



NARDA GISELA SCHNEIDER RUEDA

El modelo Didáctico Lúdico se centra en el interés del niño, de forma apasionante, donde el juego ocupa un espacio primordial que permite dinamizar el proceso de aprendizaje expresándose las emociones ocasionadas por un estímulo que dan lugar a múltiples respuestas. Es más, Piaget establece que "los juegos tendrán un papel fundamental en la asimilación de la realidad según las necesidades del yo; así la acomodación del yo a la realidad (a las servidumbres del entorno social y físico) dan lugar al diálogo con el otro, la interacción, de la cual surge el lenguaje" (Piaget, Jean. *Publications /juegos comunicativos*, 39k. 1996); este proceso lo podemos denominar "**Motivación Lúdica**", paso primordial para introducir al niño hacia la ambigüedad. Ya motivados los niños, se pretende llegar al "**Planteamiento**" donde Piaget aconseja analizar y sintetizar el problema implicando pensamientos creativos o habilidades refiriéndolo a más de una situación para constituir un nivel de funcionamiento intelectual; además enuncia algunas características que son:

- a) "Iniciar una observación de la conducta espontánea del niño.
- b) Presentar al niño un tipo de tarea a la cual dará respuesta (motora y/o verbal).
- c) Variar el problema o crear una situación nueva de estímulo que cuestiones o confronte



MODELO DIDÁCTICO LÚDICO CLAVE EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA SEGÚN PIAGET

MODELO DIDÁCTICO

la respuesta.

d) Interpretar la información obtenida de las expresiones del sujeto y ubicarlo en niveles del desarrollo." (PIAGET, Jean. *Características generales del método*. 1993).

En la "**Solución**" se establecen las diferentes representaciones de acciones, símbolos e imágenes; la primera de ellas es la **representación enactiva** la cual permite llevar al niño a estructuras de conocimiento cada vez más complejas, potenciando las capacidades creadoras e incentivas; "en sus acciones los niños dan muestra de tener conceptos rudimentarios de los objetos en cuanto a permanentes y estables, independientemente de la experiencia que ellos tengan con los objetos. El aprendizaje en el desarrollo sensorio-motor depende en gran medida de las actividades físicas del niño"(PAREDES, Alfonso/Jean Piaget/lógicos. Septiembre 12 de 2001), la otra **representación es la icónica** donde Piaget comprueba que "en los niveles preoperatorios la imagen sigue siendo sorprendentemente estática y reproductora, sin posibilidad de anticipar los movimientos o el resultado de las transformaciones"(PIAGET, Jean. *Psicología y Pedagogía*. Ediciones Ariel. Barcelona 1972. Pag. 46.); ésta después de los 7 8 años se hace anticipadora y más móvil. La última representación es **simbólica** la cual aparece en el período sensorio motor (1 y ½ o 2 años) y consiste en representar un objeto, esquema conceptual dando a conocer que "la mente del niño sigue desde un principio un proceso más o menos determinado y sistemático en su afán de comunicarse con el mundo exterior y llegara su comprensión. Para ello recurre al símbolo"(PIAGET, Jean. *Universidad abierta/biblio*. 12 de septiembre de 2001).

Piaget establece una nueva dimensión del juego seguida de la teoría de Vygotski donde los juegos ejercen un papel fundamental en la asimilación, para crear estructuras nuevas del entorno social; además son fuentes de aprendizaje del individuo, por ello "los métodos de educación activa de los niños exigen todos que se proporcione a los pequeños un material para que jugando con él pueda llegar a asimilar las realidades intelectuales que, sin ello, siguen siendo externas a la inteligencia infantil. (PIAGET, Jean. *Psicología y Pedagogía*. Ediciones Ariel. Barcelona 1972. Pag. 180.); Aplicación Lúdica.

