Esta descripción de los estudios del desarrollo intelectual tiene carácter de series de cambios lógicos, la relación cronológica es aproximada, deja un margen de cambio de uno a dos años. Pero aunque el cambio de etapa no se pueda fijar con precisión cronológicamente, sí es preciso el orden en su secuencia.

En la estructura de cada etapa se van produciendo ajustes para alcanzar equilibrios que dan origen a otra etapa. No quiere decir con esto que desaparezcan las estructuras del pensamiento anteriores. Por lo tanto un adolescente puede pensar concreta y formalmente, como también existe una comprensión sensoriomotriz del mundo, o bien utilizar un pensamiento preconceptual en algunas ocasiones.

El desarrollo de la inteligencia se realiza según las siguientes etapas: (La edad cronológica del niño en que Piaget ubica cada una de ellas es aproximada).

La primera etapa es llamada Sensoriomotriz (de los 0 a 18 meses), es una etapa preverbal. En esta etapa se desarrolla el conocimiento práctico, se actúa sobre el presente inmediato o sea el mundo del aquí y ahora. No hay representación de los objetos, esto es que en los primeros meses de vida del niño, un objeto no tiene permanencia en la mente, si se le presenta al niño una sonaja, al retirársela no existe más, ni hará nada por encontrarla; en la secuencia de su desarrollo el niño hará por buscar la sonaja cuando no la tenga presente porque la habrá convertido en un objeto permanente, esto es cuando su pensamiento ya evolucionó a una estructura más.

Para explicar la secuencia de estructuras del pensamiento sensorio-motriz, Piaget marca seis estadios de desarrollo, en los que está el origen de la imitación.

El primer estadio se caracteriza por el ejercicio reflejo y la ausencia de la imitación.

El segundo estadio se caracteriza por la presencia de la imitación que se presenta esporádicamente.

En el tercer estadio aparece la imitación sistemática de los sonidos pertenecientes a la fonación del niño y los movimientos corporales ejecutados de manera visible para él.

Cuarto estadio, en éste la imitación de movimientos realizados por el niño, ya son sin tener el modelo presente.

Quinto estadio. Comienza la imitación de los nuevos modelos sonoros y visuales.

Sexto estadio. Comienza la imitación representativa. Aparece la función simbólica que señala el momento en que el lenguaje comienza a afectar el desarrollo de las estructuras de la inteligencia.

La inteligencia sensorio-motora que coordina durante los dos primeros años, las percepciones y los movimientos, hasta llegar a la construcción del objeto permanente, del espacio práctico, de la percepción de la forma y las dimensiones, conserva un papel fundamental durante el resto del desarrollo mental y hasta en el adulto mismo, puesto que la inteligencia sensorio-motora es el órgano esencial de la actividad perceptiva y el intermediario indispensable entre las percepciones mismas y la inte-

ligencia conceptual.

Segunda Etapa del desarrollo. La Inteligencia Pre-operacional (de los 18 meses a los 7 años), surge cuando aparece en el niño la capacidad de reemplazar un objeto por una representación simbólica. El logro de esta última es decisivo para la adquisición del lenguaje y la realización de conductas por imitación de un objeto o suceso ausente. En esta etapa el pensamiento es egocéntrico, o sea que reduce los datos del tiempo y el espacio lejanos a los de la actividad propia inmediata. Sin embargo al final de esta etapa comienza a escuchar las opiniones de los demás iniciándose así el proceso de socialización. Esta etapa tiene dos estadios de desarrollo:

Estadio I.- (De los 18 meses a los 4 años). El pensamiento preconceptual, en la que la razón es dominada por la percepción.

Estadio II.- (De los 4 a 7 años). El pensamiento intuitivo. En el que el niño da soluciones intuitivas mas bien que lógicas. Por ejemplo: el niño considera que su papá tiene muchos años porque es alto. O bien cuando ve dos automóviles que recorren un trayecto en forma paralela, concluirá que tardó más el que llegó más lejos.

Estos ejemplos muestran que los niños de esta etapa confunden las relaciones temporales y espaciales.

El niño no tiene la capacidad de la conservación, por ejemplo si se vierte líquido de un vaso a otro de diferente forma, el niño preoperacional pensará que hay más líquido en uno de los vasos, que en el otro.

Característica de esta etapa es la imitación y la curiosidad, el -

niño observa a las personas adultas e imita sus palabras y gestos. Su curiosidad se extiende a todo cuando le rodea, y hace preguntas de ¿por qué? ¿cuándo? ¿cómo? Se esfuerza por conocer el mundo circulante. Le gustan los cuentos y no distingue fantasía de lo real. Sus intereses son lúdicos, sin juego, cualquier actividad deja de interesarle.

Tercera Etapa de las Operaciones Concretas. (De los 7 a los 11 ó 12 años). Edad promedio de los niños de cuarto año de primaria. En esta etapa los niños pueden operar el pensamiento, lo que significa que pueden reemplazar las acciones reales por acciones virtuales, pero necesitan todavía la presencia concreta de los objetos para poder razonar. Ejemplo: si a un niño se le presenta oralmente este problema: Juan es menos pesado que Pedro, Juan es mas pesado que Andrés. ¿Cuál es más pesado de los tres? No sabría dar la respuesta. Pero si el mismo problema es presentado con los componentes reales del caso, el niño sí podrá razonar adecuadamente. Pues se encuentra a un nivel de funcionamiento semiabstracto.

En esta etapa existen operaciones de clasificación, ordenamiento, - operaciones espaciales y temporales.

Así el niño ha adquirido el concepto de conservación numérica y entiende las operaciones inversas: la resta de la suma, y la división como inversa de la multiplicación.

Puede concebir la realidad en forma más objetiva y ya puede diferenciar los seres que tienen vida de los que no la tienen.

Se interesa por el origen o causa de los hechos. Tiene un marcado interés por el coleccionismo. Se intensifica su capacidad para comunicarse oralmente, tiene interés de expresar sus ideas y de vertir su opinión acerca de los hechos.

Comienza a descentrarse, toma en cuenta los puntos de vista de los demás. En ocasiones llega a salirse de sí de tal forma que acepta los razonamientos de los demás, desechando los propios y sin analizarlos.

Una de las características del niño de esta etapa es su interés y capacidad de relacionarse con los demás, los grupos formados espontáneamente son más estables e instintivamente los niños y niñas se van separando. Aparece la cooperación y la generosidad entre los compañeros. En esta etapa el niño adquiere la capacidad de subordinar su conducta a las reglas del juego en equipo y más tarde es capaz de autorregular voluntariamente su comportamiento. Al niño de las operaciones concretas le apremia el deseo de ser activo, busca juegos que le exigen mayor grado de destreza, y actividades más complejas y útiles.

Cuarta etapa de las Operaciones Formales. (De los 11 ó 12 hasta los 14 ó 15 años). En esta etapa el niño completa la generalidad del pensamiento, ya no necesita la presencia de los objetos pues entra al pensamiento lógico abstracto, puede desprenderse de lo inmediato presente y es capaz de razonar sobre lo posible y no sólo sobre los objetos porque ha alcanzado el pensamiento hipotético deductivo.

El niño de esta etapa construye operaciones de lógica proporcional y no simplemente operaciones de clases, relaciones y números. Obtiene nuevas estructuras combinatorias que le permiten formular hipótesis basándose en las combinaciones posibles.

La atención de este niño no se centra en el hecho sino en la causa, el desarrollo, la teoría, hipótesis y la comprobación. Muestra exigencia en la profundidad y la novedad. Sus lecturas son la investigación y demuestra pasión por la literatura.

Etapas del desarrollo según Piaget			
Etapa	Edad Aproximada	Estadios	Algunas características principales
Sensoriomotriz	0 a 18 meses	<p>I La preparación refleja. Reacciones circulares primarias.</p> <p>II Imitación esporádica. Reacciones circulares.</p> <p>III Imitación sistemática de los sonidos fonéticos del niño. De la coordinación de los esquemas secundarios.</p> <p>IV Movimientos de imitación de forma visibles para él.</p> <p>V Imitación sistemática de los modelos de movimientos de su cuerpo no visibles.</p>	Algunas características principales Inteligencia motora. Mundo del aquí y el ahora. No hay lenguaje, ni pensamiento en los estadios primeros. Ninguna noción de la realidad objetiva.
Preoperativa	18 meses a 7 años	I Preconceptual	Pensamiento egocéntrico. La razón dominada por la percepción. Soluciones intuitivas mas bien que lógicas.
	4 a 7 años	II Intuitiva	Incapacidad para conservar.

Etapa	Edad Aproximada	Estadios	Algunas características principales
Operaciones concretas	7 - 11 ó 12 años		<p>Capacidad para conservar. Lógica de clases y relaciones. Comprensión del número o cantidad. Pensamiento atado a lo concreto. Desarrollo de la reversibilidad del pensamiento.</p>
Operaciones formales	11 ó 12 hasta 14 ó 15 años		<p>Completa generalidad del pensamiento. Pensar enunciativo. Capacidad para manejar lo hipotético. Desarrollo de intenso idealismo.</p>

2.- El concepto de Inteligencia como un proceso de adaptación.

Para Piaget existe una analogía entre la adaptación biológica de los organismos y el desarrollo de la inteligencia de cada individuo durante su maduración de la infancia a la adultez.

"Piaget retoma de esta manera los principios básicos de la adaptación biológica.

- 1.- Hay completa interdependencia entre un organismo vivo y el medio ambiente en que vive.
- 2.- El organismo y el medio están involucrados en un proceso mutuo de acción y reacción.
- 3.- Tiene que haber un balance o relación de equilibrio" (9).

La inteligencia es un caso de adaptación biológica y que en esencia es una organización de un conjunto de acciones interiorizadas llamadas — operaciones, que se caracterizan por su movilidad. La inteligencia tiene como función estructurar el universo del mismo modo que el organismo estructura su medio inmediato.

La adaptación al medio que efectúa la inteligencia es realizada por dos mecanismos que siempre están presentes en una experiencia, la asimilación y la acomodación.

Cuando una experiencia obtenida en el presente es conducida a la mente y se incorpora a las ya existentes, esta experiencia tiene que ser modificada lo necesario para adecuarse a las ya adquiridas, a este proceso se le llama asimilación.

Pero esta incorporación no es posible sino se modifican las estructuras ya existentes, lo suficiente para que pueda acoplarse la nueva experiencia.

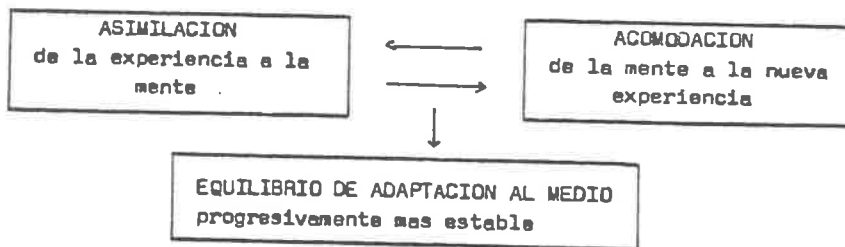
(9) Ma. Guadalupe Bonfil Castro, Pedagogía: Bases Psicológicas, 1983, p. 322

Este proceso en el cual la inteligencia se ajusta para que se acomoden cada una de las nuevas experiencias se llama Acomodación.

La adaptación al medio se produce solamente cuando el interjuego de asimilación y acomodación están en equilibrio, y en consecuencia la inteligencia encuentra su equilibrio con el medio.

En resumen la absorción de experiencias por parte del intelecto y su reestructuración y acoplamiento mental (asimilación) y el efecto producido por las nuevas experiencias al formar una nueva estructura (acomodación), son cambios que se producen a lo largo del desarrollo de la inteligencia. A medida que el individuo va creciendo se va haciendo más inteligente y el modelo mental del mundo se va haciendo más extenso.

Este esquema ejemplifica el proceso de adaptación (10).



(10) Ma. Guadalupe Bonfil Castro, Op. cit. p. 324

B) Consideraciones acerca del Desarrollo Cognoscitivo.

El desarrollo del conocimiento es un proceso espontáneo, y no un estado, ni una suma de experiencias de aprendizaje descritas.

El conocimiento no es una copia de la realidad, sino un proceso que consiste en pasar de un conocimiento menor a un estado más complejo y eficaz.

A este conocimiento se llega por lo que Piaget ha llamado operaciones. Conocer un objeto es actuar sobre él, modificarlo y entender cómo está construido dicho objeto. Las operaciones son pues la esencia del conocimiento, pues son las acciones que antes de llevarse a cabo con símbolos se han realizado sobre objetos y que capacitan al individuo para asimilar lo real y llegar a las estructuras de transformación.

Existen por ejemplo las operaciones de ordenamiento, clasificación, conservación, de relaciones, operaciones espaciales y temporales, operación de la construcción de la idea de número, etc. Estas y todas las operaciones son acciones reversibles, esto es que tiene lugar en dos direcciones: unir, separar; dividir, multiplicar, etc.

Las operaciones no se encuentran aisladas, siempre tienen nexos con otras operaciones, y representan una parte de la estructura total. Por ejemplo, un número no existe aislado, está presente en una estructura de serie de números que pertenecen a una estructura matemática más amplia.

El desarrollo cognoscitivo es la formación, elaboración y funcionamiento de estas estructuras.

C) El Desarrollo mental del niño y su relación con el juego.

En el proceso de evolución de la inteligencia hay un momento decisivo para el desarrollo, es la aparición del simbolismo en el niño, o sea la representación de lo real al pensamiento. La función del simbolismo es la adquisición del lenguaje y éste permite a su vez la construcción de los conceptos.

La representación tiene dos sentidos, en el sentido estricto es la representación de realidades ausentes o imágenes, como la representación de signos verbales o lenguaje hablado, y en el sentido más amplio la representación es un sistema de conceptos o esquemas mentales. El mecanismo que hace posible esta función es el juego.

Existen cuatro niveles del juego presentes a través de la evolución mental del niño: el juego de ejercicio, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción.

Para explicar el desarrollo mental a través del juego Piaget separó las cuatro etapas del desarrollo descritas en el inciso anterior, en tres periodos en los que aparecen los tipos o niveles de juego, los niveles adquiridos no desaparecen al adquirir otro nivel, sino que se quedan como parte misma de la personalidad del individuo.

Desde los dos primeros años de vida del niño o sea en el periodo sensoriomotor, surge el juego de ejercicio que es el primer nivel del juego, al pasar el niño al periodo de la representación surge el juego de símbolo o segundo nivel del juego, cuando el niño alcanza el periodo de la reflexión o de las operaciones el juego llega a su tercer nivel llamado juego de reglas.

Otro nivel del juego es el de construcción, pero éste "no define un periodo sino que se encuentra en la mediación del periodo de la representación como enlace entre el juego y la imitación; y en el periodo

de la reflexión como enlace entre el juego y el trabajo inteligente"(11).

1.- Primer Periodo.- La actividad sensorio-motora y el juego de — ejercicio. El Juego de Ejercicio aparece en el estadio II al V de la — etapa sensoriomotriz. Queda constituido cuando el niño aprende a manipu las los objetos o a realizar actividades por el simple placer de gozar las sensaciones que producen: agarrar por el placer de agarrar, balan— cear por el placer de lograr balancear, en otras palabras, repite sus — conductas por la alegría de dominarlas y de ejercer su propio poderío.

Este juego se caracteriza por no tener intervención ni los símbolos ni las reglas, repite sus conductas por la sencilla razón de dominarlas, es un simple ejercicio de coordinación sensoriomotriz que puede consis— tir en movimientos muy sencillos como los de extender los brazos y las piernas, tocar los objetos, y otras actividades motoras tales como ga— tear, arrastrarse, mover las partes de su cuerpo, o las de producir rui— dos o sonidos que además de aportar una satisfacción al ser repetidos constituyen las reacciones circulares.

El juego de ejercicio al evolucioner da lugar a esquemas mentales de mayor amplitud. El niño incorpora las novedades que proceden del mun— do exterior a sus esquemas de asimilación como si tratara de comprender si el objeto que ha encontrado es para chupar o golpear.

Este juego no pertenece exclusivamente al juego inicial del niño, sino que aparece durante toda la infancia cada vez que un esquema nuevo

(11) Jean Piaget Cp. cit. p. 158

se adquiere o por el simple placer de potencia, como por ejemplo: andar en bicicleta, patinar, jugar al subibaja, al tobogán. Hasta en el adulto resurge; esto lo vemos cuando compra un automóvil y se pasea de un lado a otro por el simple placer de ejercer nuevos poderes.

2.- Segundo Periodo.- La actividad representativa y el juego de símbolo. Se presenta en el estadio VI de la etapa sensorio-motriz y en toda la etapa preoperativa. Este tiene como principal función la de asimilación de lo real al yo. El juego permite que surja la capacidad de evocación de un fenómeno ausente, puesto que es la comparación de un elemento dado y un elemento imaginado. El juego simbólico está presente en el periodo de la representatividad o sea en la etapa preoperativa. El niño de 18 meses ya juega imitando movimientos de su cuerpo que no ve, como fruncir la frente, mover la boca, incluso sin tener delante el modelo. A medida que se desarrollan la imitación y la representación el niño realiza actos simbólicos. En el juego simbólico se encuentra la fantasía que es un recurso interno que el niño tiene para adaptarse al medio. Por la imaginación un objeto que puede ser una almohada o una botella, se convierte en una muñeca; un palo de escoba en caballo, una caja de zapatos en un automóvil, etc.

La mayor parte de los juegos simbólicos son a la vez sensoriomotores pues ponen en acción movimientos y actos complejos.

El juego simbólico ayuda a mejorar el funcionamiento cognoscitivo del niño preoperacional, pues la fantasía amplía su visión creativa, mejora su funcionamiento social, puesto que mejora su capacidad al asumir un papel en los juegos dramáticos porque asimila experiencias nuevas a esquemas ya conocidos, y le permite aceptar puntos de vista diferentes a los suyos. Cuanto más amplía sus esquemas el juego es mas complicado, — así imita a la mesera, al papá que telefona, a la mamá que hace la comida, etc.

Las estructuras características del pensamiento preconceptual, del juego y de la imitación, se influyen recíprocamente en este periodo de la representación para formar condiciones generales de equilibrio.

El juego simbólico tiene otras funciones además del desarrollo cognoscitivo: le permite la expresión de las emociones (catarsis) reproduciendo y prolongando lo real, de esta manera el niño expresa, extiende y reafirma su yo.

Este juego tiene una función compensadora cuando en el juego simbólico el niño más que producir lo real lo corrige como él lo desea. Otra forma más de compensación es la de ejecutar ficticiamente los actos que le son prohibidos. O bien inventar amigos, o dándole vida a objetos inanimados para tener compañía, o bien, para tener a quien culpar de sus faltas.

Los Juegos de Construcción se hacen presentes en este periodo de la Representatividad cuando los juegos imitativos toman carácter de comedia y existen los personajes, se trata de un juego de creación, que procede del juego simbólico pero que se desarrolla en la actividad constructiva o de trabajo.

El juego de ejercicio es individual, el juego simbólico es individual como paralelo, llamado así cuando los niños juegan juntos pero no interactúan. A diferencia de éstos está el juego de reglas que es social; implica las relaciones interindividuales puesto que su función es socializadora.

3.- Tercer Periodo.- La actividad representativa de orden operatorio y el juego de reglas. Surge en el periodo de la reflexión que comprende las etapas de las operaciones Concretas y Formales, comprendido de los ?

a los 15 años de edad. En este periodo se encuentra el niño de 4° año de primaria. Como su nombre lo indica combina la espontaneidad con el cumplimiento que conlleva el juego. Este puede tener contenidos sensoriomotores y simbólicos como el juego de canicas y las adivinanzas respectivamente. Es frecuentemente realizado en equipos y existe algún grado de competitividad.

El juego de reglas señala un gran avance en cuanto socialización y objetivación del pensamiento del niño de las operaciones concretas. Este niño ya sabe descentrar, ve mas allá de él mismo en el plano cognoscitivo, en el afectivo y el moral. Con el juego toma en consideración el punto de vista de los demás; ya no es tan rígido en el castigo para quien no cumple las normas y se integra con sus iguales.

Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensoriomotores como las carreras, los lanzamientos, las canicas, etc; intelectuales como las cartas, las damas, el memorama, etc; y con competencia de los individuos sin lo cual la regla sería inútil; Se basan en un código que ha sido transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados entre los niños.

Este juego evoluciona a la par que se desarrolla el niño, pues se disciplina y se socializa por las mismas reglas.

El juego de reglas persiste hasta la adultez, aunque no es la única clase que en esta edad se practica pero sí el juego de reglas hace que decline el juego de ejercicio y el simbólico.

El Juego de Construcción se encuentra en forma especial en este periodo de la reflexión como enlace del juego de reglas y del trabajo inteligente.

En resumen los juegos de ejercicio, símbolo y de regla son los tres niveles del juego que tienen correspondencia evolutiva con las formas — sensorio-motora, representativa y reflexiva de la inteligencia. Así como el cuarto nivel, llamado juego de construcción que sirve de enlace entre el juego de símbolo y la imitación y el de reglas con el arte y el trabajo.

El Desarrollo mental del niño y su relación con el juego		
Etapas	Periodo del nivel del juego	Nivel del juego
Sensorio motriz del II al V estadio	Sensoriomotor	1º Nivel Juego de Ejercicio Surge del placer de ejercer los nuevos poderes adquiridos por actividad propia.
El estudio de la etapa sensoriomotriz y la Preoperativa.	De la Representación	2º Nivel Juego de Símbolo Es asimilación de lo real al yo. Se presenta el J. de Construcción como enlace de la imitación y la creatividad.
Operaciones Concretas Operaciones Formales	De la Reflexión	3º Nivel Juego de Reglas Es una satisfacción sensoriomotora. Es asimilación de lo real al yo. Con un código del juego, una disciplina colectiva, una moral de honor y la victoria sobre los demás. Se presenta el J. de Construcción como enlace del J. de Reglas y el trabajo.
No define una etapa sino que se encuentra entre el periodo Representativo y de la Reflexión.		4º Nivel Juego de Construcción. Se encuentra entre el juego y la imitación y entre el juego y el trabajo inteligente, arte, deporte y ciencia. Es el enlace entre la actividad lúdica y el trabajo.

CAPITULO III

EL NIÑO COMO UNIDAD BIOPSIICOSOCIAL EN DESARROLLO

"El papel de la educación tenderá a desarrollar armoniosamente todas las facultades del ser humano" (12). Por tanto resulta por demás señalar cuan importante es conocer la personalidad del niño, cuáles son los factores que la integran y su desarrollo.

Para Wallon "el niño es un ser en evolución, una unidad biopsicosocial, una totalidad de factores que integran su personalidad" (13).

Los factores biológicos, psicológicos y sociales actúan uno sobre otro como causa y efecto de los cambios que se dan en el organismo en las sucesiones del desarrollo.

Las determinantes biológicas (genética, maduración nerviosa y motora) son las bases de los progresos psicológicos del niño, pero esta constitución está ampliamente influenciada por el medio ambiente social, que en última instancia es el determinante en el desarrollo de las potencialidades de la personalidad.

Así como el desarrollo integral no puede darse si sólo se atiende un factor de la personalidad, puesto que ya no podrá alcanzar el equilibrio, de la misma forma es difícil estudiar por separado cualquiera de estos aspectos indisolubles señalados por Wallon. Pero para efectos de conocimiento, causa e implicaciones didácticas, las funciones de desarrollo como el motor, el lenguaje, la afectividad, la sociabilización, la percepción, la memoria, la atención, etc. Se engloban y separan en las llama-

(12) SEP Libro para el maestro, cuarto grado, 1986, p. 10

(13) Ma. Guadalupe Bonfil Castro, Op. cit. p. 37

das esferas del desarrollo: psicomotriz, socioafectiva y cognoscitiva — (descrita en el capítulo anterior).

A) Factor Biológico.

1.- Mecanismos de la herencia.

Cada niño comienza la vida como un organismo unicelular conocido como cigote. Esta primera forma de vida que tiene un diámetro de alrededor de $1/125$ de pulgada, se forma a partir de la unión del espermatozoide — del padre con el óvulo de la madre. En esta célula fertilizada hay 23 pares de cromosomas, la mitad de las cuales han sido aportadas por el padre y la mitad por la madre.

Cada cromosoma consta de una sucesión de minúsculas partículas dispuestas en línea y conocidas como genes, que son los portadores de la herencia. El cigote u óvulo fertilizado contiene todas las potencialidades hereditarias que el individuo podrá realizar.

Hay pruebas de que ciertos rasgos físicos como el color de los ojos y de la piel, el tipo de sangre, el daltonismo, ciertas tendencias a ser alto, bajo, corpulento o esbelto, etc. siguen las leyes de la herencia. No se sabe hasta qué punto se heredan los rasgos mentales, pero sí está comprobado que la herencia es un factor que determina el funcionamiento intelectual.

2.- Ajuste de los procesos fisiológicos.

La salud del niño es un estado de bienestar físico, mental y emocional. El bienestar físico presupone un estado de equilibrio interno de los procesos fisiológicos constantes.

Estos procesos son inalterables ante los cambios externos. A este proceso de regulación interna se le llama Homeostasis.

La homeostasis se hace posible por un mecanismo de regulación que registra las condiciones internas del organismo.

Quando el equilibrio del medio interno se altera, en algún punto, el cuerpo reacciona de inmediato.

Por ejemplo la temperatura corporal se mantiene a 37°, si se altera la temperatura exterior, el cuerpo reacciona con sudor o escalofrío que ayuda a establecer las condiciones normales que garantizan su estabilidad ante el embate externo.

Así es como el organismo regula la composición de fluidos y los procesos de funciones biológicas muy complejas.

Si se pierde el equilibrio, se convierte en necesidades físicas -- (sed, hambre, respiración, micción, defecación, etc.) al tratarse de un equilibrio mayor se convierte en enfermedad. Por ejemplo al perderse la capacidad de regular la glucosa sanguínea por el alto consumo de azúcares en la alimentación, el estado de equilibrio pasa a ser un estado de enfermedad (diabetes).

3.- El efecto de las glándulas sobre el comportamiento

El sistema nervioso y el sistema endocrino interactúan y ambos tienen una importancia vital en la salud física y mental porque juntos -- coordinan las funciones del organismo.

Estos dos sistemas tienen tendidas grandes redes de comunicación. - El sistema nervioso transmite sus mensajes por medio de impulsos electroquímicos que viajan a gran velocidad hasta los músculos y las glándulas.

El sistema endocrino está compuesto de glándulas de secreción interna, las hormonas que segregan pasan directamente a la corriente sanguínea a todos los tejidos del organismo. Las principales glándulas son el hipotálamo, la hipófisis, la tiroides, la paratiroides, el timo, las suprarrenales, el páncreas, la pineal, las gónadas (ovarios y testículos).

Las glándulas endocrinas ayudan a mantener la homeostasia del organismo, producen cambios a largo plazo como el crecimiento y la madurez sexual, también están muy relacionadas con el comportamiento para que sea normal o anormal, también producen emociones intensas como el miedo, la ira (suprarrenales), el júbilo y la desesperación.

Por ejemplo, un mal funcionamiento de la tiroides produce el cretinismo dando un cuadro de bajo crecimiento, debilidad mental, poca emotividad y se es incapaz de cuidarse a sí mismo. O bien, otro efecto es la creciente tensión nerviosa. La paratiroides cuando funciona mal causa un comportamiento desagradable y la depresión mental.

Las suprarrenales en un funcionamiento deficiente producen precocidad de desarrollo y madurez sexual. También produce en un buen funcionamiento la adrenalina que es la sustancia que prepara al individuo a enfrentarse a situaciones de emergencia y resulta de vital importancia para la adaptación del niño al medio, siempre cambiante y a veces hostil.

4.- La nutrición crecimiento y desarrollo.

El niño necesita comer una variedad de alimentos de origen vegetal

y animal para obtener los nutrientes que su cuerpo requiere.

La dieta balanceada le proporciona al organismo los nutrientes: grasas, azúcares, proteínas, vitaminas y minerales que a su vez proveén al niño de energía necesaria para realizar sus actividades características. Una dieta que comprenda todas estas sustancias es el medio más seguro y eficaz para mantener la buena salud. Asimismo la combinación de alimentos le permite al organismo obtener las sustancias necesarias para regular las funciones fisiológicas. Los alimentos asimilados son utilizados para producir más células que permiten el crecimiento y el desarrollo del niño, así como reparar los tejidos que se van desgastando.

La desnutrición limita al niño las oportunidades de aprender y desarollarse, puesto que el crecimiento y desarrollo se ven interrumpidos porque la desnutrición se presenta en épocas en que el niño crece con mayor rapidez y el crecimiento se presenta con menor velocidad o se detiene. Un niño desnutrido es más pequeño que sus compañeros de la misma - edad y tiene menor peso como estatura.

Además de la nutrición, el crecimiento y desarrollo del cuerpo del niño está sujeto a otros factores, principalmente a la herencia, al funcionamiento de la hipófisis o glándula pituitaria, al estado de salud, y al ejercicio físico.

Durante el crecimiento y desarrollo del niño, su cuerpo cambia proporcionalmente al paso de los años. En un recién nacido, la cabeza representa una cuarta parte de la longitud del cuerpo; en un adulto corresponde a la octava parte de la estatura promedio. Si la cabeza de un bebé es desproporcionadamente grande en relación con el cuerpo de un adulto, sus piernas en cambio son desproporcionadamente cortas. Desde el nacimiento hasta la madurez, la cabeza de una persona duplica su tamaño mientras —

que el tronco lo triplica, los brazos lo cuadriplican y las piernas lo — quintuplican.

El cuerpo crece, tanto en tamaño como en complejidad, a partir de la cabeza hacia abajo siguiendo esta secuencia: cabeza, tronco, brazos y piernas.

Cada niño tiene su particular pauta de crecimiento única y exclusiva. En las tablas de peso y talla se habla de promedios.

Edad	NIÑOS		NIÑAS	
	Peso	Talla	Peso	Talla
9	26.07 Kg.	1.31 m.	26.45 Kg.	1.28 m.
10	28.97 Kg.	1.35 m.	30.10 Kg.	1.34 m. (14)

A la edad de 9 y 10 años los niños son ligeramente más altos que las niñas de esta edad. Las proporciones del cuerpo cambian acercándose a las del adulto. Los brazos y las piernas son proporcionalmente más largos. La cabeza y el tórax son proporcionalmente más pequeños.

B) Esfera del desarrollo psicomotriz.

El desarrollo motriz y físico del niño están íntimamente vinculados puesto que la adquisición de muchas capacidades depende del desarrollo de la musculatura requerida y del control de esos músculos.

La capacidad motora del niño que cursa el 4° grado de Educación Pri

(14) Moderna Enciclopedia La Salud del niño 1968 p. 288

maría (de 9 y 10 años) mejora en este periodo. El control de los músculos grandes está muy desarrollado, obviamente el niño controla su postura, ya no pierde el equilibrio al caminar, correr, saltar, sabe lanzar con mayor exactitud, etc. Y el control de los músculos pequeños ha mejorado mucho; ya escribe más rápido, recorta y traza líneas con mayor exactitud, etc.

Son visibles los logros, las habilidades, organización de movimientos, así como la comprensión y el manejo del espacio y del tiempo.

De esta forma se pueden advertir entre otros los siguientes avances en su desarrollo psicomotriz:

Puede ubicar la posición y distancia de los objetos entre sí, sin necesidad de tener como referencia su propia persona.

Tiene mayor organización lateroespacial, reconoce la izquierda y la derecha no sólo en sí mismo y en los otros, sino también en recorridos y explicaciones que el maestro pueda darle de dirección.

Son mayores el dominio y la coordinación de velocidad y dirección que pueda darle a su cuerpo y puede ser capaz de cambiarlas cuando corre. Por este dominio la precisión y velocidad de la escritura es advertida, así como la destreza en la construcción de maquetas, en el uso de herramientas y en la construcción de juegos.

En sus dibujos expresa mejor las proporciones corporales y los puede representar con acción.

Los cambios en destreza locomotriz, la agilidad, la coordinación y la fuerza física entre niños y niñas es notable, el niño supera a la ni

ña en fuerza física, por lo mismo ellos demuestran más interés en las actividades físicas, los varones tienen más fuerza en las piernas y mejor coordinación de éstas y los brazos, lo que le permite superar a las niñas en saltar, patear, arrojar, atrapar, batear y correr zigzagueando. Las niñas sobrepasan a los varones en pocas destrezas físicas, una de ellas es el salto de cuerda, también superan en movimientos rítmicos, así como mejor destreza de los movimientos de los músculos pequeños.

1.- El juego, factor para el crecimiento y el desarrollo psicostriz.

El ejercicio físico permite el desarrollo normal del crecimiento y la motricidad. En las actividades del niño es difícil hacer la separación entre ejercicio físico como actividad seria y el juego, pues el ejercicio físico que realiza el niño es un juego; jugando a pintar el niño crea arte (desarrollo motriz fino) jugando a botar la pelota, lanzar y saltar, el niño aprende deportes (desarrollo motriz grueso) ésta es la función del juego de construcción según Piaget.

Se puede hacer una distinción entre el juego libre o espontáneo y el juego dirigido. A través del juego espontáneo el niño manifiesta sus instintos e impulsos naturales. En pocas ocasiones el juego espontáneo es libre puro, pues siempre hay limitaciones que lo reprimen: el espacio, su seguridad y bienestar por ejemplo.

El juego dirigido en cambio, como su nombre lo indica, es conducido ya por la tradición cultural, ya por el grupo de iguales y generalmente por adultos.

A través del juego dirigido se deben propiciar actividades que favorezcan en el niño la perfección de la coordinación de los músculos pequeños, como recortar, dibujar, modelar, pegar, elaborar papiroflexia, construir juguetes, etc.

Así como actividades motrices que le permitirán llegar a las actividades artísticas a través del juego, propiciando en el grupo, la libertad de expresión, teatro, música, danza, deportes, expresión corporal, etc.

Y principalmente es recomendable propiciar el juego de acción, o - - ejercicio físico puesto que por medio de él, se tonifican los músculos y los huesos, permitiendo el desarrollo correcto del cuerpo, mejora la circulación de la sangre, aumenta la eficiencia del suministro de oxígeno al organismo y mejora el metabolismo.

"El juego coadyuva en el desarrollo psicomotriz porque:

- Satisface la necesidad de movimiento infantil.
- Canaliza y educa el movimiento espontáneo.
- Ayuda a descubrir nuevas posibilidades de movimiento.
- Favorece la integración del grupo y la interrelación de sus iguales.
- Ejercita la lateralidad.
- Favorece la organización de la motricidad.
- Desarrolla la grande y pequeña musculatura" (15)

Los juegos que pueden proponerse para este fin, son ilimitados, los propios niños los crean, el maestro puede hacer propuestas.

Los juegos que más agradan a los niños son los de movimiento en los que se desarrollan habilidades tales como la agilidad, la rapidez, la fuerza y el dominio de los movimientos.

En el gusto de los niños están los juegos que les permiten correr, - en carrera de relevos es posible una gran variedad.

(15) Cristina Fritzche y A. Hebe, Fundamentos y estructuras del jardín de infantes, 1978, p. 188.

Ejemplos:

Al dar la señal el primer jugador de cada fila corre hasta la meta que ha sido designada y regresa, toca al jugador siguiente en la fila y pasa a la cola. Cada jugador, por turno hace lo mismo, hasta que todos han corrido. La fila que termina primero, gana.

Variaciones: correr saltando la cuerda, correr y trepar a un poste, bajar del poste y regresar, correr dentro de un costal, correr en parejas atados de una pierna con la del otro jugador, correr y encestar la pelota en el tablero de basquetbol, correr llevando en la cabeza sin de tener con la mano, un objeto, correr montando en la espalda a otro niño menor, etc.

C) Esfera del desarrollo socio-afectivo.

"La Socialización comprende los cambios de capacidades, actitudes, características de la personalidad y creencias del niño que influyen en su adaptación a la sociedad" (16).

La adquisición y modificación de la personalidad y conductas sociales del niño, está regulada por muchos factores entre los que figuran - el temperamento, la clase social, los valores de ella, el medio rural o urbano, la cultura y los grupos sociales a los que pertenece principalmente la familia, el barrio, la escuela y los grupos de iguales. Las manifestaciones culturales que influyen están entre otros la religión, - las tradiciones y los medios de comunicación.

(16) Guy R. LeFrancois, Acerca de los niños, 1978, p. 399.

1-2
2-e)

niño y el medio no es estática ni uniforme, -
caracteres de la interacción varían según la edad
al entorno.

lar.

el principal grupo que influye en el desarrollo so
s la familia, es el primer grupo con quien tiene -
lbe la forma de satisfacción de sus necesidades fi-
siológicas y psicológicas y representa la primer generadora de amor y -
afecto. Las estructuras emocionales y afectuosas del niño, dependen -
grandemente del núcleo familiar.

La familia nuclear: padre, madre y hermanos tienen una relevante im
portancia en la formación de la personalidad del niño, con ellos interac
túa intensa y frecuentemente, ellos orientan, encauzan y modifican la -
conducta de éste constantemente. La personalidad de los padres, las rela
ciones entre ellos, la ausencia de alguno o los dos, la relación del ni
ño con los padres, con sus hermanos, el número de hermanos y el lugar de
orden que ocupa dentro de ellos, tienen efectos en el desarrollo socio-
afectivo y en la personalidad del niño que cursa el 4º grado de Educa-
ción Primaria.

a) El orden de nacimiento. El niño mayor y el hijo único tienen mu
cho en común. Ellos tienden a demostrar mas progreso (la adquisición del
lenguaje por ejemplo), motivación (mayor necesidad de triunfo) y responsa
bilidad, que el niño que nace con hermanos y hermanas mayores. El niño -
mayor también tiende a exhibir mas problemas emocionales que sus herma-
nos menores. Las explicaciones a ésto pueden ser que el primer hijo o el
único se ve beneficiado en la relación más constante con sus padres. El
niño aprende conductas por imitación que hace sólo de los adultos, estos

niños tienen más avances. Su inestabilidad emocional es debida a la in-experiencia de los padres que son menos seguros de sus prácticas como padres.

Los niños nacidos en segundo orden, tienen además de la conducta a imitar a sus padres, un modelo de niños más que de adultos, y unos padres más expertos en las tareas de paternidad. Así también la ventaja de relación con iguales en su primer grupo social (familia) que le permite entablar relaciones amistosas con los niños ajenos a su familia.

b) Relaciones padres e hijos.

La actitud de los padres influye en la conducta del niño de 9 y 10 años de edad, que es el centro de este trabajo. La psicología ha aportado una serie de conclusiones generales respecto a esta relación. El comportamiento de los padres que influye en el desarrollo de la infancia son: la aceptación (cordialidad) rechazo (hostilidad) y autonomía (independencia).

Los padres democráticos aceptan a sus niños, pero limitan una estructura medio-ambiental dentro de la cual el niño tiene libertad de cambio. El hijo de estos padres tiende a ser activo, auto-suficiente y socialmente assertivo, independiente y creativo, puede ser agresivo pero no hostil. Si los padres democráticos-autoritarios ejercen un control firme, los niños tienden a ser responsables y decididos. Si estos padres no ejercen un control firme, los niños tienden a ser ca-rentes de dirección en su comportamiento, demuestran agresividad que no es debida a la hostilidad sino a la carencia de control de sus pa-dres.

Los padres afectuosos pero restrictivos son personas amorosas que de-sean ser tan buenos padres que sobrecontrolan a sus hijos. No están dispuestos a que sus hijos corran peligros y cometan errores. El hi-jo de estos padres tiende a ser dependiente, menos amigable y creati-vo que otros niños y tienden a ser extremos en la persistencia, o son muy persistentes en terminar sus tareas o carecen de persistencia. Durante la infancia media no demuestran agresión.

Los padres que rechazan y controlan. Los padres que demuestran poco amor y ejercen al mismo tiempo un control rígido tienden a generar re-nor y hostilidad en sus hijos. Sin embargo ese rencor no se de-muestra abiertamente, por temor que los niños tienen a sus padres. En cambio, es frecuente, que el niño dirija su ira hacia sí mismo. Frecuentemente, estos niños llegan a ser individuos neuróticos que se autocastigan, con poca confianza en sí mismos y apartados de la

interacción social.

Padres que rechazan y son autónomos (independientes). Estos padres demuestran poco amor por sus hijos y no ponen cuidado suficiente en su deber de padres, como para dar la energía requerida y tratar de controlar al niño o proveerle guías de comportamiento. Generalmente cuando intentan ejercer el control, lo hacen de manera inconsistente y basado en expresiones irracionales de padres frustrados, en vez de guiarse por conducta ejemplar que puede ser aprendida por los niños. Los padres rechazantes que no ofrecen a sus hijos estructuras de conductas o son escasas, producen el clásico delincuente; la carencia de amor en los niños conduce a un estado intenso de ira, escasamente controlada en su comportamiento y manifestada en actos de agresividad extrema". (17)

Se puede concluir que las mejores relaciones entre padres e hijos son las que se establecen entre padres que aceptan a sus hijos y expresan su aceptación a través del afecto, hacen cumplir las reglas establecidas en el hogar, prefieren las recompensas para modificar la conducta de sus niños, administran castigos adecuados cuando es necesario, consultan las opiniones de sus hijos y hacen concesiones para tomar decisiones cuando hay discrepancias. Crean un ambiente de confianza y libertad en el hogar que el niño generaliza a otras situaciones.

"El niño equilibrado con un curso normal en su desarrollo, es un niño teórico, un invento conveniente sólo para fines de investigación". - (18)

2.- La relación afectiva en el medio escolar.

El medio escolar es tan importante como el medio familiar, pues es

(17) Faw Terry, Teoría y Problemas de Psicología del niño, 1935, p. 116

(18) Guy R. Lefrancois, Op. cit. p. 399

en la escuela en donde el niño aprende las habilidades básicas y adquiere el conocimiento fundamental para comprender el mundo y entrar en relación mutua con él. También es a través de la escuela que el niño desarrolla — sus capacidades sociales, pues es en ella donde encuentra relaciones con personas ajenas a su familia.

El maestro es un agente socializador que hace sentir su influencia en las relaciones del niño con sus compañeros de grupo. Los maestros con un espíritu independiente, flexibles y tolerantes en la compleja conducta del niño, son los que se muestran más afectuosos y serenos en las relaciones con sus alumnos; alientan la participación de éstos en la toma de decisiones, orientan su responsabilidad y propician la libre expresión de los sentimientos de los niños.

Un grupo de 4º año es un grupo más formal que el de los grados anteriores, por lo que la adaptación del niño a su grupo está estrechamente relacionado con las características de cohesión del grupo. Así el niño se relacionará con mayor facilidad si el grupo en sí atrae a éste, si está formado por niños en semejanza a él en cultura, medio, extracto social y edad. Si los integrantes del grupo comparten los intereses del niño, la adaptación a éste dependerá principalmente de las características de su personalidad.

En lo general los niños amistosos y sociables son mejor acogidos — que los hostiles, inasociables, retraídos o indiferentes. De la misma forma los niños inteligentes y creativos tienen más aceptación que los que aprenden lentamente o son retrasados en la clase. La estatura, la fuerza, así como la audacia de los varones son características importantes para formar los grupos de los niños, las niñas amigables, tranquilas y carentes de excesiva agresividad son las más aceptables en el grupo femenino. A esta edad existe la tendencia de mantenerse apartadas del sexo opuesto.

(rompimiento de sexo).

Las relaciones de interacción que el niño logra establecer en la escuela con niños de su edad son de gran influencia para el desarrollo de su personalidad principalmente del desarrollo de la esfera socioafectiva. Así como también la pertenencia a otros grupos del barrio, generalmente, que le permiten conocer y aceptar otros puntos de vista, cambiar algunas pautas de conducta (en ocasiones positivamente, en otras negativamente), consolidar su actitud hacia el sexo, el propio y al opuesto.

La influencia absoluta de los padres de los niños de 9 y 10 años va quedando atrás para dar paso a la influencia de sus iguales. Conseguir la aceptación de sus iguales es una necesidad grande en los niños de esta edad.

3.- El juego en las relaciones socioafectivas.

El juego es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias gregarias, mediante él, el niño se comunica sin trabas con sus compañeros, expresa sus sentimientos, aprende a escuchar y a respetar los sentimientos de los demás, a tomar el papel de otra persona y a tomar decisiones de grupo. Una característica de esta edad es la solidaridad de grupo que se puede afianzar mediante el juego.

El juego propicia la interacción entre los niños y esto les permite identificarse mas fuertemente con el grupo y sus objetivos, este hecho a su vez conlleva a la cohesión del grupo mejorando la productividad del mismo.

Las dificultades que tiene el niño para adaptarse y relacionarse con sus compañeros, como la timidez, el miedo al rechazo, la agresividad, etc.

caen abajo con el clima de alegría de los niños por el juego. Y consecuen-
temente su participación en las actividades serias de la clase irán mejo-
rando a mayores oportunidades de relacionarse.

El juego de reglas es el prototipo de esta edad, el niño aprende a -
respetar las normas y mejora su disciplina en otros campos.

El maestro debe propiciar y orientar los juegos que permiten la ac-
ción, la cooperación y las reglas.

El juego da la oportunidad de mejorar las relaciones del niño en el
grupo y restablecer la impresión social de los niños desadaptados. Es ge-
nerador de simpatías y tiende al niño la mejor oportunidad de dar y reci-
bir afecto.

4.- El ajuste personal.

La personalidad es la forma característica con la que el individuo -
se relaciona con su medio ambiente.

El ajuste personal del niño está relacionado con la satisfacción de
sus necesidades físicas y psicológicas, "éstas últimas son la necesidad -
de seguridad, de afecto, de independencia y de realización". (19)

La autoestima tiene una importancia relevante para un buen ajuste -
psicológico, para la felicidad personal y el funcionamiento eficaz de los

(19) Herbert A. Carroll, Higiene mental, 1984, p. 120

niños. El término de autoestima se emplea para designar los juicios que los niños tienen acerca de sí mismos y la actitud que adoptan respecto de sí. La autoestima está estrechamente relacionada con la confianza en sí mismo.

El concepto que tiene el niño de sí, es en gran medida producto de su experiencia en el hogar y del grado de afecto de que fue objeto en sus primeros años de vida, y en cierta medida de la buena o mala alimentación.

Los niños que tienen una buena opinión de sí, son animosos, independientes, responsables, eficaces en las tareas escolares, logran un buen grado de atención en el aprendizaje, son persistentes y confían en sus capacidades para alcanzar sus metas y la de relacionarse con los demás.

"Por lo contrario, los niños que carecen en general de confianza en sí mismos, tienden a mostrarse temerosos de expresar sus opiniones, caen fácilmente en el desaliento, al bloqueo del aprendizaje, a la tendencia de retirarse de las situaciones difíciles y prefieren el retraimiento a la participación.

El desajuste personal tiene como consecuencia un bajo rendimiento escolar y dificultades para establecer relaciones socio-afectivas eficaces. El desajuste está correlacionado con el estatus de clase inferior y con el marginamiento escolar". (20)

5.- Las Emociones.

Sin emociones la vida del niño sería monótona e incolora, porque los aspectos emocionales de su vida están estrechamente vinculados al valor y significado de la vida misma.

(20) David P. Ausubel, Psicología educativa, 1980, p. 469

"Perls considera las emociones como la fuerza que da energía a todas las acciones. Son la expresión de la excitación fundamental, son la forma y los medios para satisfacer nuestras necesidades" (21)

La emoción es la reacción del niño ante las cosas y acontecimientos. En el niño aparecen vivencias emocionales positivas o negativas, depende de que se satisfagan o no, sus necesidades. De la importancia de sus experiencias, de la relación que hay entre las causas que la producen y de las exigencias sociales. Los objetos y sucesos que permiten satisfacer las necesidades del niño causan vivencias emocionalmente positivas (satisfacción, alegría, amor, etc) Por el contrario aquello que dificulta dicha satisfacción motiva vivencias emocionales negativas (insatisfacción, angustia, miedo, etc).

Generalmente las emociones positivas estimulan la actividad y las emociones negativas disminuyen o debilitan la actividad, por ejemplo: un niño triste por la ausencia de su madre, disminuye el interés por los trabajos escolares.

No siempre las emociones negativas producen pasividad, pues el miedo puede ser motor de actividad, los niños que son amenazados a quedarse sin recreo si no terminan sus actividades pueden acelerar sus movimientos influidos por el temor a ser castigados.

Las emociones también se caracterizan por su tensión o por su ligereza, cuando un niño va a tener una presentación en público o exámenes,

(21) James Fadiman, Teorías de la personalidad, 1976, p. 187

al aproximarse el momento de la actividad, aumenta la tensión emocional; después que pasó el acto la emoción se aligera. Al niño la tensión puede servirle para concentrar su atención y actuar mejor, pero puede suceder - lo contrario, la tensión inhibe la conducta e impide fijar la atención y el examen o la presentación en público del niño, resulta un fracaso.

6.- Estados de ánimo.

Las emociones tienen un carácter circunstancial, se motivan por una situación creada en un momento y se debilitan relativamente pronto. Cuando las emociones se prolongan en tiempo, dan lugar a estados emocionales que determinan la actitud del niño en todas sus vivencias. Así si el niño se encuentra en un estado de ánimo alegre, todo lo percibe positivo hasta las situaciones indiferentes las encuentra alegres.

Los estados de ánimo son motivados por diferentes vivencias que tienen distinta significación para el niño. Son tres factores que los ocasionan: la escuela, la familia y las relaciones sociales. Como ejemplo el niño de cuarto grado escolar tiene mas exigencias en sus tareas escolares - que el de los grados anteriores y el éxito o fracaso en sus actividades - da lugar a un estado de ánimo. Así también un estado de ánimo es provocado en el medio familiar por las buenas o malas relaciones que tiene con - sus padres, las situaciones familiares alegres o tristes y las relaciones de aceptación o rechazo de sus compañeros. El estado de ánimo puede permanecer durante mucho tiempo dependiendo de las circunstancias o causas en que ha aparecido.

Los niños se caracterizan por sus distintos estados de ánimo que presentan más o menos general y constantemente, estos estados de ánimo dependen de la experiencia afectiva que ha dominado durante su desarrollo. Los niños que presentan estados de ánimo positivos son emocionalmente más

equilibrados. Los niños en los que predomina la inclinación a la depresión, la tristeza y la ira, generan conductas desajustadas.

7.- Mecanismos de defensa.

Los niños cuyas necesidades se han visto frustradas experimentan emociones negativas y se encuentran en un estado de desequilibrio que les dificulta adaptarse a su medio social, por su propia desadaptación.

Su organismo desarrolla mecanismos de defensa contra esas situaciones externas que a su vez son mecanismos de adaptación interna para lograr el equilibrio. Estas defensas sin embargo conducen con frecuencia a problemas de comportamiento. Algunos de estos mecanismos son la agresión, la retirada, la represión, la búsqueda de atención, la fantasía, la regresión y la compensación.

La Agresión.- Es una reacción física a la ansiedad o a la frustración. El niño agrede física o verbalmente a quien le causa conflictos, o bien, presenta su agresión en objetos o en personas que no tienen relación con la fuente de su ira.

La Retirada.- El niño evita las emociones negativas evitando las situaciones que las provocan. Así los niños evitan relacionarse con las personas para evitar ansiedades y esto los conduce a la timidez. O bien, sienten rechazo por las materias que los hacen sentir incapaces.

La Represión.- En ocasiones la emoción no es exteriorizada. Es reprimida por prejuicios, temores o respeto. Pero no es aniquilada y reaparece luego. Así un niño que ha sido reprendido frente a sus compañeros, exterioriza mas tarde su estado emotivo respando el banco, derramando el resistol, sacando la lengua a sus compañeros, o haciendo la cari-

catura del maestro. También su reacción puede permanecer latente y convertirse en un estado de resentimiento. La emoción reprimida puede provocar una idea fija, una fobia o persistir un estado de inquietud, un deseo de agitación o una tendencia continua de distracción.

Búsqueda de Atención.- Los niños que se sienten inseguros, se esfuerzan por establecerse como centro de la atención. Se muestran exhibicionistas, hacen muchas preguntas e intervenciones, hablan en voz demasiado alta, tratan de mostrarse ingeniosos y hacen muchas travesuras. - Los niños necesitan un refuerzo satisfactorio de su ego.

Negativismo.- Es otra reacción de llamar la atención en la que el niño se opone a casi todo. Cuando el grupo toma una decisión el niño se niega tercemente a participar, se pondrá de mal humor, se revelará contra el maestro y se negará a apegarse a las reglas.

La Fantasía.- El niño alivia sus tensiones y conflictos construyendo un mundo irreal donde todo es éxito y en el que supera todos los obstáculos.

La Regresión.- Es una forma de retirarse de los conflictos en la que el niño actúa de una forma anterior de su vida en la que se sentía más seguro, toma actitudes en ocasiones de bebé y se chupa el dedo, o toma conductas de dependencia muy fuertes de sus mayores.

La Compensación.- Para reducir la ansiedad que producen los sentimientos de inferioridad, el niño compensa sus flaquezas con otras acciones que le permiten lograr la seguridad, el triunfo, la categoría, la atención y aceptación de los demás. Como ejemplo: El niño que fracasa en matemáticas compensa su necesidad de triunfo en el deporte. El niño que triunfa en algo desarrolla hábitos más sanos que el que continuamente se ve frustrado al tratar de alcanzar sus metas.

8.- El Juego como mecanismo de Ajuste Personal.

Hasta aquí vale la pena reflexionar sobre todo lo antes descrito, porqué es el juego, y cómo es el niño entendiéndose como una unidad bio psicosocial en desarrollo.

Es necesario acentuar que el niño se desarrolla por el juego y que éste hace actuar las posibilidades que hay en su estructura, que realiza sus potencias, las desarrolla, coordina su ser y le da vigor, asimila y acomoda el ambiente en que se desenvuelve y a la vez le afecta.

Si la escuela como objetivo tenderá a desarrollar integralmente la personalidad del educando, debe propiciar el juego como una actividad libre y/o como una actividad dirigida por el maestro.

Hay que recordar lo antes citado, el juego es en el niño una forma de manifestar su poder, una autoafirmación de su yo, una forma de encontrar placer, de ejercitar sus aptitudes, de desarrollar la inteligencia, de alcanzar la madurez psicomotriz, de relacionarse con sus iguales, un medio de canalizar sus emociones reprimidas y sus tendencias agresivas.

¿Qué mayor justificación para utilizar el juego en la escuela que darle oportunidad de reír a los niños tristes y acomplejados por la situación social y económica de su hogar, a los niños tímidos y solitarios, a los niños inseguros y angustiados, a los niños rechazados por sus padres y faltos de afecto, a los niños de educación defectuosa: hostiles, reprimidos o agresivos?

El maestro puede encauzar el cambio de los estados de ánimo negativos en el niño, y con ello la actitud de éste ante la vida y la apreciación de sí mismo, mediante la función compensatoria del juego.

El niño debe conocer y sentir lo positivo de la vida, de las personas, situaciones o cosas y ser estimulado a los sentimientos positivos.

El maestro poco o nada puede hacer para cambiar las situaciones que causan conflicto en los niños. Sólo puede cambiar las situaciones que se presentan dentro del aula; pero sí le es posible brindarle al niño -- compensaciones como el juego.

A través del juego el niño es inyectado de entusiasmo, que es a su vez un anzuelo de simpatías, un foco de atención, un modo de fomentar -- alegría, un estímulo para otros.

No hay que olvidar que el niño tiene la necesidad de actividad, de canalizar su energía sobrante, de tener experiencias que le produzcan placer.

En el juego el niño desborda alegría y ríe, de esta forma desencadena en el cerebro impulsos eléctricos que ponen en marcha una serie de reacciones químicas. El sistema endocrino ordena al cerebro la secreción de tranquilizantes y analgésicos naturales que disminuyen la ansiedad y alivian el dolor.

Con la actividad del juego el maestro ayuda al niño a mantener un -- estado de ánimo positivo y como consecuencia de ello a lograr un grado -- de aprovechamiento escolar más alto y mejorar el concepto que tiene de -- sí mismo.

CAPITULO IV

EL JUEGO, ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

"La enseñanza es el encauzamiento deliberado del proceso de aprendizaje" (22). Aprender sigue siendo la única medida factible del mérito de la enseñanza.

"El aprendizaje es el proceso mediante el cual, el niño, por su propia actividad cambia sus pautas de conducta, su manera de pensar, de hacer y de sentir. Gracias al aprendizaje el niño enriquece o modifica su información o conocimientos previos. Realiza tareas de una manera diferente, cambia su actitud o sus puntos de vista". (23)

El aprendizaje es pues un proceso activo. El niño aprende haciendo y sólo es efectivo su aprendizaje cuando responde a sus necesidades o a su objetivo, a su interés o a un propósito propio.

El aprendizaje o la experiencia previos estimulan nuevos aprendizajes, especialmente cuando esta experiencia fue satisfactoria y agradable. Un principio fundamental del aprendizaje es la asociación del nuevo aprendizaje con la experiencia previa.

El aprendizaje está facilitado cuando la situación tiene significado para el niño, el asunto corresponde a su nivel de madurez, el alumno se encuentra liberado de tensiones emocionales y en un ambiente agradable, experimenta y manipula el objeto de estudio, el asunto de aprendizaje está concebido de tal forma que puede tener éxito y el niño percibe este éxito.

(22) David P. Ausubel, Op. cit. p. 26

(23) Andre Berge, El escolar difícil, p. 62

El juego ofrece al maestro una oportunidad de renovar sus métodos en el proceso enseñanza aprendizaje, por lo antes dicho y para precisar, el juego libera de tensiones emocionales al niño, corresponde a sus necesidades de actividad, proporciona un ambiente social agradable en el grupo de alumnos, le ofrece al niño la oportunidad de manipular y experimentar sobre los objetos, y la oportunidad de percibir de una forma inmediata el éxito obtenido.

El juego convierte en una estrategia didáctica que reclama la participación activa de alumnos y del que se puede hacer uso en diferentes fases del proceso enseñanza aprendizaje.

A) Fases del Proceso Enseñanza Aprendizaje.

El proceso de encauzamiento del aprendizaje atraviesa por tres grandes fases: Planeación, Orientación y Verificación, que a su vez se dividen en subfases esenciales en la conducción del proceso de aprendizaje, -
(24)

1.- Planeación.

Se divide en tres subfases: plan anual o de curso, plan de unidad didáctica y plan de clase.

La planeación es la previsión de lo que se tiene que hacer en todas las fases del proceso enseñanza aprendizaje para aumentar el nivel de eficacia del proceso y evitar improvisaciones.

Al planear una clase el maestro tendrá en cuenta a quién enseña, no

(24) Luiz A. de Mattos, Compendio de Didáctica General, 1974, p. 79

es suficiente que el maestro sepa cómo se desarrolla y evoluciona el niño, es necesario saber cómo utilizar este conocimiento y aplicar la metodología adecuada.

La planeación no es más que una reflexión de la forma en que se va a llevar a efecto el proceso enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta los contenidos del programa y las características del grupo. En ésta se consideren los objetivos que habrán de alcanzar, las estrategias didácticas — que se utilizarán para lograr los objetivos propuestos; los Métodos para favorecer la enseñanza: científico, deductivo e inductivo; los Procedimientos de que se valdrá el método: analítico, sintético; Técnicas de clase que habrán de aplicarse: expositiva, interrogativa, investigación documental, experimentación, demostración, etc. Técnicas grupales por las que los alumnos trabajarán: corrillo, lluvia de ideas, rejilla, etc., Recursos didácticos de que habrá de valerse como el juego, excursiones, visitas, dramatizaciones, periódico mural, etc. Material didáctico que habrá de utilizarse por ejemplo: pizarrón, láminas, mapas, modelos, grabaciones, etc.

El maestro consignará en su plan las técnicas y recursos que aplicará en el proceso enseñanza aprendizaje para motivar, presentar la materia, dirigir las actividades de los alumnos, integrar y fijar los contenidos del aprendizaje, verificar y evaluar el rendimiento de los alumnos.

La planeación entonces implica un trabajo anticipado en donde se precise todo el proceso que habrá de seguirse para llegar al aprendizaje y se tomen en consideración los factores que determinan a éste.

El maestro habrá de revisar e interpretar las teorías que sustentan el estudio de los procesos mentales que recorre el niño al aprender, para adecuar con conocimiento de causa el plan de actividades a seguir.

En este trabajo motivo de titulación queda establecido el pronunciamiento a favor de la teoría de Jean Piaget, porque sustenta que el juego constituye la condición del desarrollo del niño, a la vez que el niño conoce la realidad a través del juego como un asunto de su propia naturaleza.

2.- Orientación.

La orientación del aprendizaje no es otra cosa que la materialización de la planeación de la enseñanza aprendizaje.

En esta fase es importante la actitud de entusiasmo y autocontrol del maestro, su capacidad en el dominio de los métodos y técnicas de enseñanza.

Se divide en las siguientes fases: motivación del aprendizaje, presentación de la materia, dirección de actividades de los alumnos, la integración y fijación del contenido del aprendizaje.

a) Motivación.

La motivación del aprendizaje es el interés despertado en los niños para adquirir el conocimiento, es el desprendimiento de energía del organismo del niño, que le permite fijar la atención y lograr la concentración.

Es tarea del maestro motivar al alumno para predisponerlo hacia lo que se quiere enseñar, y así llevarlo a participar en las actividades de clase, esta es la motivación extrínseca porque no nace del alumno, pero sí es posible que el maestro mediante una buena motivación despierte el interés de los niños.

La verdadera motivación es intrínseca, esto es que en el niño existe el deseo de tener conocimientos como fin en sí mismo y esto es la motivación más auténtica que lleva al aprendizaje significativo. Desde luego esta motivación no siempre existe, a medida que va avanzando la edad del niño va naciendo en él el interés por aprender, además en el desarrollo de su capacidad cognoscitiva el aprendizaje se vuelve más fácil y exige menos esfuerzos, por tal motivo el maestro se afana menos en motivar la clase.

No todos los alumnos tienen la misma capacidad para interesarse en los estudios y aplicarse en los trabajos escolares. "La motivación intrínseca se presenta más a menudo en los sujetos con fuertes necesidades de logro, son más persistentes, aprenden con más eficacia y al resolver problemas tienden a llegar a soluciones más a menudo que los sujetos con escasas necesidades de logro" (25).

Los alumnos de 4º grado de primaria aún tienen dificultades por concentrar la atención, por tal motivo es necesario la motivación por parte del maestro. Esta se realizará por medio de los procedimientos que el maestro considere mas eficientes para el caso, como el juego, realizar una visita, hacer una descripción de una experiencia vivida, el planteamiento de una interrogante sugestiva, etc.

El juego resulta ser una estrategia eficaz para motivar el aprendizaje, el entusiasmo que despierta, desprende energía en el niño para esforzarse en las actividades de aprendizaje y para perseverar hasta lograr el dominio, del tema en estudio.

(25) David P. Ausubel, Op. cit. p. 424

Realizar la motivación por medio del juego permite crear un ambiente agradable en la clase y principalmente poner al niño en una situación en que su estado de ánimo sea positivo, característica que facilita el aprendizaje.

La motivación tiene dos factores, uno interno y otro externo. El factor interno corresponde a las condiciones biopsíquicas del niño ya descritas en capítulos anteriores. Esto es, que la motivación es resultante de las necesidades biológicas (de movimiento por ejemplo), necesidades psicológicas (de afecto, de seguridad y fortalecimiento de la autoestima), y sociales (necesidad de ser aceptado). A todas ellas satisface el juego y además está dentro de los intereses de actividad del niño como anteriormente se expresó.

El factor exterior de la motivación es de carácter sociocultural, o sea la integración en las condiciones ambientales existentes.

Es necesario señalar que el juego debe estar relacionado directamente con el objeto de estudio y que el maestro debe crear una situación de necesidad para que el niño actúe para satisfacerla.

La buena planeación evitará las motivaciones negativas que consisten en llevar al alumno a estudiar utilizando las amenazas y los castigos.

b) Presentación de la materia.

Es la fase en la que el maestro presenta el contenido teórico del tema planeado para que el niño lo comprenda utilizando los métodos, técnicas y recursos apropiados.

Sin esta comprensión inicial, el niño no podrá realizar las actividades subsiguientes en el proceso de aprendizaje del asunto tratado.

Los elementos auxiliares de la presentación son: los métodos y técnicas de enseñanza que hacen más eficiente la orientación del aprendizaje; como ejemplo está la técnica expositiva, interrogativa, etc., las lecturas o investigaciones que los alumnos realicen u otros recursos como las excursiones, visitas, representaciones, etc. Otro auxiliar lo es el material didáctico que es excelente apoyo para la presentación de la materia haciéndola más objetiva y amena. Y el lenguaje, recurso importante en nuestro medio para la presentación de la materia, mas no se debe tomar como único recurso ni abusar de él.

En esta fase del proceso enseñanza aprendizaje deben seguirse algunas normas; hay que tomar en cuenta que la presentación debe corresponder al nivel de las capacidades cognoscitivas del niño y a sus intereses.

Así, de acuerdo a las características del niño de las operaciones concretas, la presentación deberá tener un sentido lógico: de lo concreto a lo abstracto, de lo próximo a lo remoto, de lo fácil a lo difícil, de lo simple a lo complejo. Hacer una exploración de los antecedentes que tiene el niño y relacionarlos con el tema nuevo. Presentar las partes ordenadamente, haciendo comparaciones, ejemplificando y concretando los asuntos más importantes que hay que resaltar. Se debe propiciar la participación de los alumnos para que pregunten y expongan sus experiencias y dudas.

c) Dirección de las actividades.

La dirección de actividades es la fase más importante del proceso enseñanza aprendizaje, pues sólo cuando el niño participa manipulando,

experimentando sobre el objeto de estudio, alcanza el más alto nivel de aprendizaje. Por tal motivo es necesario que el maestro proponga actividades que faciliten la comprensión, aplicación, análisis, síntesis, evaluación y transferencia del contenido temático que ya conoce el niño por la fase precedente.

Las actividades que el maestro puede dirigir a sus alumnos son considerables en número y variedad, éstas están relacionadas con el tema, - las técnicas grupales y de clase, seleccionadas. Como ejemplos se pueden citar actividades como: clasificar, ordenar, relatar, elaborar composiciones, elaborar el periódico mural, resolver problemas, experimentar, investigar, dibujar, modelar, la elaboración de modelos, realizar visitas, excursiones y en especial el juego.

Un rasgo de la personalidad del niño que curse el 4º año de primaria es el de ser activo, le premia el deseo de hacer y este rasgo hay que atender y aprovechar; además que el desarrollo de la clase es más - grato si es dinámico.

El juego adquiere importancia en esta fase de elaboración del conocimiento, si bien el alumno aprende mejor en un ambiente agradable, convertir las tareas educativas en algo grato debe ser una norma. Ya "Quintiliano hace cerca de dos mil años formulaba el deseo de que el estudio sea para el niño un juego" (26) además de que ésta es una característica del juego y sobre esto "Mrs. Curti en su teoría de la sobremotivación sustenta que el niño a las actividades serias le superpone motivos

(26) Alma Carrasco Altamirano, El niño: aprendizaje y desarrollo, 1970, p. 204

lúdicos para convertirlas en actividades placenteras" (27). Las actividades que realiza el niño son para él un juego y jugando es cuando las tareas que realiza le resultan agradables. El maestro debe analizar esta teoría del juego y utilizar éste en las actividades de elaboración de aprendizaje.

Piaget en su teoría de evolución del juego en el niño, sostiene que "existe un nivel del juego llamado de construcción que enlaza el juego con el trabajo inteligente como el arte, el deporte, la ciencia" (28). Así el niño experimenta con la naturaleza jugando y descubre los postulados de la ciencia. Y jugando aprende y "hace" deporte, arte y ciencia.

Como se describió en el capítulo anterior existe el tercer nivel del juego llamado de reglas que corresponde al niño de las operaciones concretas y este juego se puede y debe explotar en la dirección de las actividades.

d) Integreción.

La integración del aprendizaje es una fase necesaria en el proceso enseñanza aprendizaje. Consiste en proporcionar unidad a una serie de datos, de ideas, de conocimientos que en muchas ocasiones, debido a su aspecto parcial sobrecargan la memoria del niño y lo confunde. Mediante la integración se unifican esas informaciones y así adquieren ante el niño sentido y unidad, de esta manera permite la asociación de los nuevos conocimientos con los anteriores y relacionar una serie de partes, de hechos, aparentemente dispersos que en realidad conforman un todo.

(27) Jean Piaget, Op. cit. p. 204

(28) Ibid. p. 158

La integración del aprendizaje se realiza mediante la recapitulación de datos, hechos y fenómenos, correlacionándolos y haciéndolos así más comprensibles y coherentes. A través de interrogatorios, cuadros si nópticos, esquemas, resúmenes, etc.

La oportunidad de hacer la recapitulación o integración de los conocimientos es al final de la clase, al comienzo de la siguiente, al fin de cada unidad o en el momento en que los contenidos programáticos lo requieran por su relación. Esta debe hacerse con la participación -- del maestro y los alumnos.

e) Fijación del aprendizaje.

La fijación del aprendizaje es sin duda en la escuela primaria un proceso que requiere especial atención, A menudo sucede que los niños -- pasan de un grado a otro y no tienen los conocimientos de los contenidos programáticos de los grados anteriores. El programa contempla los conte nidos, en el momento de la clase los niños aprenden los conocimientos -- pero al final del curso; o al comienzo del curso posterior, los niños -- han olvidado estos conocimientos. El problema está relacionado en gran parte a la falta de fijación del aprendizaje.

¿Cuáles son los factores que facilitan la retención del aprendizaje? Se pueden citar entre otros la capacidad retentiva del alumno, la -- motivación del niño para aprender, las actividades significativas que -- se realizaron en el transcurso de la adquisición de éste, al éxito obte nido por el niño al realizar los ejercicios y problemas, y un aspecto -- más de gran importancia son los refuerzos que el maestro brinda al alum no (Teoría del Conductismo de Skinner), como la revisión de sus ejercicios, la apreciación que el maestro hace verbalmente a las actividades realizadas, las manifestaciones de aprobación a las respuestas acerta--

das del niño o a sus comentarios, etc.

Un medio para fijar lo aprendido es la repetición, el ejercicio, - la práctica y la transferencia de lo aprendido.

El trabajo de fijación debe llevarse a cabo durante toda la clase, a través de ejercicios, interrogatorios, recapitulaciones, aplicación - del conocimiento, etc.

Una vez más el juego adquiere su importancia en el proceso enseñanza aprendizaje en esta fase; pues mediante el juego los ejercicios, repeticiones, interrogaciones y la aplicación del aprendizaje, en lugar - de tediosos y cansados, resulten muy placenteros y por tal motivo ofrece buenos resultados en la retención del conocimiento.

Se hace necesario que el maestro analice las teorías del juego. — Por ejemplo la de la energía sobrante en la que Spencer y Schiler explican cómo el niño tiene la necesidad de jugar, a lo cual el maestro no - puede permanecer ajeno, ni mucho menos coartar su necesidad de movi- miento, sino aprovechar este hecho en la fijación del aprendizaje. Por citar un ejemplo para las actividades de fijación de algún tema se des- glosan tantas preguntas como crea convenientes el maestro, se escriben en un papel y se repiten en otro, cada una y así se introducen en un - globo y se inflan todos. Se hacen 4 equipos con los alumnos del grupo, que pasarán a romper una bomba de cuatro en cuatro, saltando y cayendo sentados sobre ellas; cada uno lee la pregunta contenida en su bomba y contesta; si no la contesta acertadamente, tiene un punto malo que es - para su equipo, el que no contesta la pregunta repetida tiene cinco pun- tos malos. Esta última regla hace que todos los alumnos estén atentos a las preguntas y respuestas y con ello repasen el tema. Este es un juego de reglas y a la vez sensoriomotor descrito por Piaget. Retomando la -

"Teoría de la pseudosatisfacción del poder que sustenta Addler" (29), se encuentra una razón más para utilizar el juego, ya que el niño necesita éxitos, y por el juego los niños atresados del grupo los encuentran, ya que hace más fácil el aprendizaje.

Son muchos los juegos que se pueden emplear, atendiendo la clasificación hecha por Claparede que se presenta en este trabajo como muestra; y que la creatividad e iniciativa del maestro harán un número mayor.

Hace falta acentuar que es tarea del maestro orientar a sus alumnos para que realicen esfuerzos personales en la revisión de los contenidos programáticos tratados en clase, que le lleven a perfeccionar los conocimientos y habilidades adquiridos.

3.- La Verificación.

La verificación o evaluación del aprendizaje, no es un momento aislado sino que está dentro de la planeación y durante todo el desarrollo del proceso, a fin de verificar la atención y comprensión por parte de los alumnos.

El fin de la evaluación es el de dar un panorama general al maestro del aprovechamiento de sus alumnos, detectar deficiencias y retroalimentar el aprendizaje, así como brindarle al niño la oportunidad de ver los avances. La evaluación nunca tiene como único fin la de asignar calificaciones.

(29) Laureano Jiménez Coria, Op. cit. p. 122

Existen muchos medios de llevar a cabo la evaluación del aprendizaje, desde la observación directa de las actitudes del alumno, la revisión de ejercicios, de las diversas actividades como el juego, hasta la aplicación de pruebas objetivas para asignar calificaciones.

La evaluación del hecho educativo va más allá de la verificación de los conocimientos adquiridos por los alumnos, el maestro debe evaluar la eficacia de las técnicas utilizadas durante el desarrollo del proceso, su propia actitud hacia el grupo, las actitudes de atención, interés y participación de los niños durante el proceso.

Verificar si acrecentaron su capacidad de reflexión, observación y de análisis, si aumentó en los niños, su espíritu crítico y si se volvieron más capaces de resolver por sí mismos los problemas y dificultades encontradas.

El juego puede ser utilizado como estrategia de evaluación puesto que el niño al jugar puede expresar comprensión y manejo de conceptos - que el maestro esperaba observar en otro contexto, al descuidar esta actividad corre el riesgo de conocer erróneamente, por debajo de sus verdaderas habilidades a un niño, dando por sentado que el niño no puede hacer determinadas cosas que en el contexto del juego realiza de manera espontánea.

B) El Juego como recurso para apoyar el proceso enseñanza aprendizaje.

El juego no es solamente un rasgo predominante de la infancia sino un factor básico en su desarrollo. Por tal motivo es natural que el juego ocupe su lugar en la escuela. Para el maestro que rige sus actividades en el programa oficial no es novedoso utilizar el juego como una estrategia pedagógica ya que éste se encuentra como una actividad de aprendizaje.

dizaje en el mencionado programa.

No es posible que el maestro movido por su ingenuo entusiasmo, introduzca el juego en su clase sin haber reflexionado primero detenidamente sobre lo que puede esperar de su aplicación en la práctica profesional.

Los criterios para seleccionar un juego son los siguientes:

1.- Propósitos, 2.- Momento, 3.- Propiedades de aplicación: a) Adecuación, b) Interés, c) Participación, d) Nivel de conocimientos previos y reglas de juego, e) Lugar, f) Materiales de juego, g) Tiempo y Graduación.

1.- Propósito.

El maestro debe definir claramente sus objetivos pedagógicos, ver de qué manera los juegos pueden responder a éstos y a lo que sus alumnos necesitan.

2.- Momento.

Es necesario reflexionar en qué fase del proceso enseñanza aprendizaje se utilizará el juego, en qué momento resultará más efectivo, cuál fase hay que apoyar con el juego. Se puede introducir como:

Motivación por el interés que suele despertar en los alumnos, de ser así el juego no debe prolongarse mucho ya que las emociones exitadas en el niño impiden su aprendizaje.

Como una actividad para la elaboración del conocimiento porque ha-

ce participar las actividades perceptivas como el tacto, la vista, el oído; a las actividades motrices, a las actividades verbales, a las actividades en las que interviene la afectividad, la atracción, la identificación, la representación de diversos papeles, a todas las actividades de expresión corporal, de estética y creativas como la danza, el teatro, la música, el dibujo, el modelado, el collage; a todas las actividades en las que interviene el intelecto y donde encontramos procedimientos cognitivos, es decir la observación, percepción, descripción, comparación, clasificación, en una palabra todos los diversos procesos del razonamiento correcto a partir de datos correctos.

Como actividad de Fijación porque mantiene interesados a los alumnos y no permite que se vuelvan tediosas las actividades de ejercitación, repetición y memorización del aprendizaje. Por ejemplo los juegos gramaticos, loterías, memoramas, rompecabezas y un sin fin de juegos tradicionales y los que el maestro y alumnos crean.

Como verificación del aprendizaje, puesto que el juego produce conductas observables. Además de ser una forma positiva de que el alumno se autoevalúe y que no se desaliente cuando fracasa, además al observar la continuación del juego le permite retroalimentar su aprendizaje.

3.- Propiedades de aplicación.

a) Adecuación.- El juego además de ser el adecuado para alcanzar los objetivos del tema, debe corresponder a los intereses de los niños de acuerdo a su edad, así también se elegirá por su grado de dificultad.

b) Interés.- Esta propiedad está en correspondencia directa con la Adecuación. El juego que se elija debe interesar a todo el grupo de alumnos.

c) Participación.- Si el juego requiere una participación individual, de equipos o grupal. Son preferibles los juegos que propician la cooperación y el compañerismo, los juegos de competencia son eficaces - si se tiene cuidado con el momento y graduación por las conductas no deseadas que provocan (tensión, egoísmo, etc.)

d) Nivel de aprendizaje previos y reglas del juego.- Se refiere al aprendizaje previo que deberán tener los niños para la realización del juego. Además de dar a conocer la organización, el desarrollo y reglas del mismo. Esto último concierne a maestro y alumnos.

e) Lugar.- Qué lugar es el propio para la realización de éste, si el salón de clase es adecuado, la distribución de muebles, si existe - otro lugar disponible.

f) Materiales de juego. Evitar materiales costosos o de difícil adquisición, los mejores son los que elaboran alumnos y maestros; es bueno en gran parte la improvisación así por ejemplo en las dramatizaciones los niños improvisan vestuarios con papel, etc.

g) Tiempo y graduación.- No debe excederse en tiempo de duración - del juego. Es muy importante señalar que si se quiere que el juego sea efectivo como estrategia didáctica para promover el aprendizaje debe tenerse en cuenta la forma de graduar su uso.

El maestro debe evitar ser conductor de la enseñanza unidireccional, pues con ello contribuye a que el niño imite en lugar de expresarse por sí mismo, con ello le resta posibilidades para que desarrolle - su capacidad creadora, tornándolo además en un individuo con incapacidad de adaptarse fácilmente a situaciones nuevas. El maestro entonces -

debe optar por orientar la enseñanza a la actividad. Por el juego puede lograr darle a la enseñanza un sentido dinámico de investigación y de curiosidad. El juego da la oportunidad de que la imaginación y fantasía se desarrollen y ejercita el espíritu creador del niño y del maestro también.

El alumno puede obtener aprendizajes significativos por recepción y ser agente de su propio conocimiento, pero no es propio del maestro abusar de la exposición de clase, se hace necesario propiciar la actividad del niño cuanto más se pueda y una forma de hacerlo es a través del juego, que además de favorecer todos los campos ya señalados, resulta la mejor estrategia para establecer la comunicación, el diálogo y el acercamiento con él.

El maestro como educador debe ser un individuo alegre y optimista. El niño tiene cierta inseguridad por las situaciones que se presentan en la escuela, por las materias, por las actividades y al encontrar el optimismo del profesor se inyecta de seguridad para enfrentarse a las experiencias de la escuela. El maestro sin ser muy alegre y optimista; puede verse así, ante sus alumnos y a la vez adquirir estas cualidades al jugar o propiciar el juego con ellos, además de esto el juego permite captar la confianza de sus alumnos.

El éxito de las actividades escolares en general se alcanza con la buena relación existente entre alumnos y maestro. Se afianzan los principios de respeto mutuo mediante la actividad del juego y las dificultades de disciplina se vencen con mejor facilidad con esta buena relación propiciada.

CONCLUSIONES

Este trabajo de investigación sobre el juego como estrategia didáctica y como elemento favorecedor del equilibrio emocional del niño, no se agota; su estudio queda abierto para nuevos estudios de este tipo, -- así como también para otras indagaciones sobre otros campos que benefi-- cian el juego, como lo son el desarrollo afectivo-social y psicomotor.

Una limitante para profundizar y extender este trabajo lo fue la - falta de facilidades de acceso a las fuentes originales de estudios so-- bre el juego. Por otra parte el hecho de que las propias investigacio-- nes realizadas en los niños de 9 y 10 años, no son muchas.

En el estudio del juego como factor del equilibrio emocional del ni ño y su aplicación como estrategia didáctica en el cuarto grado de educa-- ción primaria se llegó a las siguientes conclusiones:

- El juego contribuye a desarrollar armónicamente todas las facultades del niño.

- El juego mejora los procesos fisiológicos del organismo, influye poderosamente en el desarrollo físico del niño, tonifica los huesos y -- los músculos, permite el desarrollo correcto del cuerpo y de la mtrici-- dad.

- El juego es un factor del desarrollo cognoscitivo. El niño conoce la realidad mediante el juego, éste hace participar las actividades per-- ceptivas y las intelectuales. Favorece el desarrollo del lenguaje, la ex-- presión oral y escrita y su capacidad de comunicación. Es una fuente de fantasía, imaginación y desarrollo del espíritu creativo del niño.

- Por medio del juego se desenvuelven las relaciones socioafectivas, se incrementa la interacción entre los niños, se logra la identificación entre ellos, suscita simpatías y promueve la cooperación.
- Es una forma de autoexpresión y reafirmación del yo. El niño tiene la necesidad de manifestar sus pensamientos, sentimientos y sus emociones que por medio del juego expresa libremente y así a través de los éxitos obtenidos afirma su personalidad. Es una forma extraordinaria de liberar tensiones. Resulta una válvula de escape de las emociones reprimidas y de relajamiento del stress.
- El juego hace más fácil y placentero el aprendizaje, es una actividad que está dentro de las necesidades e intereses del niño, es parte de su naturaleza y no se puede ir contra ella.
- Mediante el juego se mejoran las relaciones maestro alumno porque favorece la comunicación, la afectividad y la confianza.
- El maestro debe saber que la educación no tiene como único objetivo favorecer el desarrollo cognoscitivo de los niños y que más que un informador es un formador del individuo; no se debe ignorar pues la formación de hábitos y actitudes en el niño, de respeto, de aceptación y de amor hacia él mismo, hacia los demás y hacia la vida.
- Una de las estrategias para mejorar la calidad de la educación lo es el juego, que debe ser utilizado en el proceso enseñanza aprendizaje con discreción y oportunidad.
- La escuela debe promover los juegos tradicionales para que no se queden atrás de la actividad lúdica de los niños y éstos gocen de los beneficios de los juegos que hicieron felices a generaciones y generacio-

nes antes de que la tecnología los rezagara; como el juego de zancos, el salto de cuerda, el caico de niñas, las canicas de niños, el trompo, la hula, el balero, los cantos, rondas infantiles y muchos más.

- Las autoridades correspondientes al construir una escuela deben pensar en la necesidad imperante del niño por el juego y planear en el edificio escolar espacios suficientes, seguros y oxigenados destinados a esta actividad.

Es necesario que la escuela realice simpsios y conferencias para que los padres de familia tengan un conocimiento básico de la naturaleza y desarrollo del niño y puedan dar a sus hijos la educación de acuerdo a sus necesidades.

METODOLOGIA

A partir de la necesidad de elaborar un trabajo de investigación documental motivo de titulación, opté por elegir el tema el juego, por creerlo importante y considerar que son pocos los estudios realizados del tema sobre su aplicación y consecuencias en la escuela primaria. Para delimitar el problema recibí la orientación del maestro asesor, que tras leer la justificación en donde expresé los motivos y razones que me llevaron a esta elección, me orientó a enfocarme en su estudio.

El juego, estrategia didáctica y su influencia en el equilibrio emocional del niño, fue el planteamiento del problema para una investigación documental, encaminada al cuarto grado de educación primaria y en consecuencia a los niños de 9 y 10 años que es la edad promedio en este grado.

La consulta de fuentes preliminares me permitió formular la hipótesis y determinar los objetivos. Me di a la tarea de buscar antecedentes históricos sobre el juego encontrando enunciadas varias teorías que se han presentado y las primeras introducciones de esta actividad a la educación formal como parte de la metodología del proceso enseñanza aprendizaje.

Volví a la consulta de las fuentes de información y elaboré el esquema, al que en el transcurso de mi investigación hice pequeñas modificaciones.

Recopilé el material de información en visitas realizadas a las bibliotecas y librerías, revisando el contenido de las obras de psicología, pedagogía, paidología y didáctica que trataban del desarrollo y el juego del niño. Al revisar el contenido de las obras desechaba alguna informa-

ción por parecerme superflua e inútil; dando preferencia a la información obtenida de autores prestigiados. De cada uno de los libros que consulté elaboré su correspondiente ficha bibliográfica sin olvidar anotar el tema que me interesaba y el lugar donde se encontraba la obra.

Volví a las fuentes de consulta que me interesaron para elaborar fichas de trabajo, textuales, de paráfrasis, de resumen y de comentario según las necesidades, haciendo lecturas de exploración y de estudio.

Reuní todas las fichas y las comparé entre sí para ordenarlas por temas, seleccionar o desechar las que no me parecieran útiles.

Después de interpretar la información obtenida me dispuse a redactar el borrador del trabajo, auxiliándome del esquema, las fichas, un manual de redacción y diccionarios.

Presenté al maestro asesor el trabajo e hice los cambios pertinentes que me señaló. En el proceso de redacción me remití en varias ocasiones a las fuentes para ampliar la información y hacer confrontaciones de los contenidos.

De los resultados obtenidos en la investigación derivé las conclusiones.

BIBLIOGRAFIA

- AUSUBEL, David P. Psicología educativa, ed; México, Ed. Trillas, 1980, - 769 p.
- BIOJOU, Sidney W. Psicología del desarrollo infantil La etapa básica de la niñez temprana, Vol. III. México, Ed. Trillas, 1982, 219 p.
- BONFIL, Castro Ma. Guadalupe. Pedagogía: Bases psicológicas, México, UPN, 1983, 420 p.
- CARRASCO, Altamirano Alma. El niño: Aprendizaje y desarrollo, México, -- UPN, 1985, 253 p.
- CRATTY, Bryant J. Juegos didácticos activos, México, Ed. Paz, 1981, 184 p.
- CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1973, 149 p.
- EADIMAN, James, y Frayer Robert. Teorías de la personalidad, México, Ed. Harla, 1981, 526 p.
- FAW, Terry. Teoría y problemas de psicología del niño, México, Ed. Mc -- Graw Hill, 1985, 316 p. (Serie de Compendios Schaum).
- FINGERMAN, Gregorio. Lecciones de psicología pedagógica e infantil, 5 ed; Buenos Aires, Ed. El Ateneo, 1966.
- FRITZCHE, Cristina, et. al. Fundamentos y estructura del jardín de infantes, 2 ed; Buenos Aires, Ed. Angel Estrada y Cía, 1978, 329 p.
- GUERRERO, Luis. Psicología, Buenos Aires, Ed. Lozada, 1961, 331 p.
- HERBERT, A. Carroll, Higiene mental. Dinámica del ajuste psíquico, México, Ed. CECSA, 1984, 320 p.
- JIMENEZ y Coria Laureano. Organización escolar. 11 ed; México, Fernández Editores, 1969, 373 p.
- LEFRANCOIS, Guy R. Acerca de los niños. Una introducción al desarrollo del niño, México, Ed. Fondo de la Cultura Económica, 1978, 514 p.
- LOZANO, Lucero. Técnicas dinámicas y juegos didácticos para un español - activo. México, Ed. Porrúa, 1984, 155 p.

- MASTACHE, Román Jesús. Didáctica general. Curso de Post graduación prime ra parte. 8 ed; México, Ed. Herrero 1970, 254 p.
- MATTOS, Luiz A. de. Compendio de didáctica general, 2 ed; Tr. Francisco Campos, Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1974, 352 p.
- MODERNA ENCICLOPEDIA de, La Salud del niño. Tr. Darío Urdapilleta Bueno, Vol. III, México, Ed. Novaro, 1968, 283 p.
- MUSSEN, et al. Desarrollo de la personalidad del niño, 2 ed; México, Ed. Trillas, 1982.
- MYERS, Blair. et. al. Psicología Educativa, Tr. Juan José Utrilla, México, Fondo de la Cultura Económica, 1982, 644 p.
- PENCHANSKY, de Bosch Lidia y Lidia Farnasari. El jardín de infantes de hoy, México, Ed. Hermes, 1984, 366 p.
- PEINADO, Altable José. Psicología. Psicología infantil, 14 ed; México, - Ed. Porrúa, 1984, 493 p.
- PICO, Herrera Lidia. La docencia y el aprendizaje. Proyecto estratégico no. 2, México, UPN, 1986, 105 p. (Serie Metodológica de la enseñanza).
- PIAGET, Jean. La Formación del símbolo en el niño, 9 ed; México, Fondo - de la Cultura Económica, 1986, 401 p.
- PQZO, Hugo del. Recreación escolar, 5 ed; México, Ed. Avante, 1981, 279 p.
- SEP. Libro para el maestro cuarto grado, 5 ed; México, Comisión Nacional de libros de texto gratuitos, 1986, 295 p.
- SMIRNOV, Feontiev. et al. Psicología, 4 ed; México, Ed. Grijalbo, 1960, 559 p.