



Universidad
Nacional Autónoma
de México



Facultad de Filosofía y Letras
Colegio de Pedagogía

Psicología y Educación III

El juego desde la teoría de Jean Piaget

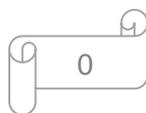
Galván Bochelén Regina

Navarro Díaz Brenda

Neria Cano Edgar

Hernández Rangel Diana

Martínez Osorio Yuridia



Introducción.

Dentro de las actividades que realizan los infantes, encontramos el juego, como forma de diversión, actividad que está estrechamente ligada al goce y que pocas veces damos cuenta de su función formativa.

El juego guarda una relación muy importante con los procesos de desarrollo del infante, ya que por medio de esta actividad logra relacionarse con el medio que le rodea. El siguiente trabajo está basado en una tesina para obtener el título de licenciatura, “El juego en el niño de 3 a 6 años, un acercamiento desde Piaget” de la Lic.Solís Sánchez Iliana Hortencia.

El periodo que aborda dicha tesina se desarrolla en la transición que va de la etapa sensomotriz y la pre conceptual, siendo la segunda donde alcanza su máximo progreso y en donde se desarrollan habilidades motrices, de lenguaje, cognitivas, personales y sociales, razón por la cual sólo trabajaremos estas dos etapas.

Desarrollo

Jean Piaget y la Teoría Psicogenética, nació en 1896 en Neuchâtel, ciudad universitaria suiza. El origen de su interés por el desarrollo intelectual, más que por el emocional. Para el desarrollo de la investigación infantil creó nuevas dimensiones al estudio y comprensión de los niños.

Postuló que un estudio del desarrollo intelectual proporcionaría la embriología de la inteligencia, con el estudio de la aparición de la inteligencia se daría pauta al conocimiento de las estructuras elementales de la inteligencia, con lo cual se podría elaborar una epistemología psicológica y biológica. Se debe al nacimiento de sus hijos, y a detalladas observaciones que hace respecto a éstos, que escribe sobre el desarrollo de los niños.

Para Piaget, el desarrollo es un proceso inherente, inalterable y evolutivo. Los estadios del desarrollo representan una de sus enseñanzas fundamentales, aunque solo son útiles para demostrar el curso del desarrollo, afirma que constituyen instrumentos indispensables para el análisis de los procesos de desarrollo, y las compara con el método biológico de clasificación, estos estadios o "fases" son un recurso para una exposición del desarrollo cognoscitivo.

El ritmo de desarrollo de un individuo tiende a coincidir con los límites arbitrarios, por lo cual, las fases de desarrollo están subordinadas a la edad, según las observaciones preliminares y superficiales de Piaget.

Cada fase del desarrollo se encuentra constituida en estadios, cada estadio conforma una base para poder pasar a la siguiente. En la siguiente tabla se muestran las fases de desarrollo y los estadios que contiene. Es pertinente aclarar, que cada estadio puede variar al momento de presentarse en los niños, pero siempre se presentan todos en el orden establecido, las edades indicadas sólo son aproximaciones en las que se puede presentar cada fase.

Fase	Edad	Características principales
Fase Sensoriomotiz	0-2 años	<ul style="list-style-type: none"> • Forma sus primeros esquemas por medio de sensaciones: succión, prensión • Al final de esta etapa el niño deja de actuar por reflejos, para iniciar a formar hábitos • El lenguaje se convierte es su manera de expresar los esquemas que va elaborando. • Comienza a relacionar esquemas • Memoria ideática
Preoperatoria	2-4 años	<ul style="list-style-type: none"> • Formulación de representaciones mentales, • Imitación simbólica • Relaciona un suceso con otro
De las operaciones concretas	7-11 años	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica comportamientos, normas, conversaciones, • Distinguir el pasado del presente y el futuro. • El lenguaje comienza a enriquecerse, ya conjuga, pregunta y elabora oraciones.
De las operaciones Formales	11-15 años	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias concretas reales a pensar en términos lógicos más abstractos. • La lógica propositiva para la solución de problemas hipotéticos y para derivar conclusiones. • Razonamiento inductivo • Razonamiento deductivo

El concepto de desarrollo que maneja Piaget se basa principalmente en la continuidad de todos los procesos, el desarrollo es un proceso continuo de generalizaciones y diferenciación, cada fase implica una repetición de procesos del anterior y crean una nueva jerarquía de experiencias y acciones.

Los estadios de Piaget son importantes dentro del ámbito educativo, ya que mediante ellos se pueden entender y explicar las estructuras de los niños, es decir, cómo o, qué es lo que se aprende a cierta edad, cómo van adquiriendo estructuras cada vez más

complejas y a qué se le llama maduración. Aunque cabe destacar que éste límite de edad que Piaget nos propone en los estadios y lo que sucede en cada etapa no siempre se realizan, ya que cada individuo es distinto y el cerebro alcanza diferentes niveles.

En cada uno de estos estadios, encontramos una serie de procesos por los cuales el niño aprende, cada uno de éstos se dan de manera abstracta dentro de la mente del infante, este conocimiento representa la forma en la que él interpreta su medio, interacciona y lo modifica.

La construcción de esquemas en el ser humano se presenta desde el nacimiento, el conjunto de estructuras provenientes de los reflejos, éstos son un conjunto de movimientos automáticos por parte del cuerpo, un ejemplo de ello es el esquema mamario y el de parpadeo, estos reflejos son necesarios para poder sobrevivir.

Para fines de dicho trabajo, será necesaria la definición de los siguientes conceptos: acomodación, asimilación, estructuras y esquemas.

Las estructuras y los esquemas realizan la misma función, sin embargo no son iguales, ya que el esquema es la parte esencial de una estructura. El esquema ya se encuentra reestructurado, o sea, cuenta con modificaciones hechas para estar en equilibrio con el medio físico.

La asimilación es entendida como la abstracción del fenómeno físico y encasillado en una estructura que le sea necesaria para poder ejercer la acción correcta. Mientras que la acomodación trata de tomar un esquema y adaptarlo (reestructuración de un éste) para poder aplicarlo al fenómeno. De tal suerte que la mano a estas dos funciones, encontramos el equilibrio el cual, como su nombre lo indica, es la armonía entre los fenómenos periféricos y la conformación de las estructuras del sujeto.

La equilibración se puede dar en dos niveles, la primera es la simple, que solo consiste en modificar la estructura para restablecer el equilibrio. El segundo, el equilibrio mayorante, no solo busca restablecer el equilibrio sino que también reestructura para poder ofrecer un equilibrio mejor

Los esquemas se van construyendo a las par de los estadios descritos en la teoría del psicogenética, propuesta por Piaget, por lo tanto se deduce que la construcción de los esquemas y estructuras, van desarrollándose paulatinamente conforme se pase por

dichos estadios, los esquemas y estructuras, también representan la forma en la que se percibe el entorno.

Como se había dicho anteriormente, la primera estructura es la de reflejo, después de esa, continúa el esquema de acción, en este esquema, los movimientos van acorde con el objeto que se desee manipular, esto se logra por medio de una coordinación entre esquemas, esto permite la combinación de esquemas y creación de nuevos. Los esquemas y estructuras, solo se reestructuran y se crean cuando el sujeto se enfrenta a situaciones nuevas que no se encuentran contempladas dentro de las estructuras que posee, cuando esto sucede, el individuo entra en una especie de confusión que ocasiona un desequilibrio, y esto a su vez dispara los procesos de acomodación y asimilación para llegar a un estado de equilibrio entre el medio y las estructuras, el proceso anteriormente descrito, sucede frecuentemente y es gracias a él, las estructuras continuamente se reestructuran, se crean nuevos esquemas.

El proceso de interacción con los objetos reales o abstractos tiene un proceso que lleva a la reestructuración de esquemas, dicho proceso se origina desde la simple idea con la cual se inicia la acción, en un primer paso, se piensa la acción contemplando lo que va a ocasionar, para después llevarla a la práctica y obtener el resultado que previamente se había intuido, pero, también se pueden obtener resultados que no se tenían contemplados, ese fenómeno, causa desequilibrio y desencadena el proceso de asimilación y acomodación, llegando a el equilibrio de nuevo, la obtención de los resultados que no se tenían previstos, ahora forman parte de los esquemas del sujeto. Llegando a si a un proceso de aprendizaje.

Fase Sensomotriz

En la etapa sensoriomotriz el niño empieza a formar sus primeros esquemas de conocimiento a través del contacto con los objetos, es decir, por medio de sensaciones. Haremos énfasis en las etapas que se presentan a partir del primer año de edad, puesto que es donde comienza a cobrar importancia el papel del juego. El niño se distingue a sí mismo de los objetos, sabe que son externos a él y después de los dos años adquiere la capacidad de formular representaciones mentales del objeto que le permiten imaginar la forma de solucionar problemas. Cabe mencionar que al final de

esta etapa el niño deja de actuar espontáneamente o por reflejos, para iniciar a formar hábitos; el lenguaje se convierte en su manera de expresar los esquemas que va elaborando.

Fase pre conceptual

Abarca de los 2 a los 4 años y se caracteriza por la formulación de representaciones mentales, es decir, el niño atribuye un significado al objeto, aparece la imitación simbólica y comienza a generar un pensamiento de causalidad en el que relaciona un suceso con otro, sin embargo la percepción sigue siendo importante en la internalización de sus acciones. En esta etapa el juego sirve como medio para imitar eventos pasados, por ello la actividad que realizan comúnmente son los dibujos, ya que expresan la simbolización que el niño ha elaborado. El lenguaje se torna muy importante ya que también por medio de las palabras comunica los significados que formula.

Fase del pensamiento intuitivo

Comprende de los 4 a los 7 años y es donde el niño vuelca con mayor atención su mirada al exterior, a lo social. Por ende la familia es un elemento relevante ya que en ella el niño identifica comportamientos, normas, conversaciones, etc. El niño ahora es capaz de distinguir el pasado del presente y el futuro, sin embargo al narrar un suceso no pueden hacerlo puntualmente, en un principio de esta etapa recordarán el inicio y el final del mismo, sin embargo esta habilidad se desarrolla paulatinamente. En esta fase el niño ya incorpora las reglas lo cual le permite la convivencia pacífica en sociedad. El lenguaje comienza a enriquecerse y el niño desarrolla capacidades y habilidades más complejas para expresarse, ya conjuga, pregunta y elabora oraciones.

Es importante mencionar que año con año se dan cambios relevantes en el desarrollo del niño, por ello es necesario enfatizar algunas de las características de cada momento:

Se dice que es la edad de la acción (de los 3 a los 4 años) porque en ella el niño desarrolla capacidades de motricidad muy importantes: corre, brinca, trepan, bailan, cantan, juegan, etc. tienen una noción más completa de la realidad, pueden relatar y

hacen preguntas con mucha frecuencia. Ya pueden clasificar por tamaños y distinguir los colores y percibir características muy generales de los objetos como el peso y la forma. En el juego son capaces de seguir las reglas imitando a los otros, se comunican y son cooperativos. El niño a esta edad comienza a ser autosuficiente.

La edad de la averiguación inicia a los cuatro años y se distingue porque el niño se dedica a descubrir las causas de las cosas. Sus movimientos son más finos y los coordina mejor. Su lenguaje es un tanto más completo y sus relatos son más precisos, gustan de escuchar cuentos y son mayormente perceptivos en las palabras y en las frases. Es la edad en la que fijan expectativas a las respuestas de sus preguntas. Son capaces de identificar tamaños y formas así como posiciones ya que adquieren una capacidad de atención mayor. Su ego empieza a ceder ante la interacción con los demás, poco a poco se integra y socializa, piden ayuda y se disculpan, cooperan y juegan. La autosuficiencia es característica de esta etapa aunque reciben ayuda de los adultos todavía. Ya pueden distinguir su nombre completo.

De los cinco a los seis años, las acciones del niño son más complejas: puede recortar por el contorno de una figura, colorear, brincar hacia adelante y hacia atrás, coordinar varias acciones a la vez. Ahora no solo elabora preguntas intentando obtener explicaciones de su realidad, sino que es capaz de dar explicaciones, su lenguaje se amplía y utiliza palabras como ayer, mañana, mucho, poco, arriba, abajo, a lado. Esta edad es importante porque es cuando el niño empieza a aprender a leer, reconocer letras y familiarizarse con los números en el seguimiento de secuencias e incluso algunas sumas y restas sencillas. Son seres más sociables y saben respetar las reglas, los amigos se vuelven importantes aunque en sus actividades sigue presente su parte egoísta, de alguna manera exige que se le tome en cuenta dentro del grupo. Son más colaborativos, les gusta ayudar y saben cuáles son sus obligaciones. Tratan de ser autosuficientes.

El Juego

Cómo podemos diferenciar el juego de las otras actividades físicas del niño, cuál es la razón por la que el juego es tan importante en el desarrollo de un infante, cuáles son los tipos de juego que se pueden observar dentro de un niño, qué sucede dentro de las estructuras del sujeto para que el juego pueda presentarse en distintas formas. Piaget, con ayuda de sus hijos, dio respuesta a éstas y a otras preguntas que giran alrededor del juego.

Las actividades que regularmente realiza un infante, según la teoría de Piaget, se basan en su comportamiento, la cual busca satisfacer una necesidad primaria, o en la imitación de comportamiento ya sea idéntica o momentánea, para poder socializar con su medio. Detrás de estas actividades, el infante, reestructura sus esquemas y puede estar en equilibrio con el medio.

Si bien el juego no se libra de estos procesos de reestructuración, la causa de éstos, se diferencia gracias al fin que busca el infante. El juego lo podemos encontrar desde el momento en que el neonato observa con curiosidad un objeto o agita sus manos sin algún sentido aparente, ambas actividades se presentan en el primer periodo de vida, si bien podrían ser identificados como juegos, diferenciar entre actividades necesarias u otro tipo, resulta complicado¹

No es hasta la segunda y tercer fase en donde podemos diferenciar la aparición del juego como tal. Y, entonces, ¿Qué es el juego y cómo podemos diferenciarlo? El juego es una actividad meramente física o física-representativa, donde el infante pone en práctica las estructuras con las que cuenta y también ejercita la interacción que realiza entre estructuras, pero esto no nos indica cómo diferenciar el juego de las otras actividades del niño.

El juego se caracteriza por ser una actividad placentera, desde el momento en que inicia la actividad, todas las acciones que se realicen tienen el fin de divertir al infante, es una actividad en la que "...el niño reproduce determinadas conductas simplemente por placer con una mímica de sonrisa o risa..."² y, ésta es una forma en la que se ponen en

¹ Piaget, Jean. *La formación de símbolos en el niño*. p. 26.

² *Ibidem* p. 127.

práctica las conductas imitadas, que a su vez estimulan la reestructuración de los esquemas de forma placentera. y al ser placentera, el infante puede relacionar estructuras de forma más sencilla, ocasionando a su vez la aparición de nuevas situaciones en medio que lo estimulen a reestructurar y, de igual manera, relacionar estructuras encontrando nuevos usos a lo ya aprendido, practicando sus actividades de manera minuciosa ocasionando el perfeccionamiento de éstas.³

Piaget identifica tres tipos de juego dentro de las actividades que realizan los infantes; Juego de ejercicios, que la autora denomina juego libre, el juego simbólico y el de reglas.

El juego libre, como su nombre lo marca, es una actividad sin restricciones, sin reglas establecidas que limiten su actividad, este tipo de juego se puede realizar individualmente o en comunidad, en este momento, los infantes aún no tienen conciencia del tiempo esto se encuentra presente principalmente en la fase sensoriomotriz, que es donde el infante cobra sentido del tiempo. si bien se había dicho que no hay reglas, los niños (as) pueden formular sus propias reglas.

El juego simbólico, por otra parte, se desarrolla a partir de la fase preoperatoria debido a que el niño es capaz de crear situaciones simbólicas, representando objetos o situaciones que, si bien se basan en objetos o actividades que se desarrollan en su medio (realidad) , no se encuentran físicamente cuando él o ella se encuentran jugando o bien sustituye los objetos por otros que se encuentren a su alcance, de igual forma, representa situaciones o actividades que desarrollen en su medio utilizando reemplazando los sujetos por objetos.

Juego de reglas, en este tipo de actividad, es juego tiene la característica de sujetar a los infantes a normas con las que se rige el juego, dicha actividad se da de manera colectiva utilizando de mejor forma el espacio, en este juego los infantes aprenden a convivir en sociedad

³ *Ibidem* p.130- 133.

Juego Educativo

Cabe mencionar que este no es un tipo de juego, más bien la autora intenta establecer en dicho apartado la relación que tiene el juego respecto de lo educativo.

Se trata de una actividad que si bien es crucial para la infancia, constituye un medio para la maduración del sujeto, ya que es una forma de representación de situaciones de la vida cotidiana cuyas posibles soluciones son imaginadas por el niño. En él se sitúan los procesos de asimilación y acomodación y además es un medio que permite al niño expresar sus proyecciones a futuro o sus deseos.

El juego es una actividad que por sí misma enseña, posee objetivos dentro de los cuales podemos mencionar el desarrollo de la memoria, la atención, la observación, la asociación, la discriminación, la motricidad, los sentidos, el intelecto, la socialización, los sentimientos, etc.

El educador debe hacer una planeación cuidadosa de los juegos que se aplicarán en clase dependiendo del área de conocimiento que desea ejercitar, bajo el entendido de que los juegos servirán para reforzar los contenidos de enseñanza y sobre todo, tendrán por finalidad acercar al niño con su mundo exterior para facilitar la creación de esquemas que le permitan comprenderse a sí mismo dentro de ese mundo.

Descripción de los juegos

Desde el nacimiento el niño tiene diversas formas de reaccionar ante algún evento, mismas que de la mano con su desarrollo biológico se van evolucionando: las reacciones circulares primarias son aquellas que emanan de los reflejos (empujar, detener); las reacciones circulares secundarias se basan en el ensayo y el error ya que el niño experimenta con diferentes acciones ante las situaciones; y en las reacciones circulares terciarias el niño ya puede acudir a hechos pasados para aplicar sus reacciones en función de ellos y descubrir a su vez, nuevas formas de reaccionar. Estas reacciones son la base que determinará la complejidad que puede atribuirse a los diferentes tipos de juegos de acuerdo en la fase de desarrollo en que se encuentre

el niño, puesto que indican la manera en que se enfrentará a los objetos y la forma de manipularlos.

Arriba mencionamos una descripción general del niño de 3 a 6 años, puesto que durante el nivel preescolar es donde el juego funge un papel determinante como elemento educativo, constituye un puente entre el niño y su entorno y se convierte en un medio de expresión y comunicación. Si bien, dentro de la escuela el educador debe planificar dichas actividades con materiales de fácil acceso, también el niño debe jugar con cosas que él mismo elabore.

A continuación se encuentra un atabla donde describiremos los juegos que seleccionamos para fines de nuestra exposición, de entre los que sugiere la autora para llevar a cabo con los pequeños de preescolar, no sin antes decir que éstos pueden modificarse dependiendo del nivel de dificultad que se persiga. La autora maneja ciertos materiales en la descripción que realiza de los juegos, sin embargo en la tabla de abajo integraremos los juegos que llevaremos a cabo durante la exposición, (tomando en cuenta nuestro propio material) algunos de los cuales se elaborarán sobre la explicación del mismo tema. No obstante dichos juegos, no se deslindan de la estructura original que se plantea en la tesina, se conservan los objetivos cambiando solo el material empleado.

Juego	Propósito	Material	Procedimiento	Área
<i>Ausencia y presencia</i>	Ejercitar memoria y atención.	Un "cara de papa"	Mostrar el objeto y el alumno dirá que partes faltan.	Observación, memoria, sensopercepción.
<i>Correspondencia</i>	Relacionar algo con su igual o con su función.	Láminas con palabras.	El alumno debe unir cada lámina con su respectivo par.	Memoria, visión, sensopercepción, psicomotricidad.

<i>Descubrir errores</i>	Ejercitar la memoria y el lenguaje	Un “cara de papa”	Colocar en los lugares incorrectos las partes del juguete y el alumno indicará cuáles están bien colocados y cuáles no.	Observación, memoria, sensopercepción y psicomotricidad.
<i>Rompecabezas del cuerpo humano⁴</i>	Conocer las partes del cuerpo humano. Ejercitar la memoria.	Rompecabezas del cuerpo humano	Se le muestra al alumno la imagen completa del rompecabezas y él intentará armarlo correctamente.	Memoria, lenguaje, sensopercepción, psicomotricidad.
<i>Texturas</i>	Ejercitar el sentido del tacto, la motricidad fina y el lenguaje.	Materiales de diferentes texturas: fibra, esponja, tela, plástico.	El alumno debe tocar los objetos y hacer una descripción de lo que siente.	Lenguaje, sensopercepción, psicomotricidad.

⁴ Para este caso se tomó el juego tal y como está descrito en la tesina, p. 51.

Conclusión

El juego, como actividad lúdica se encuentra rodeada de un ambiente amistoso, esta característica primordial invita al infante a practicar capacidades cognitivas y físicas que propician un mejor desarrollo. En palabras de la teoría de Piaget, el juego es la actividad lúdica con la cual el niño reestructura de manera más sencilla, con ayuda del juego el niño practica, a manera de juego, la imitación de su entorno social, representa de manera simbólica situaciones que le rodean.

La conclusión anterior corresponde al juego “natural”. Por otra parte, el juego educativo, como se ha dicho anteriormente, tiene una finalidad establecida, dicho fin corresponde a las propuestas previamente declaradas en un plan de estudios, este tipo de juego se puede desarrollar dentro de una institución educativa, por lo tanto tienen la tarea de desarrollar capacidades en específico como la atención, capacidad perceptora, el razonamiento o incluso el juicio.

Organización de la dinámica de clase

La exposición tendrá una duración aproximada de 60 minutos aproximadamente, los temas y el tiempo se encuentran distribuidos según el contenido y complejidad del tema:

1. Introducción al tema: retomando procesos principales de la teoría psicogenética de Jean Piaget. Tiempo estimado 3 minutos. En la introducción se realizará lluvia de ideas por parte del grupo para, invitándolos a recordar conceptos previamente explicados, relacionando conceptos con definiciones, en hojas que se les entregaron para después pasar al frente y contestar un cuadro similar
2. Fase sensomotriz: al ser un tema ya expuesto, se invitará a los alumnos a aportar ideas principales de dicha fase. Tiempo estimado 5 minutos. Continuando con la lluvia de ideas.

3. Fase preconceptual y del pensamiento intuitivo: la explicación será abordada por el equipo expositor. Tiempo estimado 4 minutos.
4. Fase operacional concreta: al igual que la fase anterior, el equipo abordará el tema. Tiempo estimado 4 minutos.
5. Diferenciación general de actividades de niños de tres a seis años. Tiempo estimado 3 minutos.
6. Introducción al Juego y explicación de los tres tipos de juego identificados por Piaget. En este apartado se realizará una lluvia de ideas con el fin de obtener los conceptos básicos del juego y así diferenciarlo de otras actividades del infante. Tiempo estimado 5 minutos.
7. Definición del juego y diferenciación entre juego “natural” y juego “educativo”. Tiempo estimado 5 minutos.
8. Dinámica de cierre con la participación de todos los equipos expositores, donde tendrán que analizar la finalidad de dos tipos de juegos; “Rompecabezas del cuerpo humano y Sr. cara de papa, caja negra” dichas actividades con serán realizadas con el fin de identificar las áreas que se estimulan, con base en las declaradas en la exposición.

Bibliografía

Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño .imitación, juego y sueño. Imagen y representación.* Tr. de José Gutiérrez. FCE, México D.F, 1982. 401p.

Solís Sánchez, Iliana Hortensia. *El juego en el niño de tres a seis años: Un acercamiento desde Piaget.* Tesina. UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, Colegio de Pedagogía, 2001. 95 p.