



UNIDAD
SEAD
098



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

✓
LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO
PREESCOLAR

MARIA ANTONIETA TEPOS AMAYA

México, D.F. 1988



UNIDAD
SEAD
098

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO
PREESCOLAR

MARIA ANTONIETA TEPOS AMAYA

INVESTIGACION DOCUMENTAL PRESENTADA PARA
OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN
EDUCACION PRIMARIA Y PREESCOLAR.

México, D.F. 1988

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION



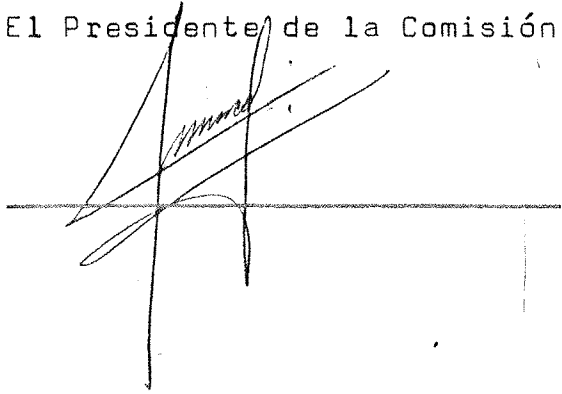
MEXICO , D.F. , a 5 de AGOSTO de 19 88.

C. Profr. (a) MARIA ANTONIETA TEPOS AMAYA
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa INVESTIGACION DOCUMENTAL
titulado "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO PREESCOLAR"
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a --
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



" Los años de la infancia...se distinguen por una actividad viva. Lo que les caracteriza es: hacer, crear, moverse, probar, experimentar, para aprender constantemente a través de la realidad."

Kerschensteiner

A mis padres con cariño
y agradecimiento; por el
apoyo y comprensión que
me han brindado siempre.

A los niños, que he tenido
oportunidad y privilegio
de conocer.

A mis hermanas,
sobrinos y amigos.

GRACIAS

INDICE

	Página
INTRODUCCION	I
I.- NATURALEZA DEL JUEGO	4
I.1 ¿ Qué es el juego ?	5
I.2 ¿ Porqué juega el niño ?	8
I.3 Desarrollo Físico	9
I.4 Desarrollo Social	10
I.5 Desarrollo Intelectual	11
II.- EL JUEGO SEGUN DIFERENTES AUTORES	12
III.- DESARROLLO DEL NIÑO SEGUN LA TEORIA COGNOSCITIVA	20
3.1 Desarrollo Intelectual	24
3.2 Períodos o Etapas del Desarrollo Intelectual	26
3.3 Factores que explican el Desarrollo Intelectual	32
IV.- EL JUEGO EN LA ETAPA PREESCOLAR SEGUN LA TEORIA COGNOSCITIVA	
4.1 Juego Simbólico	36
4.2 El juego manejado en el Programa de Educación Preescolar	39
4.3 Actividades trabajo-juego y su intención educativa	43
CONCLUSIONES	50

SUGERENCIAS	53
ANEXOS	54
GLOSARIO	56
BIBLIOGRAFIA	59

INTRODUCCION

Actualmente en México, no se reconoce a la Educación Preescolar la importancia y relevancia que ésta tiene, pues se piensa que el niño que asiste al Jardín de Niños, únicamente aprende a cantar, a jugar y hacer trabajos bonitos. Esto se debe al escaso conocimiento que se tiene sobre los intereses y necesidades del niño preescolar; razón por la cual no se valora el papel tan importante que desempeña este espacio en el desarrollo infantil.

La investigación de este trabajo es para conocer:

¿Cómo influye la práctica del juego en el Desarrollo Infantil del niño preescolar, desde el punto de vista Psicogenético.? Ya que a través de las experiencias que proporciona el juego, el niño va logrando la autonomía (física, intelectual y social) elemento necesario para la convivencia humana.

A lo largo de estas páginas, se presentan generalidades de esta actividad, para explicar cómo es que el juego es la forma activa que tiene el educando para captar el sentido de sus experiencias, intentando por medio de éstas organizar sus procesos mentales.

También se introducen algunas concepciones de diferentes autores (pedagogos, psicólogos, epistemólogos) en relación al papel que desempeña el juego en el desarrollo del niño. Aclarando que no es para conocer o profundizar en la teoría de cada uno de ellos, sino para tener un panorama más amplio de lo que se ha especulado sobre el juego.

La teoría que se maneja como base del presente trabajo, es la Psicogenética de Jean Piaget, siendo éste uno de los iniciadores en el estudio psicogenético. Hace grandes aportaciones en el campo educativo sin habérselo propuesto. Las investigaciones que

realizó fueron orientadas para tratar de comprender que es el co
nocimiento y cómo es que aprendemos, considerando que éste debe
estudiarse desde sus orígenes, mismo que lo llevó al estudio de
los procesos de razonamiento de los niños.

Definió el desarrollo del pensamiento lógico en etapas por
las que pasan todos los individuos en una progresión ordenada, -
variando solo el tiempo en que se presentan.

También se hace mención sobre algunas implicaciones didáctica
cas del juego, que deben llevarse a cabo al operar el Programa ac
tual de Educación Preescolar, haciendo énfasis en que la mayor im
plicación de la teoría de Piaget para los educadores es que, el ma
estro sea un apoyo del desarrollo infantil, por lo cual debe de
promover el aprendizaje activo por parte del niño, entendiendo por
aprendizaje activo las experiencias inmediatas y directas -
con los objetos de conocimiento, las personas y los sucesos. Así
los intereses y aptitudes de los educandos se disponen más fácil
mente al concebir el aprendizaje como un interjuego de la acción
física y mental iniciada por el alumno, teniendo como meta princi
pal que el niño preescolar adquiera la capacidad para reflexionar
sobre sus propias acciones. Solo entonces, podemos esperar que
los niños que serán adultos en un futuro sean capaces de toma
r acertadas decisiones basadas en la lógica, considerando sus al
cances o consecuencias. Esto será posible si damos a los niños
oportunidad de estimular su juicio, su originalidad y su independe
ncia a través de acciones lúdicas que le permitan practicar la
autodirección e independencia.

El procedimiento que se utilizó para la elaboración de esta
investigación documental fué a través de lecturas y análisis de
libros sobre el tema de estudio, sobre psicología y muy específica
mente sobre materiales que abordan la teoría Psicogenética de

J. Piaget; debido a que es el enfoque que se pretende dar al tema.

A continuación se hará un breve esbozo sobre el contenido del trabajo realizado.

En el primer capítulo se comenta sobre la importancia y naturaleza del juego en la vida infantil y sobre los aspectos de desarrollo que se favorecen al realizar dicha ocupación.

Dentro del capítulo II se hace mención sobre algunos autores que han aportado estudios e investigaciones sobre el juego infantil.

El capítulo III contiene las bases teóricas de la teoría Psicogenética de Piaget.

El cuarto capítulo se trata de cómo relacionar la teoría con la práctica docente, a fin de proporcionar elementos teóricos prácticos que permitan al educador tener una actitud congruente con la fundamentación psicogenética del Programa de Educación Preescolar.

Por último se inscriben las conclusiones y sugerencias que se obtuvieron al término de la investigación documental.

I NATURALEZA DEL JUEGO

El niño en edad preescolar comienza a conocer un círculo más amplio de personas fuera de la familia. Ante él se presenta la vida de su comunidad, de su ciudad y en cierta medida la de su país. En este mundo que se descubre ante él, le interesan sobre todo las personas, su actividad, su trabajo, los objetos o herramientas con que actúan y las relaciones entre las mismas. El niño está dispuesto a tomar parte en la vida y en la actividad de los adultos, deseando realizar la actividad de éstos y conocer el mundo de los objetos humanos, aunque no esté consciente de ello.

Pero los niños preescolares aún no pueden actuar de la misma manera que los adultos. Por eso para poder tomar parte en la vida y actividades de los mayores y para manejar los objetos con que ellos actúan, realizan una actividad esencial que es el JUEGO; tarea fundamental del niño en el proceso de su desarrollo, el cual está delimitado por cronologías aproximadas donde se van presentando conductas psíquicas, afectivas y motoras relevantes en determinados momentos del proceso de desarrollo.

Son varias las investigaciones que se han realizado sobre el juego en el campo de la psicología y pedagogía infantil. Sin embargo, no para todas las posiciones teóricas tiene la misma importancia, origen y significado, tenemos por ejemplo:

La teoría del Excedente de Energías: (Schiller) en la que se afirma que los niños juegan porque tienen excedente de energías y como no realizan trabajos serios para gastarlas, se manifiestan en estos movimientos espontáneos que son los que constituyen el juego.

Teoría del Ejercicio Preparatorio: (Karl Gross) considera que el juego es como un ejercicio preparatorio para la vida se-

ria que tiene por objeto desarrollar los instintos heredados todavía no formados y que por eso el niño no puede realizar aún su misión debidamente.

Teoría Catártica: (Carr) expone que a través del juego se descargan las tensiones emocionales, al poder liberar de manera canalizada los sentimientos y actitudes que no se han podido manifestar.

Teoría Psicogenética: (Piaget) manifiesta que el juego está relacionado con el desarrollo de la inteligencia considerando dos procesos inseparables la asimilación y acomodación, la interacción de ambos procesos da lugar al equilibrio. Más adelante haré una breve explicación sobre la teoría ya que sobre ésta se apoya el trabajo elaborado.

Como puede verse existen opiniones irreductibles para explicar la actividad del juego; es por eso que siento no es posible concluir o emitir un juicio final con toda seguridad, pero si me atrevería a manifestar en base a mi experiencia docente que EL JUEGO ES LA ACTIVIDAD INNATA QUE REALIZA EL NIÑO PARA CONOCER Y ADAPTARSE A SU ENTORNO. ES LA ACTIVIDAD QUE BRINDA AL NIÑO EXPERIENCIAS FISICAS E INTELECTUALES PARA AMPLIAR SUS ESQUEMAS DE CONOCIMIENTO, PERMITIENDOLE LA ADQUISICION DE NUEVOS CONCEPTOS QUE SERVIRAN DE BASE EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DEL NIÑO. Es por eso que el juego se constituye como la actividad educativa esencial dentro del Jardín de Niños.

I.I ¿ Qué es el juego ?

Es difícil definir y explicar lo que es el juego, tampoco se puede decir con certeza hasta dónde una u otra acción es realmente juego. A fin de no expresar un juicio subjetivo, mencionaré algunas generalidades de esta actividad.

Teniendo en consideración que es imposible utilizar la actividad infantil sin darle forma de juego, pero que sin embargo estas ocupaciones lúdicas pueden ser orientadas por el educador y convertirse en acción educativa sin perder su valor afectivo y su poder creativo, con el fin de favorecer el desarrollo físico, intelectual y social del educando. Anteriormente se pensaba que el juego y la educación eran cosas opuestas en la actividad infantil actualmente se estima que ambos se complementan.

Varios estudiosos (Piaget, Bühler, Caplan) consideran relevante el juego, debido a que es la función que se manifiesta desde el nacimiento hasta la muerte de un individuo, pero que va presentando constantes cambios en el transcurso de la vida. Es así como podríamos decir que el juego es reflejo de la maduración que va alcanzando el individuo ya que cada vez implica mayor esfuerzo e intervención de un mayor número de procesos.

He podido observar que el juego es un recurso para activar las vivencias y experiencias de los niños al poder expresar su afán de actividad, creatividad y curiosidad; manifestando necesidades de comunicación, convivencia y de aceptación.

El juego es el modo que tiene el pequeño para familiarizarse con el medio circundante, de explicárselo a sí mismo, de percibir y asimilar impresiones, acontecimientos y a través de éste empieza a desempeñar papeles que más tarde realizará cuando sea adulto.

Para un niño no existe nada más conveniente que jugar, para él no solo es un tiempo divertido sino una razonable utilización del tiempo. Al jugar pone en acción todas sus posibilidades de manera individual, en un primer momento.

El juego es también el medio para que los pequeños entablen y experimenten relaciones sociales, aprendan a resolver problemas,

a compartir experiencias, a dirigir y participar en actividades. Al jugar estimula la imaginación, ensaya ideas, acepta conductas y fomenta un sentido de control sobre su mundo, asume el papel de investigador y combina la seriedad con un gozo que los adultos - muchas veces no comprenden.

Es necesario hacer notar que en el juego de los niños, va implícito tanto el comportamiento exploratorio como el recreativo y que ambos en ocasiones se correlacionan para la búsqueda de información en general; pero no por eso se puede afirmar que todo juego sea una exploración, ya que ésta se basa más en búsqueda de respuestas o soluciones nuevas conforme a criterios internos, en tanto que el juego recreativo se acompaña de elementos afectivos como la diversión. El comportamiento exploratorio en el juego también llega a ser motivado por la curiosidad intelectual que experimenta el niño. Ejemplo: un niño puede estar jugando a que golpea canicas de diferentes tamaños y colores sobre una mesa; puede divertirse únicamente por el ruido que ocasionan y ver como ruedan, o bien, preguntarse porqué no suenan igual y acomodarlas por tamaños o separarlas por color.

Por último se podría incluir que el juego es recurso valioso que tiene el educador para conocer mejor a sus alumnos pues aparte de los fines naturales que tiene el juego, se puede observar la gama de diferencias individuales, de conductas características y motivaciones que revela cada niño. El educando manifiesta su inteligencia, su voluntad, su carácter, su manera de pensar y sentir, la forma de relacionarse con los demás y adaptarse al ambiente; incluso en ocasiones se ha observado que el juego de niños y niñas es diferente. Podemos señalar ciertas particularidades; en el caso de las niñas, el juego es más disciplinado que el de los varones, el arrebató existe con menos frecuencia, sus juegos -

son más tranquilos y en ocasiones con poca movilidad; en los niños el juego es más vivaz, más activo, de mayor independencia, desucuidan las reglas, existe un relajamiento de la disciplina y a veces adquieren cierta violencia; pero a ambos sexos les gusta sobre todo diferentes juegos de movimiento, con reglas que en su mayoría corresponden a juegos colectivos. En ellos además de cualidades (agilidad, rapidez, fuerza y dominio de movimientos) se observan rasgos de voluntad (dominio de sí mismo, constancia, valor) cualidades intelectuales (ingenio, capacidad de observación y orientación) y cualidades morales (integrarse a los intereses del grupo que juega, cooperación, disciplina).

I.2 ¿ Porque juega el niño ?

Como mencioné antes, para el niño casi toda actividad es juego y éste es el recurso que tiene para ejercer sus facultades, - encontrando en esta tarea todo lo que necesita para su desarrollo para la conquista de su autonomía (física, intelectual y social) y para adquirir los esquemas prácticos e intelectuales que necesitará para su actividad adulta.

En el Jardín de Niños, los pequeños juegan porque encuentran grandes beneficios desde el punto de vista emocional, físico y mental. Obtienen satisfacciones al poner en práctica sus nuevas habilidades, adquiriendo sentido del logro al ir perdiendo la timidez y poder relacionarse con otros niños. Aprenden a ser honestos, - leales y menos egoístas, comprendiendo que si fallan en estos aspectos otros niños no jugarán con ellos.

En el transcurso de mi labor docente, me he encontrado frecuentemente con personas, que ponen en duda o que desconocen la finalidad educativa que tiene el juego en la Educación Preescolar

entre ellos, los mismos padres de familia, sin embargo cualquiera que observe o trabaje con niños preescolares notará la importancia que tiene para ellos las experiencias directas que obtienen a través de éste, pues es el modo que tienen para aprender y comprender las cosas de su entorno. Al jugar pone de manifiesto la aparición de funciones muy variadas como son: Funciones sensorio motrices (habilidad, precisión, rapidez) Funciones mentales (memoria, comprensión, atención) y Funciones de sociabilidad (colaboración, competencia, comunicación).

I.3 Desarrollo Físico

Es fácil observar los logros que van presentando los niños en su desarrollo físico por medio del juego, pues al realizarlo - ejercita y controla todos sus músculos y una vez que se siente - capaz está deseoso de iniciar experiencias nuevas y diferentes. Al jugar tiene oportunidades de enfrentarse al mundo físico, de - adquirir independencia, de repetir actos que le ayudan a su capacidad corporal y a su coordinación para conseguir dominio sobre su entorno e ir integrando su propia imagen.

Frank y Theresa Caplan han analizado un plan de estudios - que incluye oportunidades de movimiento total para niños pequeños. La programación partía de la base de que si se habían omitido las actividades físicas en años precedentes, ello podía impedir el funcionamiento total de los niveles superiores del cerebro. (las facultades mentales útiles para el aprendizaje de tipo académico como es la lecto-escritura).

Correr, brincar, trepar, arrastrarse, adoptar determinadas posturas o empujar objetos, son actos que el niño realiza con placer y alegría. Estas actividades de tipo locomotor y estático contri

buyen a incrementar las destrezas físicas de los pequeños y por medio de estos movimientos que realiza aprende lo referente a las relaciones topológicas (arriba-abajo, adelante-atrás, adentro-fuera) adquiere nociones sobre el movimiento, velocidad y fuerza.

I.4 Desarrollo Social

Vivir en sociedad es una de las características esenciales del ser humano. La comprensión que tenga el niño sobre la sociedad en que se desenvuelve es básica para la adaptación y progreso dentro de la misma.

Para el niño es tarea compleja el aprender hábitos y reglas sociales, pero es fácil fomentarlas por medio del juego. Algunos hábitos y normas son de tipo personal en tanto que otros son de naturaleza interpersonal.

El juego se convierte en reflejo de las relaciones familiares. El sentimiento de inseguridad que tiene el niño debido a la falta de poder, puede ser fácilmente compensado por actos lúdicos en los cuales tiene poder real o imaginario sobre sus compañeros de juego, o sobre la realidad inmersa en el juego.

Las reglas que aparecen gradualmente en el juego, reflejan sus primeros intentos de organización en los ámbitos emocional, mental y social, obteniendo así un dominio sobre la realidad de las personas, las cosas y las situaciones que día a día se le van presentando.

Durante mi práctica docente, he podido observar que los juegos colectivos son particularmente valiosos para diagnosticar la personalidad de los niños, ya que manifiestan diferentes reacciones individuales a un mismo estímulo.

I.5 Desarrollo Intelectual

Todos los juegos que realiza el niño durante su infancia - permiten favorecer el aspecto intelectual.

Sabemos que los fenómenos naturales, hechos sociales y objetos manufacturados por el hombre, estimulan la curiosidad e imitación infantil que impulsa al niño a preguntar, imaginar, explorar y descubrir todo lo que acontece a su alrededor.

El infante poco a poco va desarrollando su entendimiento para poder explicarse la causa y efecto de algunos hechos así como los del espacio-tiempo; la experiencia le enseña que ciertas cosas aparecen juntas pero desconoce la causa.

Una de las experiencias y acciones muy común que realiza el niño al jugar es deshacer para volver a hacer, es decir, el "deshacer" que en sí no es algo "malo" por definición, sino que es un paso necesario para penetrar en el "secreto" de un objeto.

Los materiales con que juega el niño los transforma según su fantasía y humor en formas y objetos diversos. Propiciar y encauzar en el niño estas manifestaciones innatas a través del juego es una de las finalidades de la Educación Preescolar.

II EL JUEGO SEGUN DIFERENTES AUTORES

Son varios los teóricos que han realizado investigaciones - sobre el juego, tanto en el campo de la psicología como de la pedagogía infantil, llegando a emitir diversas teorías sobre el origen, evolución, significado y objetivo del juego. Sin embargo todos coinciden en la fundamental importancia que tiene para el desarrollo infantil. Veamos algunos ejemplos:

Dentro del campo educativo fué Federico Fröebel, pedagogo - alemán, quien estructuró la educación del niño antes de los 6 años de edad tomando en cuenta los intereses de éste, comprendiendo - entonces la trascendencia formativa que tiene el juego en esta - etapa. Pensó que la vivencia de la infancia es el juego y así basa su sistema de educación en los "juegos de la madre".

Fröebel les da una profunda significación a estos juegos - que juzga son propicios para afirmar sus sensaciones y percepciones ayudándolo a la mejor comprensión no del fenómeno, sino de su esencia y trascendencia, a este respecto el autor comentó: "Estudié el juego de los muchachos, observando sus actividades al aire libre, y aprendí a reconocer su tremendo poder para despertar y robustecer la inteligencia y el alma a la vez que el cuerpo".(I)

Según Fröebel, la educación preescolar se inicia a través - de los juegos "sensorios". Juzga los sentidos como medios de convertir espontáneamente lo exterior en interior.

Fröebel observó que el juego enriquece la infancia que lleva y trae al niño de su mundo de fantasía al mundo de los hombres

(I) cit. en Ma. Helena, Chávez. El Jardín de Niños y su Técnica. 1er. curso, México 2a. ed., p.49.

y es así como entre realidad y sueño va adquiriendo experiencias vitales. El vió el valor del juego como elemento imprescindible en la educación, fué el primero en organizarlo, sistematizarlo e introducirlo en el jardín de niños considerándolo como uno de los ejes del sistema.

Uno de los legados que dejó para la Educación Preescolar fué la de introducir el juego como actividad primordial; de ahí la creación de sus 'dones' (juegos educativos) ideados para los niños de esta edad. Los dones o juegos educativos son juguetes con fines no solo recreativos sino también educativos que tratan de seguir el desarrollo biogenético y mental del niño. Son formas geométricas seriadas graduadas según el desenvolvimiento paulatino del niño en su desarrollo y son nueve. (+)

A través de estos juguetes el niño toca, palpa, manipula y después compara, equilibra, sostiene, retiene las diversas formas en su mente para poder colocar los cuerpos sólidos que corresponden a su creación interna y posteriormente va haciendo abstracciones.

Como se ve su procedimiento didáctico a través del juego parte de lo fácil a lo difícil, de lo concreto a lo abstracto y de lo general a lo particular.

La intención de Fröebel para captar el hecho psicológico del juego y llevarlo a la técnica pedagógica se dió mucho antes de que fuera estudiado por otros teóricos.

(+) Para ampliar información: Ma. Helena Chávez. Op.cit. P.56-58.

Sigmund Freud, psiquiatra vienés creador del psicoanálisis, método de tratamiento psicológico para enfermos mentales basado en la investigación e interpretación, que consiste en conocer el significado inconsciente de acciones, palabras, sueños, fantasías, etc. de un individuo. La hipótesis central del psicoanálisis es que la conducta humana está determinada en gran parte por motivos inconscientes.

La teoría que expone Freud es una teoría de la personalidad.

"Los conceptos de la teoría de la personalidad de Freud deben ser tratados bajo tres títulos: estructural, dinámico, y evolucionista. Los principales conceptos estructurales son el ello, el yo y el superyo. Los más importantes conceptos dinámicos son el instinto, la libido, la ca^utaxia, la anticatexia y la ansiedad. Los principales conceptos evolucionistas son la identificación, el desplazamiento, los mecanismos de defensa y las etapas psicosexuales". (2)

Freud empleó el juego como técnica en niños con problemas emocionales; observó y evaluó la personalidad del niño basándose en el juego y la fantasía que éste maneja, pues suponía que revelaban algo de la vida y motivación del individuo. Freud concluyó que la fantasía y el juego son una proyección de deseos y exposición de conflictos con el fin de dominarlos y poder afrontar un suceso o situación perturbadora con mayor facilidad y que el niño cuando juega distingue entre realidad y juego, pero emplea objetos y situaciones de su mundo real para crear uno más propio en donde puede repetir las experiencias agradables que desee y modificar situaciones poco agradables a modo que le

(2) Vid. Vernon J. Nordby. Vida y conceptos de los psicólogos Más importantes. México, 1979. p.45.

sean más gratificantes.

Asimismo pensó que en los juegos es donde el pequeño expresa abiertamente sus sentimientos. Utilizando su dominio sobre los objetos puede organizarlos de tal modo que aquellos le permitan imaginar que también es dueño de su situación vital.

Freud vió en el juego de los pequeños el extraño fenómeno - que denominó de la "compulsión a la repetición", esto es, la necesidad de repetir experiencias penosas a través de palabras o actos.

Afirmó que el niño prepara inconscientemente variaciones sobre su tema original que no ha aprendido a superar o a tolerar, trata de dominar una situación que en su forma original fué excesiva para él, enfrentándola repetidamente y por su voluntad.

Henry Wallon, psicólogo y pedagogo, impulsó la psicología escolar e hizo valiosas aportaciones a la pedagogía. Afirmó que son tres los principios básicos que deben guiar el trabajo dentro de la escuela.

El primero de ellos es la ACTIVIDAD del niño, pues la acción es considerada como una de las vías privilegiadas del conocimiento "... es gracias a su propia actividad como el niño identifica los elementos de lo que se le presenta a su experiencia." (3)

El segundo principio es que la educación no puede limitarse a la esfera intelectual del niño; además de la inteligencia es AFECTIVIDAD y ésta tiene sus características, sus etapas de desarrollo y sus momentos de crisis. Por ello el juego es un medio -

(3) Henry Wallon. Psicología y Educación. Madrid. 1981. p.18

a través del cual los niños pueden expresar sus sentimientos positivos o negativos. Por eso el docente debe recordar que no sólo la inteligencia sino también la afectividad del niño tiene su propia dinámica que tiene que ser respetada y cuidada siempre.

En el tercer principio Wallon decía que la escuela no es una suma de individuos aislados, el niño es personalidad SOCIAL. Señaló con frecuencia la importancia que el grupo tiene para la formación de la personalidad infantil. Por ello el juego tiene un papel importante para la experiencia social y en el aprendizaje de la vida en relación, por eso Wallon asigna a la escuela la tarea de desarrollar el aspecto social de la personalidad del niño.

Wallon distingue cuatro tipos de juegos:

- a) funcionales
- b) de ficción
- c) de adquisición
- d) de elaboración o fabricación

Los juegos funcionales son los primeros en aparecer en la vida del niño. Son más que nada percepciones y sensaciones que el niño va descubriendo a través de la manipulación de objetos y que repite constantemente, incluye actividades motoras de desplazamiento y estáticas.

En los juegos de ficción, tales como los juegos de muñecas, montar un palo como si fuera caballo, etc. interviene una actividad cuya interpretación es más compleja.

En los juegos de adquisición el niño mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos que parecen absorberlo totalmente.

En los juegos de elaboración el niño se complace en reunir,

hacer combinaciones con objetos, modificarlos, transformarlos y - crear otros nuevos. Baudet, menciona que según la expresión de - Wallon, "... los juegos pueden también convertirse en 'fabrica-- ción'. En esta actividad que abarca todo su ser, el juego del ni ño normal se parece a una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar la función en todas sus posibilidades..." (4)

Erik Erikson, psicoanalista alemán, basado en Freud, expone - una teoría de desarrollo psicosocial, en ella describe la secuen- cia de las fases de desarrollo por las que pasa el individuo des de su infancia hasta la adultez con los conflictos y problemas - asociados a cada fase.

Erikson estima la vida humana como un proceso que está cons- tituido por tres factores: el organismo, el ego-individual y el social los cuales están íntimamente integrados. "Los principales conceptos de Erikson son: epigénesis, ciclo de vida y la búsque- da de identidad." (5)

Este autor menciona que por medio del juego se puede obser- var la relación de tres aspectos: organismo, yo y sociedad. El ni- ño cuida su cuerpo al realizar ejecuciones o acciones, simultánea- mente disfruta con el control imaginario sobre un número de ele- mentos altamente conflictuales (ser avión, vapor, tren, etc.) y las partes de éste, así como la persona que maneja o controla dicho aparato; mientras tanto no pierde oportunidad de integrar o eva- luar su realidad social en el juego que está ejecutando. El jue-

(4) J. Baudet. Como enseñar a través del juego. Barcelona. p.16

(5) Op. cit. Vernon J. Nordby. México 1982. p.38

go entonces es una función del Yo, un intento porque coincidan -- los procesos corporales y sociales con el sí mismo.

Menciona que el juego del adulto no se puede comparar con -- el del niño; para el adulto que trabaja el juego es una recrea-- ción, le permite un alejamiento periódico de aquellas formas de limitación definida que constituyen su realidad social. El juego del niño comienza y se centra en su propio cuerpo, esto es lo que se entiende por juego autocósmico; al principio consiste en la ex-- ploración por repetición de percepciones y sensaciones, luego el niño juega con personas y objetos dedicándose a la excursión ex-- perimental en otras personas y objetos.

El juego infantil no es equivalente al juego del adulto. -- Erikson menciona que "... el adulto que juega pasa a otra reali-- dad; el niño que juega avanza hacia nuevas etapas de dominio..." y dice: "Propongo la teoría de que el juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia me-- diante la creación de situaciones modelo y para dominar la reali-- dad mediante el experimento y el planeamiento." (6)

Erikson menciona que a través de la actividad lúdica la ca-- pacidad del Yo encuentra recreación y autocuración pues el juego es la medida autocurativa más natural que ofrece la infancia, du-- rante ésta el pequeño realiza transferencias que le permiten su-- perar conflictos emocionales.

La identidad de su Yo obtiene fortaleza a partir del recono-- cimiento permanente y franco de sus logros reales, es decir, los

(6) Erik H. Erikson. Infancia y sociedad. Buenos Aires. 1978
p. 199

que tienen significado en su cultura. Esta identidad yoica según Erikson, no puede comenzar a existir sin la confianza de la primera etapa oral, así como de los sentimientos adquiridos en los períodos críticos del desarrollo infantil que forman el ciclo de la vida humana. El establece que por medio del juego los niños adquieren confianza en sí mismos, en los demás y en su entorno, aprenden a dominar los temores y ansiedades reconocen su propia valía y desarrollan una satisfacción íntima.

Como puede verse, la actividad lúdica independientemente de la teoría que se trate es considerada elemento de gran relevancia en el desarrollo infantil. En cada una de las teorías aquí expuestas se menciona una función, una evolución o un significado del juego, pero al integrar todas éstas nos proporcionan una visión más amplia y precisa de cómo esta tarea influye en el desarrollo biosicosocial del niño, lo cual implica lo biológico, psicológico y afectivo-social que va presentando cada infante en el progreso evolutivo.

III DESARROLLO DEL NIÑO SEGUN LA TEORIA COGNOSCITIVA

El profesor Suizo, Jean Piaget es conocido principalmente - como investigador infantil siendo también zoólogo, matemático y filósofo pero por encima de todo es epistemólogo genético.

Los estudios realizados por Piaget sobre el pensamiento de los niños entran en el campo de la epistemología genética. La - epistemología es la investigación de la naturaleza y origen del conocimiento y la genética se refiere al desarrollo evolutivo - del niño.

El propósito de esta capítulo es presentar de manera sencilla y concisa las ideas básicas de la teoría de Piaget concer--- nientes a la naturaleza de la inteligencia y la relación que tie ne el juego con ésta.

En primer lugar es importante dejar en claro la definición que tenía dicho autor sobre inteligencia o desarrollo intelec--- tual. Piaget tenía un concepto bastante amplio a este respecto - por lo que ofreció varias definiciones de la inteligencia en tér minos generales. Una de sus definiciones declara que la inteli--- gencia humana es un tipo de rendimiento biológico que permite al individuo interactuar con el medio ambiente a nivel psicológico. En otra definición hace mención del término equilibrio el que su pone armonía, coordinación y ajuste entre dos factores: actividad mental (estructuras cognoscitivas) y medio ambiente. Sabemos que el medio ambiente puede desequilibrar pero precisamente a través de ciertas acciones mentales el individuo puede recuperar la armonía. Otra de sus definiciones afirma que el individuo debe estar en actividad mental y en interacción con el mundo, pues el - conocimiento no se da pasivamente sino que tiene que ser descu---

bierto y construido por la actividad infantil.

Como vemos la inteligencia para Piaget exige ciertas adaptaciones biológicas, una evolución gradual, una actividad mental constante y un equilibrio entre el individuo y el medio ambiente.

Piaget parte de la biología para retomar el concepto de adaptación biológica y aplicarlo al desarrollo de la inteligencia de cada individuo y poder manifestar que ésta es un proceso de adaptación y que la mente funciona utilizando este proceso para elaborar estructuras que se revelan en una inteligencia adaptada que se ha venido formando a lo largo de la maduración entre la infancia y la transformación a la vida adulta.

Dentro del marco teórico Piaget afirma que la inteligencia es afectada por la herencia de tres maneras. Una por las estructuras físicas heredadas, es decir, cada especie o individuo se halla dotado de una herencia con estructuras físicas diferentes las cuales juegan un papel importante en el funcionamiento intelectual. Otro tipo de estructura heredada son las reacciones conductuales automáticas, por ejm. los reflejos a través de los cuales se responde automáticamente a un estímulo sin necesidad de un aprendizaje previo, estas reacciones conductuales se van modificando a medida que el niño va teniendo contacto con su medio ambiente. Una tercera forma de influencia es a través de dos tendencias básicas: Organización y Adaptación.

La organización se refiere a que todas las especies tienden a sistematizar u organizar sus procesos en sistemas coherentes y pueden ser físicos o psicológicos. Un ejemplo en cuanto a lo físico: sabemos que los seres humanos poseen cierto número de estructuras que les permiten respirar, todas estas estructuras interactúan entre sí y se coordinan en un sistema eficiente (sistema respiratorio), esta coordinación es el resultado de una organiza-

ción; por lo tanto la organización es la tendencia que tienen todos los organismos vivos para integrar sus estructuras en un sistema más complejo, es decir, una estructura a nivel superior.

En lo que se refiere al sistema psicológico, sabemos que el individuo en su interacción con el medio tiende a formar sus estructuras psicológicas en sistemas coherentes por ejem, el niño pequeño tiene a su disposición una serie de estructuras conductuales discretas y que consisten ya sea en mirar o agarrar un objeto, al principio no las podrá dominar pero después de un período de desarrollo organiza estas estructuras discretas en una estructura de orden superior que le permita agarrar y mirar el objeto al mismo tiempo. Así cada acto intelectual se incluye en una gran organización. El nombre que da Piaget a esta organización de actos intelectuales es esquema.

La adaptación según Piaget es parte de nuestra herencia biológica que permanece constante a lo largo de la vida y es característico de todos los organismos vivos es la esencia del funcionamiento tanto intelectual como biológico. Para él significa la modificación del medio ambiente, o sea, es el proceso a través del cual el individuo se acomoda a los requerimientos o demandas que los objetos o medio ambiente imponen al individuo, caracterizándose por la capacidad de organizar las innumerables sensaciones y experiencias que se nos presentan. La adaptación se considera en función de dos procesos complementarios: Asimilación y Acomodación. Asimilación se refiere a la incorporación de experiencias. Es el proceso mediante el cual se toma del medio ambiente todas las formas de estimulación e información, las que posteriormente son reintegradas dentro de las estructuras ya existentes en el organismo. En otras palabras la asimilación es la incorporación de nuevos objetos de conocimiento o relaciones

nuevas a los esquemas o estructuras ya existentes permitiendo mo dificar y enriquecer su actividad organizadora en función de las nuevas experiencias. Acomodación es un proceso de salida y ajuste a nuevas y cambiantes condiciones del medio ambiente de modo que los patrones de comportamiento ya integrados sean modificados -- con el fin de afrontar nuevas situaciones o informaciones.

Estos dos procesos de asimilación y acomodación funcionan -- simultáneamente en lo biológico e intelectual haciendo posible -- el desarrollo físico y cognoscitivo.

Ahora bien, para que pueda haber adaptación se requiere de -- un equilibrio entre estos dos procesos. El individuo al irse adap tando a las situaciones que se le presentan irá desarrollando su intelecto. El desarrollo intelectual es una marcha hacia el equi librio, así la vida mental puede concebirse como la evolución ha cia una forma de equilibrio final de respuestas satisfactorias -- que va incitando a la mente hacia niveles superiores de pensa--- miento. A este proceso de búsqueda de equilibrio mental Piaget -- lo denomina equilibración. La equilibración es factor fundamen--- tal en el desarrollo intelectual involucra una interacción conti na entre la mente del niño y la realidad. El niño no solo asimi la experiencias en su marco de trabajo mental existente, sino -- que también acomoda las estructuras de su marco de referencia en respuesta a su experiencia. Este ciclo de interacciones repeti--- das con el medio ambiente hace del niño el agente principal de -- su propio desarrollo cognoscitivo. La actividad motora y mental del niño le descubre nuevos y constantes problemas provocando -- con ello un nuevo desequilibrio que lo activa a buscar solucio--- nes logrando con ello un nivel superior de equilibrio. A este pro ceso de equilibración también se le conoce como auto-regulación debido al papel activo que juega el niño en este proceso.

3.I Desarrollo Intelectual

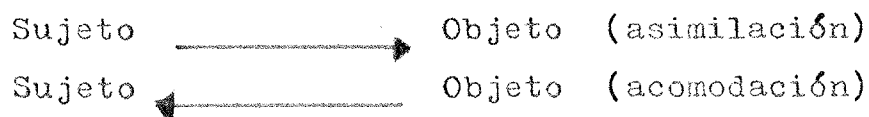
Piaget dice que el desarrollo del conocimiento se origina a través de fuentes exteriores e interiores, es decir, a través del conocimiento físico, lógico-matemático y social.

El conocimiento físico se adquiere por medio del contacto que se tiene con los objetos del mundo externo. Cuando el niño interactúa sobre éstos va descubriendo sus propiedades físicas (color, forma, textura, etc.) así como la manera en que van reaccionando a sus actos o manipulaciones.

El conocimiento lógico-matemático es interno y se origina en el sujeto mismo, no es observable y se va construyendo a partir de las relaciones que el niño va haciendo entre los objetos. Estos dos tipos de conocimiento no se pueden dar uno fuera del otro, pues no es posible comprender, explicar o deducir hechos del mundo exterior si no se tiene un marco de propiedades físicas de los objetos o hechos para poder establecer relaciones, clasificaciones, enumeraciones, medidas, etc.

El conocimiento social al igual que el físico tiene su origen a través del mundo externo, al establecer contacto con las personas adultas y de la información que obtiene de ellas.

Estos tres tipos de conocimiento se dan cuando el sujeto actúa sobre el objeto y el objeto sobre el sujeto, aquí nos estamos refiriendo a la interacción que hay entre ambos.



Otro punto que considera Piaget muy importante para el desarrollo intelectual es la OPERACION, la cual es una unidad cognoscitiva primordial en esta teoría es la esencia del conocimiento, son acciones interiorizadas que realiza el niño para transformar

los objetos que está conociendo y así poder llegar a las estructuras de la transformación.

Cuando se habla de conocimiento dentro de la teoría psicogenética no nos referimos a ver u observar solamente los objetos o los hechos de la realidad para tener una copia imagen mental de ellos, sino que conocer un hecho u objeto es actuar física y mentalmente sobre ellos y ser capaz de comprender la forma como éstos están contruídos para llegar a ser capaz de transformarlos cuando sea necesario. Por ejemplo una operación podría ser reunir objetos para construir clasificaciones según un criterio dado (textura, forma, utilidad, etc.) otra podría ser al ordenar o colocar cosas en una serie, otra comprender porque llueve o porque algunos objetos flotan en el agua, etc. Es importante tener presente que una operación puede ser una acción reversible o sea puede llegar a tener lugar en ambas direcciones, esto permite que la mente pueda invertir su actividad y retroceder con el pensamiento los hechos como eran antes de las circunstancias presentes; estas acciones particulares dan lugar a estructuras lógicas, por ejemplo uniendo o separando, sumando o restando, etc. El planear mentalmente un orden sucesivo de acciones a realizar y luego retroceder los pasos hasta llegar al comienzo del orden planeado es también una operación.

Hay que tener siempre en cuenta que estas acciones interiorizadas y reversibles no son aisladas, siempre estarán unidas a otras operaciones que darán como resultado una parte de la estructura total. Por ejemplo, un número no está aislado existe una serie de números que constituyen una estructura muy rica con varias y diferentes propiedades que han sido reveladas por matemáticos.

3.2 Períodos o Etapas del Desarrollo Intelectual

Piaget fundamenta que la base del conocimiento lo constituyen las estructuras operacionales. Es por ello que su problema central fué el de explicar la formación, organización y funcionamiento de estas estructuras y para una mejor comprensión y estudio las divide en cuatro etapas o períodos de desarrollo.

Primero vamos a tratar de comprender la visión de Piaget para estructurar la naturaleza de la inteligencia y de esta manera explicar de forma lógica, consistente y autosuficiente el modo en que un recién nacido va descubriendo y comprendiendo gradualmente el mundo y a funcionar adecuadamente dentro del mismo.

Piaget se preocupó por poder explicar cómo las estructuras mentales del recién nacido llegan a convertirse en las estructuras de una inteligencia adolescente; sabía que estas dos estructuras extremas no eran iguales y que tenían que existir entre ellas los cambios para poder explicar cómo la primer estructura iba transformándose hasta su resultado final. La dificultad era encontrar cuáles eran los cambios y cómo y porqué se producían. Para ello creó diversas situaciones experimentales dentro de las cuales colocó niños de diferentes edades y durante éstas trató de aclarar diversos aspectos de su pensamiento.

De tales observaciones y experimentos abstraigo los modelos fundamentales que explicaban las respuestas infantiles, dichos modelos fueron organizados de tal forma que un modelo fuera precedente necesario del siguiente y así sucesivamente llevando éstos una secuencia temporal y se sirvió de un criterio cronológico para separar un modelo de otro. Estos modelos es a lo que llamé etapas o períodos de desarrollo.

Lo que se debe esperar de la descripción que hace Piaget de

estos períodos es su carácter de serie de cambios lógicos y auto suficientes cuya cronología se establece por aproximación. Hay que tener bien claro que Piaget al dividir la secuencia del desarrollo en períodos, la duración que establece es en virtud de -- criterios cronológicos de edad, estas edades han de considerarse como aproximaciones calculadas en términos medios con relación al desarrollo del niño pues se podrán hallar desviaciones considerables de tales normas pero de ninguna manera podrá cambiar su orden de aparición y progresión, pues cada etapa es tanto una coordinación de la anterior como la preparación de la siguiente.

Así entonces los períodos del desarrollo intelectual que maneja Piaget son:

- A) Período sensoriomotor
- B) Período preoperatorio
- C) Período de operaciones concretas
- D) Período de operaciones formales

A) Período sensoriomotor (0-2 años aprox.)

Piaget lo denomina así porque las primeras manifestaciones de la inteligencia del niño aparecen en sus percepciones sensoriales y en sus actividades motrices.

En este período la conducta del niño al nacer es de carácter reflejo no tiene conocimiento de la existencia del mundo ni de sí mismo. Sus modelos innatos de conducta se ejecutan en el medio ambiente y son modificados por la naturaleza de las cosas sobre las que actúa el niño, durante esta etapa la inteligencia se manifiesta en la acción. Estas acciones van coordinándose en sistemas sensorio-motrices permitiendo al niño construir gradualmente modelos de acción interna con los objetos que le rodean en virtud de las acciones verificadas sirviéndose de ellos. Este mo

delo interno de acciones le permite llevar a cabo experimentos mentales con los objetos que puede manipular físicamente. Por ejemplo cuando el niño tiene un objeto o juguete sobre una manta distante jala de ella para poder alcanzar el objeto deseado, el acto de jalar es una acción interiorizada pues es una respuesta generalizada que utiliza en varias ocasiones para resolver problemas. Asi mismo el golpear, sacudir, soplar, chupar, etc. son acciones interiorizadas que manifiesta el pequeño cuando se le presenta un juguete nuevo debido a que estas acciones le permiten llevar a cabo experimentos mentales con los objetos que puede manipular físicamente.

Durante este período los objetos ya son permanentes, tienen existencia propia y ya no son prolongación del Yo del niño.

La relación de los acontecimientos basada en el hecho de que una experiencia presupone otra, permite relacionar causa y efecto. Puede distinguirse un ritmo temporal de acontecimientos en el cual los que tienen lugar diariamente se suceden en secuencia. La comprensión del mundo por parte del niño no va más allá de esas propiedades de los objetos ni más allá de los acontecimientos que originan directamente las acciones que están relacionadas con tales objetos; tiene un conocimiento práctico del modo en que las cosas se conducen cuando él las manipula. Su pensamiento está encerrado en su propio registro sensorio motriz y es exclusivamente suyo.

B) Período preoperacional (2-7 años aprox.)

En este período el niño posee el lenguaje, la función simbólica y la representación. Aquí el infante manipula su medio ambiente en forma simbólica, esto es, maneja símbolos, imágenes y acciones patentes del mundo externo principalmente durante el

juego simbólico, del cual hablaremos posteriormente en forma más amplia.

Este período se caracteriza también porque el niño presenta un pensamiento egocéntrico. Este egocentrismo hace creer al niño que todo el mundo piensa igual que él, compartiendo sus mismos de seos y sentimientos. Considera también que el mundo ha sido crea do para él y que se puede controlar. Otra manifestación del ego- centrismo se evidencia en la imposibilidad que presenta el niño para ocupar el lugar de otra persona así como para comprender el punto de vista emocional o intelectual de otro individuo. Otra ex presión de esta característica es el animismo, es decir, el niño - cree que todo lo que hay en la naturaleza está vivo, consciente y dotado de un propósito al igual que él. Ejemplo el sol lo sigue para guiarlo, el viento sopla para refrescarlo.

Unido al animismo se encuentra el artificialismo entendiend- do éste como la inclinación del niño por creer que los fenómenos naturales fueron creados por el hombre.

Una manifestación mas avanzada del egocentrismo en este pe- ríodo es el realismo o sea cuando el niño considera que todas -- las cosas son reales: palabras, imágenes, sentimientos o sueños. Considera que su propia perspectiva es objetiva y absoluta pues ignora que lo suyo es solo un punto de vista y piensa que lo que es real para él existe en forma objetiva para los demás.

Durante esta etapa el pequeño revela su egocentrismo en sus juegos en sus preguntas, creencias y conversación. Nos damos cuen ta que el razonamiento del niño preoperacional no se basa en la lógica por lo que aún no puede ser crítico, coherente o realista en su pensamiento.

Al avanzar en este período desarrolla la constancia percep- tual, es decir, reconoce que aunque los objetos los vea en diferenen

tes circunstancias, son los mismos. Adquiere la noción de conservación que es el criterio psicológico que indica la aparición de operaciones reversibles, lo que dará pauta para la próxima estructura cognoscitiva.

C) Período de operaciones concretas (7-II años aprox.)

Recordemos nuevamente que cuando hablamos de operaciones nos referimos a las actividades de la mente (razonar, pensar, comprender, etc) en oposición a las actividades corporales del período sensoriomotriz.

Cuando el niño llega a este período opera lógicamente ya no se deja llevar de la percepción inmediata. Tiene la capacidad de ordenar hacia adelante y hacia atrás en espacio y tiempo a nivel mental siendo capaz de ordenar y relacionar la experiencia obtenida como un todo organizador.

En esta etapa las operaciones que realiza el niño, requieren de una percepción concreta para su lógica interna por ello solo es capaz de pensar sobre objetos y hechos existentes y concretos.

Piaget nos señala que los niños en este período tienen la posibilidad de formar esquemas de seriación y clasificación pues han desarrollado un conjunto de reglas llamados agrupamientos que tienen cualidades lógicas especiales. Estos agrupamientos son sistemas de clasificación que permiten al niño distinguir a los miembros de una clase lógica como distintas formas de una mera colección de elementos. Ejemplo una clase de perros, una clase de árboles, etc.

Como ya tiene facilidad para formar grupos o conjuntos es capaz de organizar y estabilizar el mundo de los objetos y diversos eventos que le suceden por medio de operaciones mentales como son; conservación, término de relación, inclusión de clase y serialización.

Conservación: es cuando el niño se da cuenta que cierto número de objetos, cantidad de arena o agua se conservan (siguen siendo las mismas) independientemente de como se presente o se esté ordenando. Ejemplo un vaso de agua tiene la misma cantidad aunque se vierta en un vaso alto o en un recipiente ancho.

Término de relación: aquí el niño se percata de que los términos más alto, más corto, más oscuro, etc. son términos relativos entre acontecimientos u objetos y no una cualidad absoluta.

Inclusión de clase: el niño es capaz de razonar simultáneamente acerca de la parte y el todo. Así cuando a un niño se le muestran 8 flores amarillas y 4 flores blancas y se le pregunta ¿hay más flores amarillas o más flores? el niño responderá que hay más flores.

Serialización: aptitud para ordenar objetos de acuerdo con alguna dimensión cuantificada como la del peso o tamaño, sobre una escala ordinal.

En este período es más fácil para el niño expresar su pensamiento en forma coherente y organizada. Su razonamiento le permite pasar del pensamiento inductivo al deductivo, tratando de entender pautas de conducta social, concientizando ciertas relaciones de su lugar en la sociedad que lo rodea.

D) Período de Operaciones Formales (II años en adelante)

Para Piaget, operaciones formales es sinónimo de pensamiento hipotético-deductivo, este pensamiento conduce a deducciones lógicas que permiten establecer hipótesis y predicciones así como comprobaciones de algunas de éstas.

Este pensamiento es cada vez más complicado existe mayor ra

ciocinio de tal manera que se llega a elaborar teorías que trascienden la realidad concreta, esto es, el individuo puede ahora razonar de acuerdo a hipótesis y no solo a objetos o hechos concretos. Construye nuevas operaciones de lógica proposicional llegando a pensar en lo que podría o debería ser de acuerdo a sus ideas. Este pensamiento hipotético le permite definir reglas y valores que le ayudan a adaptarse a una disciplina social, creando su propio plan de vida.

3.3 Factores que explican el Desarrollo Intelectual

Otra de las preguntas que se planteó Piaget fué ¿ porqué y cómo aprende el niño ? al responder estos cuestionamientos reconoce que hay cuatro factores que influyen en el proceso del desarrollo intelectual y que son los que permiten que el niño pase de un período a otro. Estos factores influyen de manera simultánea y uno no es suficiente por sí solo para explicar la evolución cognoscitiva del pequeño.

El primer factor es la MADURACION, se sabe que el niño trae consigo ciertas estructuras físicas que ha heredado, las que actuarán sobre el desarrollo intelectual. A medida que estas estructuras físicas van madurando el niño las va empleando para su desarrollo por ejem: el niño al nacer no puede gatear o caminar porque sus músculos y otras estructuras físicas no están aún preparadas como para permitir las coordinaciones motoras necesarias para realizar tales actos, sin embargo a medida que van madurando el niño podrá caminar y luego correr, saltar y trepar.

De estas estructuras físicas la más importante es el sistema nervioso central pues es el que tiene dominio para la capacidad cognoscitiva.

Piaget hace hincapié en la importancia que tiene la maduración tanto en el desarrollo físico como en el mental.

Así como las estructuras físicas van siendo empleadas por el niño conforme van madurando del mismo modo a medida que los esquemas o estructuras cognoscitivas se van desarrollando el niño las va empleando para organizar su pensamiento e ir estructurando su lógica y razonamiento a medida que va madurando.

Un segundo factor que influye sobre el desarrollo es la EXPERIENCIA; se refiere básicamente al contacto con los objetos - pues a través de este contacto el niño adquiere la sensación de permanencia de los objetos.

Las experiencias sensoriales y motrices constituyen la base previa del aprendizaje escolar. Antes de dar ilustraciones de árboles, frutas, animales, etc. hay que llevarlo a explorar este rico mundo de la naturaleza, dando oportunidad de oler, tocar, probar, trepar y no sentarlos ante libros llenos de símbolos denominados letras; las cuales no tienen ningún significado para él. Si queremos que el niño llegue a clasificar, relacionar, ordenar objetos primero tiene que conocerlos.

Piaget afirma que el niño adquiere dos tipos de experiencias al interactuar con los objetos. Una es la experiencia física que consiste en actuar sobre los objetos abstrayendo las propiedades físicas de éstos, permitiendo que el niño conozca y descubra consistencias, pesos, texturas, etc, directamente de los objetos al experimentar con ellos. El otro tipo de experiencia es la lógico-matemática, aquí el conocimiento no se deriva de los objetos sino de las acciones que se realizan sobre éstos obteniendo un resultado de la coordinación interna de las acciones manejadas en forma reflexiva.

El tercer factor es la TRANSMISION SOCIAL, este factor promueve el desarrollo intelectual hace alusión al lenguaje, a la moral, a las normas sociales, a la educación, en fin a todo lo que proviene del mundo de los adultos. Ahora bien para que el niño pueda asimilar esta información debe tener ciertas estructuras cognoscitivas que le sirvan de base para comprender lo que le están diciendo u ordenando.

El niño es desafiado y estimulado constantemente por su medio hacia la búsqueda de nuevas soluciones, éstas serán acordes a las estructuras mentales que haya adquirido hasta el momento a través de acciones interiorizadas, haciéndolo capaz de afrontar los problemas que se le van presentando e induciéndolo a niveles cada vez más elevados de desarrollo intelectual.

Por último tenemos el factor de EQUILIBRACION, del cual ya se habló anteriormente, pero agregaremos que este factor en cierta forma integra los efectos de los otros tres factores.

Para Piaget el equilibrio aplicado a los procesos mentales de asimilación-acomodación, supone una armonía activa pues el niño siempre intenta de comprender las cosas basado en sus experiencias para brindar coherencia y estabilidad a su mundo. En otras palabras un esquema cognoscitivo que ha logrado el niño no se halla en reposo sino que sigue interactuando con el medio ambiente tratando de explicarse los acontecimientos ambientales que le suceden día a día en función de sus estructuras (asimilación) y poder modificarlas de acuerdo a las exigencias ambientales (acomodación). Así la equilibración implica actividad, apertura y un estado de armonía relativa con el medio ambiente a lo largo de nuestra vida.

El haber analizado los conceptos básicos de la teoría de --

la teoría de Piaget y los períodos en que divide la secuencia - del desarrollo intelectual del niño, nos permite comprender cómo es que el juego se integra a este proceso desde el período sensoriomotor a través de los juegos sensoriales y motores. En el período preoperacional, (que es el que a nosotros nos interesa) se caracteriza el juego simbólico y de fantasía, estos juegos de artificio se van haciendo progresivamente más organizados y elaborados de acuerdo a las experiencias que se le brinden al niño. A medida que el niño va teniendo contacto con otros niños se van modificando sus símbolos y opinión personal siendo su razonamiento más lógico y objetivo; llegando el momento en que los juegos artificiales son sustituidos por juegos intelectuales los cuales son controlados por una disciplina colectiva, por códigos y reglas. (período operaciones concretas) Posteriormente aparece la última etapa que es la de los juegos sociales que perdura hasta la edad adulta. (período de operaciones formales)

Es así como podemos ver que el haber abordado las características de cada una de las etapas del desarrollo intelectual -- que maneja Piaget, nos ha permitido comprender la evolución que se va dando en el juego a la par del desarrollo infantil.

EL JUEGO EN LA ETAPA PREESCOLAR SEGUN LA TEORIA COGNOSCITIVA

4.I Juego Simbólico

Es necesario que los docentes de cualquier nivel conozcan - las características y necesidades de sus alumnos para poder cumplir con las funciones de orientar, estimular y dirigir el proceso educativo.

En el nivel preescolar, el conocimiento por parte de la educadora sobre las etapas de desarrollo infantil es de especial importancia pues la concepción que se tenga de éstas, permite que la educación preescolar tenga un carácter eminentemente formativo ya que parte del conocimiento del niño y su entorno.

La educadora debe tener siempre presente que el niño cuando ingresa al jardín de niños se encuentra en el período preoperatorio. (2-7 años aprox. Ann Pulaski) Durante éste, el pensamiento del niño va pasando por diferentes etapas que van desde el ego-centrismo hasta llegar a una forma de pensamiento que le permite adaptarse a los demás y a la realidad objetiva.

Esta etapa preoperatoria se inicia con la capacidad de re-presentar alguna cosa por medio de otra, capacidad denominada - FUNCION SIMBOLICA. La aparición de la función simbólica es un aspecto de gran relevancia para el desarrollo intelectual del niño; al originarse ésta el niño logra formar símbolos mentales que - reemplazan o representan acontecimientos y cosas que no están -- presentes siendo capaz de producir un sustituto mental para el - objeto real.

La capacidad de simbolizar da al niño la posibilidad de operar no solamente sobre hechos o cosas que están presentes en su

medio ambiente inmediato, sino también sobre lo que evoca del pasado. Por ejm., al haber formado un símbolo mental del triciclo, es capaz de recordar sus experiencias previas con este juguete.

De los 2 a los 4 años de edad se evidencia la función simbólica de diversas formas: imitación diferida, juego simbólico, dibujo, imagen mental y lenguaje. (ver glosario)

En este apartado abordaré únicamente el juego simbólico e imitación de acuerdo a las referencias que hace Piaget al respecto.

Este autor considera que el juego simbólico permite al niño ajustarse a la realidad, es la forma que tiene para interactuar y asimilar el mundo exterior de acuerdo a sus propias necesidades y deseos y que éstos pueden ser tanto imitativos como imaginativos ayudando al niño a expresarse creativamente y a desarrollar satisfactoriamente una vida fantasiosa, manifiesta también que entre los 2 y 4 años de edad se revelan en su plenitud.

Según observaciones que realizó en el juego de sus hijos lo clasificó en tres tipos:

El tipo I: comprende la proyección de los primeros esquemas simbólicos sobre los nuevos objetos, es decir, el niño trata de emplear sus posibilidades individuales de reproducir sus propias acciones y tener el placer de verse haciéndolas y de poder mostrárselas a los demás. Explica: "Jacqueline pasó del estado de simular que estaba dormida a tratar de hacer dormir a su perro y osito. Lucienne simulaba hacer una llamada telefónica, luego hacía que su muñeca telefonara y finalmente empleaba toda clase de objetos, tales como una hoja, en lugar de un receptor real"(8)

(8) cit. por Mary Ann Pulasky. Para comprender a Piaget. Ed.62 p. II4.

El tipo III: reproduce ademanes y acciones de otras personas, o hace que sus juguetes reproduzcan sus propias acciones. Comenta: " Jacqueline movió su dedo a lo largo de la mesa y dijo: 'El dedo caminando...el caballo trotando'. Lucienne era el cartero o la madre, o 'Teresa con su sombrero de terciopelo'." (9)

El tipo III: en este momento ya no representa hechos aislados, existe ya una conducción de escenas completas, presenta episodios complicados de juego actuado, durante un prolongado período de tiempo. Aclara:

"Jacqueline simuló preparar un baño para Lucienne, empujando una caja vacía como bañera y una brizna de hierba como termómetro, sumergió el termómetro en la bañera y, encontrándolo demasiado caliente, esperó un momento y volvió a probar.'; Así está bien, gracias a Dios;', dijo y aparentó desvestir a Lucienne, prenda por prenda sin en realidad tocarla." (10)

En este estadio de juego simbólico aparecen a menudo los compañeros imaginarios. En estos juegos de tipo III, Piaget incluye el juego compensatorio, es decir, el niño manifiesta a nivel de juego aquello que está prohibido en el plano de la realidad, descri-

be: "Jacqueline tenía una imaginación bien desarrollada, y toda vez que era reprendida, podía inventar una historia -compensatoria- en la cual aparecía con claridad el propósito de sus deseos. Cuando estaba enojada con su padre, decía que Marécage (su amiga imaginaria) -- 'tiene un padre malvado. Le dice que entre a la casa -- cuando está jugando. Su madre eligió mal.' Cuando se le dijo que tomara una siesta, Jacqueline respondió: 'Marécage nunca duerme la siesta, juega todo el tiempo'. Evidentemente estaba satisfaciendo en su juego del -- como si- lo que se le prohibía en la realidad." (11)

(9) cit. por Mary Ann Pulasky. Para comprender a Piaget. Ed. 62 p. 114-115

(10) Ibid. p. 115

(11) Ibid. p. 116

Piaget señala que en estas formas de juego el niño va aumentando su conocimiento a través de nuevas experiencias o toma su desquite sobre la realidad por aquellas experiencias displacenteras, asimismo puede predecir los efectos de sus acciones y construir en su imaginación las consecuencias o problemas que se le vendrían al desobedecer las indicaciones del adulto.

A mitad del período preoperacional, el juego simbólico empieza a perder importancia, esto se debe a que el niño se acomoda cada vez más al mundo que le rodea. El niño va dominando el lenguaje y va saliendo de su mundo egocéntrico al mundo de la realidad, sus historias se hacen más precisas y coherentes, las imitaciones que realiza son más apegadas a la realidad, concreta más los detalles en las construcciones materiales que efectúa en: casas de muñecas, mesas, coches, etc.

Otra característica que observó Piaget, es que de los 4 a los 5 años el juego simbólico se hace cada vez más sociable, a lo que llama simbolismo colectivo. (ver glosario) Después de los 7 u 8 años existe un declive definitivo del juego simbólico, iniciando su aparición los juegos que se practican con reglas. Los juegos simbólicos disminuyen en la medida en que aumenta la socialización hasta los 11 o 12 años (período de operaciones formales).

4.2 El juego manejado en el Programa de Educación Preescolar

Dentro del Programa de Educación Preescolar (PEP) se consideran los aspectos más sobresalientes de esta etapa de desarrollo que concurren en la progresiva estructuración del pensamiento y en base a ellos se fundamenta la organización general del PEP. Dichos aspectos son: la función simbólica, afectivo social,

preoperaciones lógico-matemáticas y operaciones infralógicas. (estructuración espacio-tiempo)

En esta ocasión únicamente se mencionará la forma como se plantea la función simbólica dentro del PEP, con el propósito de presentar a la educadora la forma como se va dando el desarrollo de esta capacidad representativa del niño y pueda ella estimularla a través de la práctica docente.

En el PEP se menciona que la función simbólica:

"...consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc., en ausencia de ellos. Esta capacidad representativa se manifiesta en diferentes expresiones de su conducta que implica la evocación de un objeto. Tales conductas están sustentadas por estructuras del pensamiento que se van construyendo paulatinamente e incorporando a otras más complejas para expresarse en forma más elaboradas de conocimiento." (I2)

Asimismo el PEP aborda el desarrollo de la función simbólica tratando de favorecer el paso del símbolo al signo en forma paulatina a través de experiencias y conocimientos que el niño va adquiriendo de la realidad que lo rodea, incorporando en su representación el manejo de símbolos cada vez más socializados (signos) los que se expresan en sus juegos, en el lenguaje, expresiones corporales, etc.

Una de las responsabilidades del jardín de niños es favorecer en forma sistematizada el desarrollo de este aspecto, para lo cual se realizan actividades que responden a ello. Estas actividades están integradas en cuatro grupos:

- Actividades de expresión gráfico-plásticas
- Actividades de dramatización

(I2) Margarita Arroyo y Martha Robles. Programa de Educación Preescolar. Libro I. Ed.1981. p.25

- . Actividades para el desarrollo del lenguaje oral
- . Actividades para el abordaje a la lecto-escritura

En este caso ampliaremos únicamente las de dramatización ya que son las que se relacionan con el juego simbólico que hemos estado abordando.

La dramatización dentro del contexto educativo puede verse desde tres puntos de vista -juego simbólico, dramatización espontánea y dramatización planificada-.

Juego simbólico: es una expresión totalmente espontánea en el niño cuando juega. Se da en respuesta a las necesidades internas de éste; surge sin ninguna presión por parte del educador y generalmente se efectúa en forma individual o en pequeños grupos. Aquí los niños representan un papel sin realizar un intercambio de ideas con los demás e incluso en ocasiones sus acciones no corresponden a las actividades que se están realizando. Este juego se propicia cuando se da tiempo a los niños para realizar juegos libres en los rincones, en el recreo, etc. La educadora debe respetar esta actividad concretándose a observar sin interferir y después abordar aquellos aspectos que hayan surgido como problemáticos o deficientes.

Dramatización espontánea: estos juegos se realizan con cierta dirección. Cuando se presenta una determinada actividad o acontecimiento los niños y educadora simulan hechos, objetos, fenómenos, etc. que en ese momento sean significativos. Por ejem., cuando se está realizando un paseo los niños representan en ese momento acciones o expresiones de otras personas, movimiento y sonidos de fenómenos naturales, de animales, de medios de transporte, etc.

Las actividades de expresión corporal y las de cantos y juegos también tienen un papel importante en este grupo de actividades.

Dramatización planificada: la dramatización planificada implica la toma de decisiones que deberán ser tomadas por el grupo junto con la educadora. Es cuando el grupo decide anticipadamente el tema que se va a escenificar, el lugar donde se realizará, la caracterización de los personajes, la elaboración o utilización de disfraces o títeres según el medio elegido. Estas representaciones se pueden enriquecer con la utilización de títeres de varilla, de guante, de sombra, guiñoles, etc.

Lo importante al realizar este tipo de actividad no es el dominio de la actuación, la memorización o la escenografía; lo esencial es la posibilidad de llevar a cabo un proyecto en forma grupal en el cual se ha propiciado la participación de todo el grupo, ofreciendo a la educadora la oportunidad de conocer características individuales de los niños al observar sus actitudes durante la planeación y desarrollo del juego; quienes son los que siguen su propio juego, los que participan, los que dirigen, los que dialogan, etc.

Dentro del contenido del PEP se manejan esquemas (ver anexo I y 2) donde se presenta la secuencia del proceso de esta función simbólica, lo que permite a la educadora organizar y planear las actividades en base al nivel que halla observado se encuentran los niños del grupo que atiende y tener también la posibilidad de evaluar el avance de éstos en términos de desarrollo.

4.3 Actividades Trabajo-Juego y su intención educativa

Ante todo quiero aclarar, que en este punto no trato de dar un manual o programa en donde plantee el orden, sucesión o enlizado de juegos a realizar, sino que únicamente quiero plantear - cómo las actividades trabajo-juego se deben llevar a cabo en el plantel escolar para que permitan al niño realizar descubrimientos por sí mismo, asimilándolos y acomodándolos a sus estructuras previas. Para ello la educadora debe utilizar diversidad de técnicas y recursos didácticos que le permitan presentar al grupo la tarea trabajo-juego, con un sentido no sólo lúdico, sino que también requiera del niño un esfuerzo, encontrando una razón intrínseca para ejercer su inteligencia, su iniciativa y creatividad al resolver problemas, responder preguntas y establecer relaciones que lo lleven a coordinar otros puntos de vista, esto quiere decir que la educadora debe procurar no dar respuestas ya elaboradas a los niños, sino inducir al grupo a experimentar con objetos y situaciones, estimularlo para que observe y reflexione sobre los resultados y las acciones por medio de sencillas preguntas al alcance de su comprensión, para que por sí mismos vayan construyendo su conocimiento.

A continuación mencionaré algunas experiencias que se deben proporcionar a los pequeños y la intención educativa de éstas.

A) Descubrimientos de las necesidades vitales del hombre.

Es importante que el niño concientice, descubra y experimente cuáles son sus necesidades básicas para poder subsistir. Qué medios le ofrece la sociedad, en este caso la familia, para satisfacer sus necesidades. Es de vital importancia que el niño participe en su subsistencia con un esfuerzo personal.

Las dramatizaciones espontáneas que se realizan sobre esce-

nas del hogar como: la casita, cocina, baño de muñecos, etc. ini cian la solución a estas necesidades básicas que surgen del educando.

La muñeca que los niños reconocen como a su imágen, será em pleada para proyectar las necesidades experimentadas respecto a ellos mismos. Aquí el juego será al mismo tiempo de ficción y fa bricación propiciando la investigación en el niño. Por eso al -- realizar estas actividades hay que plantear al niño las preguntas:

- ¿ cómo protegerse del frío, calor, viento, lluvia ?
- ¿ cómo y porqué alimentarse, vestirse, calentarse ?
- ¿ cómo procurarse y prepararse los alimentos ?
- ¿ cómo construirse casas, cobijos, ?
- ¿ cómo o dónde conseguir los materiales que necesitamos para..?

El educador podrá favorecer una reflexión más profunda en los niños, haciéndoles ver las diferencias entre las necesidades del hombre según el ambiente y el tiempo.

B) Descubrimiento de algunas conductas sociales.

El niño aprende las normas y estructuras de su sociedad y -- las formas de conducta que se esperan de él; por eso en el nivel preescolar se considera la socialización del niño como un proceso que consiste en ayudar al niño a convertirse en miembro activo dentro de su sociedad mediante la adquisición de unos modos -- de percibir y de comportarse según los valores que imperan en és ta.

A través de las actividades que se realizan por equipos o -- pequeños grupos los niños van teniendo conciencia de lo importante que es poner en común, acuerdo el esfuerzo e ideas para realizar algo. También se van dando cuenta que a veces es interesante

o necesario admitir ciertas costumbres, normas y reglas para convivir mejor con otras personas, van descubriendo ventajas y presiones de la vida en común, va surgiendo la necesidad y urgencia de los grupos y cooperación.

Los temas que caracterizan la naturaleza de estos juegos estriban en que son de imitación, permiten conocer mejor el mundo de los adultos, las formas de vida del tiempo presente y la participación de cada uno. Algunos juegos que se pueden realizar al respecto son:

- . jugar a los comercios (vender, comprar, producir)
- . jugar a los servidores públicos (policías, agentes de tránsito, cartero)
- . jugar a mamá y papá
- . organizar salidas con un fin común
- . organizar y dar un espectáculo, fiesta de cumpleaños, etc
- . realizar visitas a escuelas primarias
- . realizar intercambios con otros grupos
- . organizar fiestas navideñas o cualquier otra celebración - tradicional.

En estos juegos la imitación solo es en parte, pues siempre se deberá favorecer las sugerencias espontáneas respetando las transformaciones que hagan los niños para propiciar cambios positivos en el mundo de los adultos. El darles a conocer a los edu-candos este mundo, no debe representar una imposición de las formas ni las convenciones que en él se practican; el objetivo es informarles sobre las formas de la vida en común para que puedan comprender mejor la sociedad en que están inmersos.

Con estos juegos el niño toma conciencia de la vida colectiva en forma útil y agradable, realizando una práctica ingeniosa de ésta y logrando una satisfacción afectiva, brindándole la --

oportunidad para que descubra los principales eventos sociales - que se realizan en su comunidad y familia y al mismo tiempo va - estableciendo progresivamente la relación temporal entre las diferentes festividades y la época del año en que se realizan.

C) Descubrimiento de otros seres vivos.

Para los pequeños estas actividades se convierten en un juego que les interesa y apasiona al realizar "grandes descubrimientos".

Criar animales y cultivar plantas son ocupaciones que llevan al niño a comprender la noción de la vida misma a través de las observaciones que hace de los seres vivos, propiciando al mismo tiempo adquiera sentido de responsabilidad al tener que hacerse cargo de otros seres vivos que dependen de él.

La variedad de apariencias y comportamientos, le permiten descubrir una permanencia en las necesidades y los ciclos de la existencia -la misma necesidad de luchar para conservarla-.

Los niños van realizando variados descubrimientos entre los seres vivos con los que van teniendo contacto y van ordenando en su pensamiento este mundo vivo tan amplio, tan inmenso y confuso a veces. Para satisfacer esta curiosidad infantil y favorecer al mismo tiempo la elaboración de estos descubrimientos en el mundo natural, es imprescindible que el educando:

- . cuide animales (mascotas)
- . cultive parcelas y germinadores
- . trabaje en el tanque de arena
- . realice visitas al zoológico
- . observe y colecciona flores, hojas, insectos, etc.
- . realice actividades en el espejo de agua (chapoteadero)

Los niños disfrutan plenamente cuando conviven o juegan con los animales, las plantas, el viento, la tierra, la arena y el agua. Seres vivos y elementos naturales son sus alegres compañeros.

D) Uso y descubrimiento de los objetos técnicos.

Se conoce que todo lo que fabrica el hombre es de atracción para el niño actual, por eso los juguetes y objetos técnicos entran cada vez más en el terreno de sus actividades y sus conocimientos; siendo al mismo tiempo el centro de su curiosidad infantil.

Desde sus primeros años el niño se interesa por los aparatos que con un movimiento de la mano funciona sobre él, liberando fuerzas que lo atraen.

Ya vimos anteriormente que el primer encuentro que tiene el niño con los objetos técnicos, le proporciona un conocimiento práctico, el cual no está reflexionado, es empírico. El instrumento es de uso antes de ser de conocimiento, su saber es más operativo que intelectual en un principio.

El niño manipula los instrumentos con placer para explorarlos y apoderarse de ellos, esta manipulación de máquinas producen diferentes efectos sobre el niño. El que actúa con mayor fuerza es -la velocidad- ; la sensación de velocidad en relación al objeto técnico facilita la comprensión del orden temporal.

Al utilizar el niño un aparato mecánico comprende cómo suceden las acciones, cuáles las causas y los efectos; la disposición de un movimiento, la espera y realización establecen los momentos del tiempo presente, pasado y futuro; así como las nociones de sucesión, simultaneidad y duración. El niño al actuar sobre estos objetos comienza a utilizar verbalmente relaciones temporales y espaciales.

La primera actitud que tiene el niño ante el objeto técnico es la de -utilizador- reconoce rápidamente los diferentes objetos y su nombre, distingue las diversas piezas entre sí y sabe como se pone en marcha. Este primer contacto lo lleva posteriormente a una adquisición intelectual, es decir, la estructura de una máquina o de un instrumento conduce al niño a un trabajo de análisis y después de reconstrucción. Esto explica el porqué muchas veces el niño 'descompone' o 'destruye' un instrumento, juguete o material nuevo.

Posteriormente el conocimiento de los objetos técnicos y la manipulación de éstos para que funcionen ya no será suficiente - para los niños, ahora sienten necesidad de explicarse los mecanismos que se presentan después de actuar, quieren comprender cómo y porqué sucede.

Advertimos cómo es que los niños se interesan por observar y hacer mover los juguetes 'científicos', en muchos juegos utilizan: muñecas animadas, vehículos de toda clase de cuerda o --- electrónicos, aparatos domésticos en miniatura, instrumentos de química, etc.

En el jardín de niños se realizan 'juegos científicos' que responden al creciente interés de los educandos en el terreno de la técnica, electrónica, química, biología, etc. Algunos de los objetos técnicos que se utilizan en el plantel para llevar a cabo estos juegos son:

- . aparatos eléctricos de cocina (preparación de alimentos)
- . medios de transporte electrónicos
- . instrumentos y herramientas para diferentes trabajos (jardinería, artesanías, carpintería, medicina, etc.)
- . instrumentos de música (triángulos, trótalos, etc.)
- . aparatos electrónicos (radio, grabadora, proyector)

Algunos de estos objetos o aparatos que se emplean son auténticos, otros son imitación de los objetos verdaderos que utiliza el adulto.

El niño jugando hace los gestos del adulto, comprueba los efectos interiormente, observados en la máquina de papá o instrumentos de mamá y poco a poco se va conduciendo al verdadero conocimiento.

La manipulación del objeto técnico acerca el juego al trabajo y aquí es cuando nos acercamos al aprendizaje. Es el momento de orientar la reflexión del niño hacia la estructura del objeto, de recordar las diferentes formas que han tenido antes de convertirse en el instrumento o máquina que actualmente son y no concretarse únicamente al manejo de objetos técnicos o a la realización de un trabajo con ellos.

El educador debe plantear preguntas, orientar para que se llegue a las respuestas correctas, determinar las relaciones de casualidad para aprovechar los ensayos, errores y todas las experiencias infantiles, esto es, ENSEÑAR A APRENDER.

Asimismo es necesario señalar que la educadora ha de cuidar que el trabajo-juego cotidiano, no sea la mera diversión estéril ni el trabajo obligado; sino la organización de actividades en las que se involucren y participen todos los educandos a la conquista de una reflexión, una respuesta o un descubrimiento y tener siempre presente que la función del Jardín de Niños no es solamente la enseñanza de conocimiento o el desempeño de destrezas y habilidades que aceleren el desarrollo del niño, sino propiciar en primer lugar que el infante descubra sus capacidades y potencialidades para un futuro desenvolvimiento humano y profesional.

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

- 1.- A través del juego que se realiza en el jardín de niños, se manifiesta el progreso sucesivo y secuenciado del desarrollo infantil, revelando logros cada vez más complicados en la evolución física, mental y social.
- 2.- El juego es factor relevante para la socialización del niño pues es un medio de relación que brinda la oportunidad de acción dentro de un grupo, permite también ampliar el conocimiento del mundo que lo rodea.
- 3.- El juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje del niño, muchos de estos conceptos serán de gran utilidad en aprendizajes posteriores entre ellos el de la lecto-escritura.
- 4.- En los juegos el niño manifiesta con toda espontaneidad sus temores, ansiedades que le resultan insoportables, permitiendo a la educadora conocerlo y comprenderlo mejor.
- 5.- La actividad lúdica es una función inherente de la personalidad del individuo. Se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia.
- 6.- En la vida infantil y futura del niño es de gran influencia la educación preescolar, por eso se aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia a través de la interacción trabajo-juego para propiciar las relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral.
- 7.- Todas las actividades lúdicas que realizan los niños en el -

jardín de niños ponen en acción todas sus posibilidades, sus estructuras particulares tanto físicas como intelectuales, permitiéndoles asimilar y descubrir su realidad.

- 8.- No se puede decir que la Educación Preescolar es tiempo de mero entretenimiento o espera inútil, pues son muchas las áreas del desarrollo que se favorecen con las actividades realizadas dentro del jardín de niños, así como en las actividades lúdicas que se promueven.
- 9.- La edad en que cada niño logra cada una de las etapas de desarrollo es variable, para ello la influencia ambiental es determinante.
- 10.- Las estructuras y las operaciones cognoscitivas se continúan a lo largo del desarrollo intelectual; en cada período se conservan las del anterior y sirven de base para las transformaciones subsecuentes.
- 11.- El niño descubre por sí mismo tanto objetos como hechos; su comprensión implica acción y ésta a su vez equilibrio entre lo conocido y lo nuevo por conocer.
- 12.- En la medida en que se satisfagan las necesidades e intereses del niño, éste en su búsqueda de equilibrios constantes avanza hacia una mejor adaptación con su medio ambiente.
- 13.- El docente debe dar oportunidad al educando de construir él mismo su conocimiento, mediante las experiencias significativas que obtenga al realizar actividades lúdicas, brindando a cada pequeño la confianza y el tiempo que necesite para mirar y explorar el mundo que va descubriendo.
- 14.- El conocimiento no puede ser transmitido, sino que debe ser construido y comprendido a través del descubrimiento por medio de la acción del educando.

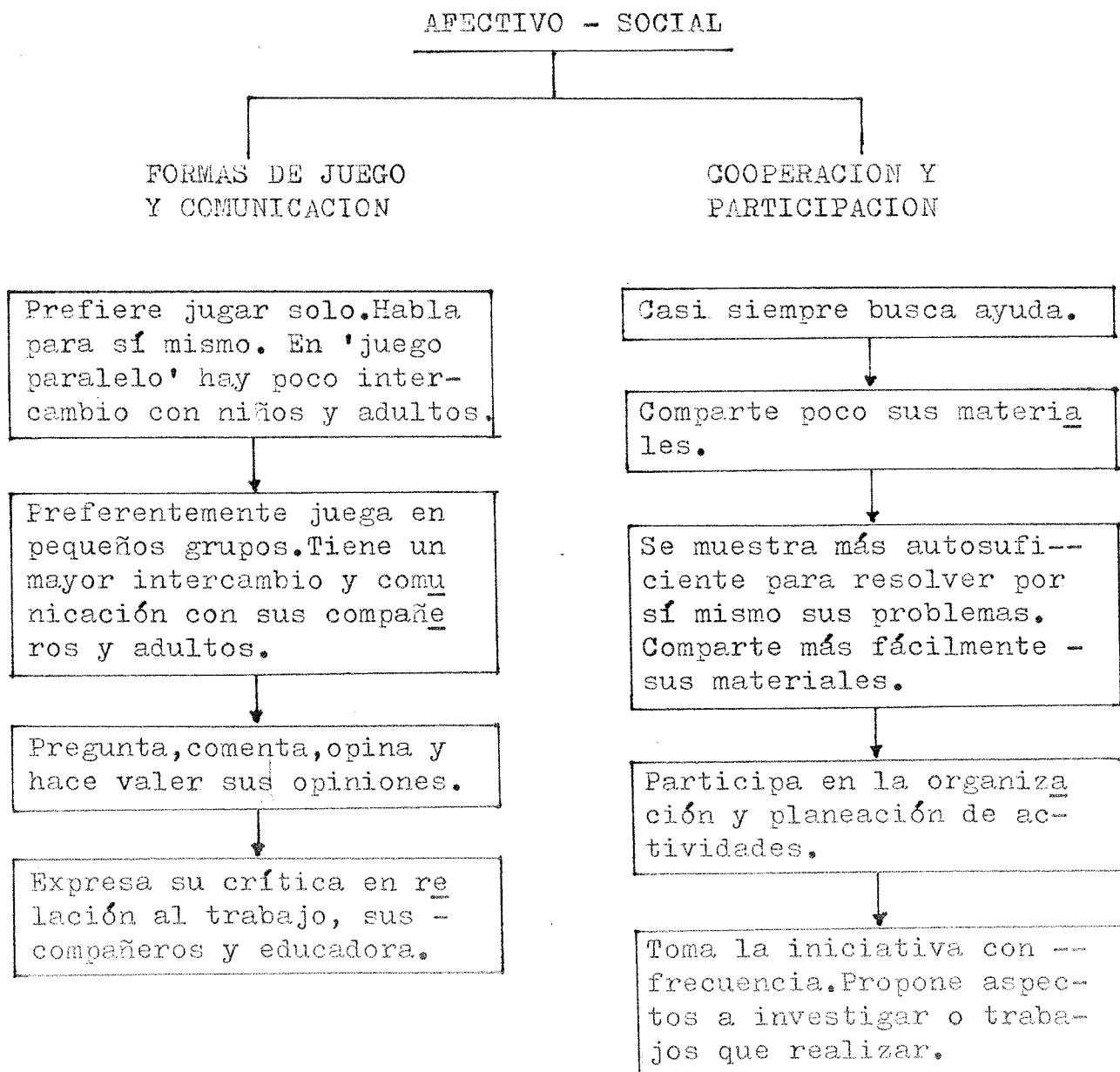
- 15.- Permitir que los niños resuelvan sus problemas con libertad y mínima intervención del educador, es proporcionar verdaderas experiencias educativas que preparen al niño para el éxito en su vida presente y futura, tanto en la escuela como en la familia y sociedad.
- 16.- Incluir en la práctica docente un continuo cuestionamiento con el grupo, llevará a los educandos a la reflexión, a la crítica, la creación y la transformación social.
- 17.- La disciplina del cuestionamiento y la de pensar y reflexionar en posibles soluciones para lograr algunos cambios en torno a una sociedad más justa y participativa da comienzo en el jardín de niños al crear un juicio crítico para la toma de decisiones.
- 18.- El principal objetivo de la educación es formar individuos que sean capaces de transformar o hacer cosas nuevas y no que se concreten a repetir lo que otras generaciones han realizado.

SUGERENCIAS

- 1.- La educadora debe tener siempre presente que la actividad no es el fin, sino el medio para generar acciones diversas en los alumnos que los conduzcan a obtener experiencias significativas que le permitan ir estructurando su conocimiento.
- 2.- Es de primordial importancia que el docente cambie su postura dogmática y adquiera mayor comprensión y conocimiento sobre el cambio que se debe operar en su trabajo dentro del aula con el grupo.
- 3.- Dentro del aula se debe de propiciar la discusión grupal para que el niño llegue al razonamiento de hechos y circunstancias que le permitan tener una identidad compuesta de valores y tradiciones colectivos, enriquecida con una facultad de toma de conciencia de todo aquello que le proporcione beneficios y posibilidades de transformación.
- 4.- Se sugiere que los planes de estudio que se llevan a cabo en las escuelas normales sean analizados para realizar en ellos la reestructuración e innovaciones educativas necesarias para la formación de docentes que lleven a cabo su labor educativa en forma más crítica y reflexiva dentro del aula.
- 5.- Sería de gran importancia se buscarán alternativas de solución para poder combatir en los docentes en ejercicio, la resistencia al cambio y poder así realizar una práctica más actualizada que responda a la realidad social y a la situación actual del país.

A N E X O I

SECUENCIAS OBSERVABLES DEL PROCESO DE DESARROLLO
DE LOS ASPECTOS COMPRENDIDOS EN EL EJE
AFECTIVO - SOCIAL



A N E X O II

SECUENCIAS OBSERVABLES EN RELACION A LA
FUNCION SIMBOLICA: JUEGO- SIMBOLICO

FUNCION SIMBOLICA : JUEGO SIMBOLICO

Representa papeles relacionados con su hogar y el medio más cercano. Juega solo, a veces desarrolla un 'juego paralelo', sin verdadero intercambio con otros niños.

En sus representaciones incluye a otros personajes y elementos que implican un conocimiento más amplio de su entorno.

Puede organizar y desarrollar su juego en interacción con otros niños. Mayor intercambio y comunicación.

G L O S A R I O

Acomodación: Modificación de las estructuras que tiene el individuo, al incorporar datos nuevos del medio.

Adaptación: Modo biológico de funcionamiento que caracteriza a todas las formas y niveles de vida. Consiste en los dobles procesos de asimilación y acomodación, los que persisten continuamente.

Agrupamientos: Estructuras organizadas de pensamiento que son reversibles y lógicas en el sentido de que cada elemento está relacionado con todos los demás.

Aprendizaje: Capacidad desarrollada por el niño, para relacionar en forma lógica los datos específicos con otros datos adquiridos con anterioridad. Incremento de contenidos.

Asimilación: Proceso que consiste en tomar del medio ambiente todas las formas de estimulación e información e incorporarlas a las estructuras del sujeto que conoce.

Conservación: Capacidad de comprender que los objetos o las cantidades son -conservados- y permanecen constantes a pesar de los cambios en su apariencia.

Desarrollo: Esta relacionado con los mecanismos generales de acción y pensamiento, corresponde a la inteligencia en el sentido más amplio y se refiere a las capacidades que hacen posible el conocimiento científico: ordenar, clasificar, formular proposiciones a fin de convertir el conocimiento espontáneo en algo maduro, coherente y abierto a nuevos descubrimientos.

Dibujo: Representación gráfica del pensamiento del niño; es imita

ción e imagen de lo real.

Discutir: Considerar otros puntos de vista para provocar un debate interno (mental) de opiniones, que es el camino para llegar al razonamiento.

Equilibración: El proceso de regular la asimilación y acomodación a fin de mantener un estado de equilibrio interno.

Esquema: Acciones o pautas de comportamiento aprendidas por el niño en situaciones específicas susceptibles de reproducirse y de ser generalizadas en nuevos contenidos o nuevas situaciones.

Estructura: Organización de esquemas en sistemas totales que tienden a ser consistentes y complejos.

Experiencia: Se refiere a las experiencias físicas y empíricas de los niños, las que contribuyen a su conocimiento del mundo a través de sus sentidos.

Función Simbólica: Capacidad de representar alguna cosa por medio de otra.

Imagen Mental: Es el símbolo individual de un objeto.

Imitación Diferida: Evocación presente de una actividad pasada.

Lenguaje Oral: Forma de expresión y comunicación que se va estructurando progresivamente a través de la interacción con el medio social.

Maduración: La aparición de pautas de desarrollo que son innatas dentro del organismo y emergen en orden de secuencia en todo desarrollo normal.

Operación: Actividad interiorizada de la mente, como opuesta a la actividad sensoriomotriz o física del cuerpo; caracterizada

por los procesos del pensamiento lógico, lo que es reversible.

Operaciones Concretas: Están referidas a los objetos concretos y existentes e incluyen el ordenamiento, los arreglos seriados y la clasificación.

Percepción inmediata: Primera impresión de los objetos o de las situaciones percibidas.

Solución de Problemas: Dar solución a las situaciones conflictivas que se presenten durante su estancia en el plantel educativo. Manera efectiva que existe para que los niños tengan oportunidad de razonar, discutir y tomar decisiones para resolver problemas que afectan al grupo.

Signo: Es una forma de representación colectiva, elegida arbitrariamente por la sociedad y la cultura. Por ejem., el lenguaje, la escritura, etc.

Símbolo: Es una representación mental, elaborada individualmente, por medio de la cual el sujeto establece una relación de semejanza con el objeto representado.

Simbolismo Colectivo: Es el juego en que los niños aceptan partes diferentes y las representan teniendo conciencia de unas y otras.

Transmisión Social: Forma de aprendizaje que depende de las instrucciones verbales y de las experiencias de naturaleza social o cultural.

BIBLIOGRAFIA

ARROYO DE J., Margarita y Martha Robles. Programa de Educación Preescolar. Libro 1, 2 y 3. México, Cuadernos SEP. 1981. 142 p.p.

BOSCH, Lydia P.; Menegazzo, Lilia F. El Jardín de Infantes de hoy. Buenos Aires, Hermes. 1983. 368 p.p.

CASTILLO Cebrian, Cristina. Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y Organización. Barcelona, CEAC. 1971. 250 p.p.

CUELI, José y Lucy Reidl. Teorías de la Personalidad. México, Trillas. 1981. 369 p.p.

CHATEAU, J. Psicología de los Juegos Infantiles. Buenos Aires, Kapelusz. 1973. 220 p.p.

CHAVEZ, Helena. El jardín de Niños y su Técnica. 1er. curso. México, Epoca. 1970. 206 p.p.

ERIKSON, Erik. H. Infancia y Sociedad. Buenos Aires, Paidós. 1983. 381 p.p.

FLAVELL, H. John. La Psicología Evolutiva de Jean Piaget. Buenos Aires, Paidós. 1980. 187 p.p.

FREUD, Sigmund. Esquema del Psicoanálisis. Traducción Ludovico Rosenthal. Barcelona, Paidós. 1984. 105 p.p.

GINSBURG, Herbert y Sylvia Oppen. Piaget y la Teoría del Desarrollo Intelectual. España, Prentice. 1983. 228 p.p.

HALL, Calvin S. Compendio de Psicología Freudiana. Traducido por Martha Mercader. México, Paidós. 1984. 137 p.p.

HOHMANN, Mary; Bernard Banet y David P. W. Niños Pequeños en Acción. México, Trillas. 1984. 416 p.p.

ILLINGWORTH, Ronald S. El Desarrollo de su niño en los Primeros Cinco Años. México, Continental. 1982. 87 p.p.

J. BAUDET. Como Enseñar a través del Juego. Barcelona, Fontanella. 1983., 244 p.p.

KAMII, Constance. Programa Regional de Estimulación Temprana. México. UNICEF. 1983. 76 p.p.

LEBOVICI, Serge y Michel Soulé. El Conocimiento del Niño a través del Psicoanálisis. Traducción Angel Saiz. México, Fondo de Cultura Económica. 1973. 458 p.p.

MADRIGAL, Alfredo. Los Niños son Así. Buenos Aires, Jus. 1979. 157 p.p.

MAIER, Henry. Tres Teorías sobre el Desarrollo del Niño: Erikson Piaget y Sears. Buenos Aires, Amorrortu. 1979. 358 p.p.

MILLAR, S. Psicología del Juego Infantil. Barcelona, Fontanella. 1972. 198 p.p.

MUNGUIA, Zaratain, Irma; Salcedo Aquino, José M. Técnicas de Investigación Documental. II. Manual de Consulta. México, Universidad Pedagógica Nacional. 1980. 235 p.p.

MUSSEN, Paul; John Janeway y J. Kagan. Desarrollo de la Personalidad en el Niño. México, Trillas. 1982. 563 p.p.

NICOLAS, André. Breviarios 278. Jean Piaget. México, Fondo de Cultura Económica. 368 p.p.

NORDBY, Vernon J. y Calvin S. Hall. Vida y Conceptos de los Psicólogos más Importantes. México, Trillas. 1982. 176 p.p.

PIAGET, Jean. La Epistemología Genética. Madrid, Debate. 1986. 171 p.p.

PIAGET, Jean. Psicología de la Inteligencia. Buenos Aires, Psique. 1983. 189 p.p.

PIAGET, Jean y Bärbel Inhelder. Psicología del Niño. Madrid, Morata. 1978. 158 p.p.

PULASKI, Mary Ann S. Para Comprender a Piaget. Barcelona, Edicions 62. 1971. 235 p.p.

SALOTTI, Martha A. El Jardín de Infantes. Buenos Aires, Kapelusz. 1969. 229 p.p.

SANDOVAL, Ma. Antonieta. El Jardín de Niños. México, Fondo Educativo Interamericano. 1985. 136 p.p.

V. CLASIFICACION Y CATALOGACION DE LIBROS Y MATERIALES AUDIOVISUALES

A.- Registro de los materiales documentales y audiovisuales -
que pertenecen a la biblioteca escolar

El bibliotecario escolar al recibir los materiales que pertenecerán a la biblioteca, deberá llevar un control de los mismos. Mediante un registro con una numeración progresiva de los libros y otros materiales que pertenezcan a la biblioteca. Anotando además del número progresivo, el título de la obra, el autor o autores de la misma, la editorial, la fecha en que fue editada la obra, el lugar de edición y el costo de la misma. Además deberá anotar si la obra fue enviada por las autoridades educativas, si fue obtenida por donación, por canje de libros, o adquirida con los recursos económicos de las asociaciones de padres de familia con que cuente la biblioteca. En el libro se deberá anotar el número de registro correspondiente.

Todos los libros, además del número de registro deberán tener también el sello de la biblioteca y de la escuela en un lugar visible del libro, para dejar bien establecido que el libro es propiedad de la biblioteca.

B.- Elaboración del fichero de la biblioteca escolar

Para que el alumno, el maestro y los padres de familia, puedan encontrar fácilmente el material bibliográfico deseado,