

# Las aportaciones de la Teoría de Piaget



**Teoría del Egocentrismo: El juego como asimilación de la realidad al «Yo»**

Piaget (1945/1979)

estudia la psicología del juego infantil como parte orgánica de su teoría del desarrollo intelectual, planteando que la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y que el juego es básicamente una relación entre el niño y el entorno, un modo de conocerlo, de aceptarlo, de modificarlo, de construirlo. Este psicólogo expone una gran parte de sus conclusiones sobre el juego infantil en su obra *La formación del símbolo en el niño* planteando que el juego es pura asimilación consistente en cambiar la información de entrada de acuerdo con las exigencias del individuo, es decir, sitúa al juego en el momento asimilador en el que el individuo relaciona lo que capta con sus experiencias previas, adaptándolo así a sus necesidades.

**En La formación del símbolo, Piaget expone una gran parte de sus conclusiones sobre el juego infantil. Plantea que el juego es pura asimilación, que cambia la información conforme a las exigencias del individuo. Sitúa al juego en el momento asimilador en el que el individuo relaciona lo que capta con sus experiencias previas y lo adapta a sus necesidades.**

**Maitte Garaigordobil**

La determinante del juego para Piaget es el momento de la asimilación, el equilibrio variable entre «lo real» y el «Yo», que marca el proceso evolutivo de la inteligencia. El juego comienza en el momento en el que la asimilación supera la acomodación.

Su tesis enfatiza el papel del juego en el desarrollo intelectual, afirmando que las actividades lúdicas son instrumentos para investigar cognitivamente el entorno.

Además considera que a través del juego el niño construye y desarrolla las sucesivas estructuras mentales.

Este psicólogo propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, es decir, de las estructuras del pensamiento del niño. Según sea la estructura del pensamiento en cada etapa del desarrollo, así será su juego, ya que éste no es sino la asimilación de la realidad conforme a la estructura del pensamiento.

Desde esta panorámica evolutivo-cognitiva elabora su clasificación del juego (ver cuadro 1).

Cuadro 1. Tipo de juego y estructuras del pensamiento en Piaget

Período del desarrollo	Estructura del pensamiento	Tipo de juegos
Sensoriomotriz (0-2)	Pensamiento de acción. La interacción con el medio se basa en la acción.	Juegos Sensoriomotrices
Preoperacional (2-6)	Pensamiento representativo. La interacción utiliza los nuevos recursos simbólicos. Al principio el pensamiento es mágico y no se basa en la realidad o la experiencia.	Juegos Simbólicos (individuales/colectivos)
Operaciones concretas (6-12)	Pensamiento reflexivo (razonamiento). Los problemas de las relaciones perceptibles o concretas entre los objetos, se resuelven mediante el uso la lógica.	Juegos de Reglas

## Juegos sensoriomotrices o de ejercicio (de 0 a 2 años)

Piaget opina que casi todos los comportamientos que se han estudiado a propósito de la inteligencia son susceptibles de convertirse en juego cuando se repiten por «asimilación pura», es decir, por simple placer funcional. Cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control sobre sus movimientos, y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos, su juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos, obteniendo su placer a partir de su dominio de las capacidades motoras y de experimentar el mundo con el tacto, la vista, el sonido... placer que experimenta por ser capaz de repetir acontecimientos y provocar efectos:

«El juego procede por relajación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de actividades, por el sólo placer de dominarlas.» (Piaget, 1945/1979)

Los juegos de ejercicio son, ante todo, placer, que se deriva de los nuevos poderes adquiridos, por el dominio de sus capacidades, por el «placer de ser causa». Estas actividades se realizan cuando el niño es capaz de hacer que se repitan acontecimientos descubiertos al principio de forma casual. En este sentido será juego la repetición de una conducta aprendida (ahora sin esfuerzo), sólo por el placer de darse el espectáculo de su poderío, por el «placer funcional de someter el universo».

En el período sensoriomotor la imitación prolonga la acomodación, siendo el juego el que prolonga la asimilación, y será la asimilación puramente funcional la fuente de los juegos de ejercicio. Desde esta perspectiva, el juego sería el momento subsiguiente al aprendizaje de una función que tiene de suyo un carácter anabólico asimilador y penoso. Una vez conseguido el aprendizaje, habrá gozo en el ejercicio, será el juego que libera la atención, que se opera con gozo, facilidad y placer funcional. Para Piaget (1945/1979) el comienzo del juego se produce cuando surgen las acciones en las que predomina la asimilación, excluyendo por ello los juegos funcionales con el propio cuerpo de los primeros meses.

Este momento lúdico asimilador es observado en distintos estadios del período sensoriomotor (ver cuadro 2).

Cuadro 2. Estadios del período sensoriomotor y características del juego en Piaget

Estadios	Características del juego
Primer estadio. Estadio de los reflejos (0-1 mes)	No considera juegos a los ejercicios del reflejo.
Segundo estadio. Reacciones circulares primarias (1-4 meses)	Si todas las reacciones circulares primarias no presentan este carácter lúdico, la mayor parte de ellas se continúan en juegos. Ahora, repite lo casual y ésta repetición es la actitud precursora del juego.
Tercer estadio. Reacciones circulares secundarias (4-8 meses)	Ahora repite con intencionalidad <i>post actum</i> , dándose una imitación sistemática y de los movimientos visibles de su cuerpo. La acción sobre las cosas se torna en juego, siendo fuente de un placer funcional, «el placer de ser causa y provocar efectos».
Cuarto estadio. Coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses)	En este se observan dos novedades: 1.) Aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas, susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar, sin esfuerzo de adaptación. Tira obstáculos por placer, sin intención de coger lo que hay detrás. 2.) La movilidad de los esquemas le permitirá combinaciones lúdicas. Se da una ritualización de esquemas que sacados de un contexto adaptativo son jugados. El niño realiza los gestos habituales de iniciación al sueño, sin embargo, éste ritual lúdico aún no es símbolo, porque aún no hay conciencia de ficción, de hacer «como si», ni diferenciación clara entre significativo y significado.
Quinto estadio. Reacciones circulares terciarias (12-18 meses)	Estadio de la «experiencia para ver», de la imitación sistemática y exploración de lo nuevo. Los juegos se convierten en tales. Las ritualizaciones lúdicas avanzan en el sentido del simbolismo, pero aún no hay conciencia del «como si».
Sexto estadio. Invención de nuevos medios (18-24 meses)	Ahora se opera la transición del juego motor al juego simbólico. El símbolo lúdico se destaca del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos, gracias a un progreso decisivo en el sentido de la representación. La investigación de la imitación sugiere a Piaget la idea de que el modo de pensar naciente es la imitación interiorizada, es decir, que al interiorizar la acción, el niño la hace mental, pudiéndola así reproducir en ausencia del objeto, de este modo surge la simbolización: «La aplicación de esquemas a objetos inadecuados y la evocación por placer caracteriza el comienzo de la ficción».

Cuadro 3. Fases y evolución del juego simbólico en Piaget

Apogeo del Juego simbólico (2-4 años)	Declinación del Juego simbólico (4-7 años)
<p>A los 2 años el símbolo es muy egocéntrico (una caja de cerillas puede representar cualquier cosa, una casa, un elefante...) como lo es el pensamiento del niño, esto es, no requiere casi proximidad visoperceptiva entre significado y significante. Después de la forma de transición constituida por el «esquema simbólico» en la que el niño se limitaba a hacer «como si» de sus acciones habituales (hace como que duerme, come, se lava...) aplica esquemas simbólicos a otros objetos (hace comer, dormir... a su muñeco). Este paso separa definitivamente el símbolo del ejercicio sensoriomotor, y lo proyecta como representación independiente.</p> <p>En este nivel de desarrollo observa otra forma de juego complementaria a la anterior. Ahora «proyecta esquemas de imitación sobre objetos nuevos» pero estos son tomados por imitación en lugar de pertenecer al conjunto de la acción propia (hace como que lee o telefonea...), para más tarde proyectarlo (hace leer o telefonar al muñeco). En el siguiente nivel no sólo imita conductas de otros, sino que se va a identificar con lo que representa (hace como si fuera un gato, una campana...).</p> <p>A partir de los 3 años el juego simbólico se enriquece notablemente y se impregna de gran imaginación: «Se construyen escenas enteras y complejas, que van de la simple transposición de la vida real hasta la invención de seres imaginarios». Esta nueva capacidad va a dar lugar a 3 tipos de combinaciones lúdicas donde aparecen deseos reprimidos de la realidad que se satisfacen en el juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>Combinaciones Compensatorias</i>: El niño realiza ficticiamente lo que se le ha prohibido, lo que no puede realizar en la realidad.</li> <li>2) <i>Combinaciones Liquidatorias</i>: No sólo compensa situaciones desagradables, también las asimila, y en cierto modo, supera al reproducirlas simbólicamente. Acepta situaciones que le provocan miedo gracias a la transposición simbólica que modifica el contexto (juegos de médicos).</li> <li>3) <i>Combinaciones Anticipatorias</i>: Marcan formas extremas de simbolismo lúdico, cuando se refleja la dirección del pensamiento adaptado. En estas combinaciones anuncia de alguna manera los resultados de su acción (le han dicho que tenga cuidado con las ortigas y juega a que se picó).</li> </ol> <p>Al hilo de estas observaciones propone que la función del juego simbólico es asimilación de la realidad al «Yo», y que esta actividad tiene un importante valor catártico que favorece el restablecimiento del equilibrio afectivo del niño.</p>	<p>Progresivamente, el símbolo presenta un carácter menos egocéntrico y se transforma en la dirección de representación imitativa de la realidad. El niño se acerca más a lo real y el símbolo llega a perder el carácter de deformación para tornarse en simple representación imitativa de la realidad (utilizará un tren de juguete para representar un tren).</p> <p>Ahora se observan tres nuevos caracteres que diferencian los juegos simbólicos de este estado en relación al anterior:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Orden relativo a las construcciones lúdicas: Ahora las combinaciones simbólicas van a ser coherentes en cuanto a la secuencia y orden de los hechos en el juego de papeles.</li> <li>2) Preocupación creciente por la veracidad de la imitación exacta de lo real.</li> <li>3) Comienzo del simbolismo colectivo propiamente dicho con diferenciación y adecuación de papeles.</li> </ol> <p>Entre los 7 y los 12 años las construcciones simbólicas son cada vez menos deformantes, estando cada vez más cercanas al trabajo adaptado: «A medida que el niño se adapta a las realidades físicas y sociales, se dedica cada vez menos a las deformaciones, y a las trasposiciones simbólicas, porque en lugar de asimilar el mundo a su «Yo», progresivamente somete éste a la realidad».</p> <p>El símbolo declina a medida que el niño se adapta a la realidad, por lo que en lugar de asimilarla a su «Yo» progresivamente se somete a ella, por tres razones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Porque el niño encuentra cada vez más interés en la existencia verdadera, y por lo tanto la asimilación simbólica se vuelve cada vez menos útil, encontrando otros medios para liquidar, compensar.</li> <li>2) Además, el simbolismo de varios puede engendrar la regla y, por lo tanto, hace posible la transformación de los juegos de ficción en juegos de reglas. La socialización transformará el símbolo en la dirección de la imitación objetiva de lo real.</li> <li>3) Porque en la medida en que el niño intenta someterse a la realidad, en lugar de asimilarla, el símbolo deformativo se transforma en imagen imitativa y la imitación se incorpora a la adaptación inteligente o afectiva. Este simbolismo colectivo dará lugar a la regla, ya que el deseo de jugar para representar con otros conduce al establecimiento progresivo de reglas de conducta.</li> </ol>

### Juegos simbólicos (de 2 a 7 años)

Estos juegos aparecen en el último estadio del pensamiento sensoriomotriz y declinan al final del período preoperacional hacia los 7 años, con importantes transformaciones cualitativas en este proceso. Se caracterizan por hacer «como si» con conciencia de ficción y por la utilización de símbolos propios. El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. Comienza a jugar con los símbolos y las combinaciones de éstos, finge que lleva un nido de huevos apilando canicas en un sombrero...

Al estudiar el juego simbólico, Piaget enuncia su «Teoría del Egocentrismo». En su opinión, este tipo de juego representa el pensamiento egocéntrico puro y ahora el egocentrismo deforma la realidad. Así, el juego simbólico es una de las manifestaciones de esta peculiaridad del pensamiento infantil, y la asimilación simbólica (supeditación de la realidad a la idea egocéntrica) la fuente de este tipo de juego. En relación a la función del juego simbólico considera que es ante todo «asimilación de la realidad al Yo por medio de la ficción simbólica» (Piaget, 1945/1979), es decir, el niño deforma la realidad en función de sus necesidades del momento, y en este proceso va asimilándola progresivamente.

En un trabajo posterior, Piaget e Inhelder señalan que el juego simbólico tiene por función defender el «Yo» infantil de las acomodaciones obligadas a la realidad, considerando que el símbolo es el idioma afectivo, personal e individual del niño que constituye el medio fundamental de esa asimilación egocéntrica: «El juego simbólico señala el apogeo del juego infantil... El niño obligado a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siendo exteriores, y a un mundo físico que aún no comprende, no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su Yo en estas adaptaciones... Resulta por lo tanto indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual disponer de un sector de su actividad, cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino lo contrario, la asimilación de lo real al Yo» (Piaget e Inhelder, 1969/1984).

Así, por el juego transformará lo real a las necesidades de su «Yo»: «En el juego simbólico la asimilación sistemática se traduce en una utilización particular de la función semiótica consistente en construir símbolos a voluntad para expresar lo que en la experiencia vivida no podría ser formulado y asimilado

por los medios del lenguaje» (Piaget e Inhelder, 1969/1984). Para ambos investigadores el lenguaje es un instrumento de adaptación que no le permite al niño expresar las necesidades y las experiencias de su Yo. El juego simbólico tiene para Piaget una gran trascendencia para el desarrollo intelectual del niño porque considera que este juego es la primera manera de simbolizar del niño y que con él se inicia y desarrolla la capacidad de simbolizar, que se haya en la base de las puras combinaciones intelectuales.

En los juegos simbólicos que ocupan de los 2 a 7 años se observan dos etapas diferenciadas por la evolución que cursa la naturaleza del símbolo. El período de 2 a 4 años señala el apogeo del juego infantil siendo habitualmente un juego individual, con un simbolismo egocéntrico, y, el período de 4 a 7 años está caracterizado por el juego colectivo y la simbolización que se transforma progresivamente en representación imitativa de la realidad (ver cuadro 3). Además, dentro del período preoperacional, Piaget presta atención a los juegos de construcción a los que considera juegos, pero se cuestiona si las construcciones son juego, imitación o trabajo espontáneo. En su opinión, estos juegos están a caballo entre la acomodación y la asimilación, constituyendo la transición entre el ejercicio, el símbolo, la regla y las conductas adaptadas.

### Juegos de Reglas (de 7 a 12 años)

Los juegos de reglas aparecen en el segundo estadio (de 4 a 7 años), pero sobre todo se constituyen de los 7 en adelante, subsistiendo durante toda la vida. Se caracterizan por estar estructurados en base a reglas objetivas cuya trasgresión constituye una falta. Para Piaget, a diferencia del símbolo, la regla implica relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, siendo una falta la violación de la misma. Los juegos de reglas son definidos como juegos de combinaciones sensoriomotoras (carreras, lanzamiento de canicas...) o intelectuales (cartas, damas...), con competencia de los individuos y regulados por un código (Piaget, 1945/1979). En esta etapa, el niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales como cooperación-competición, está empezando a ser capaz de trabajar y pensar más objetivamente, y por ello las actividades lúdicas se estructuran en base a reglas objetivas que pueden implicar actuaciones de grupo. En su opinión, a pesar de que estos juegos de reglas muestran una mayor adaptación a la realidad, con todo son juegos, y predomina el momento asimilador, ya que estas reglas y su cumplimiento no son un equivalente pleno de la

adaptación de la inteligencia a la realidad. Actúan de un modo sustitutivo, y de ahí su carácter lúdico. Sin embargo, a medida que predomina la realidad objetiva y se va superando el egocentrismo infantil, el juego propiamente como tal modelo asimilador va cesando.

Piaget (1932/1974) estudiando «el juego de canicas» (lanzar un objeto para sacar canicas fuera de un cuadrado), analiza el modo en que los niños de diversas edades se representan el carácter obligatorio de las reglas, su autonomía a la hora de crear nuevas, es decir, la conciencia de las reglas y la práctica de las mismas (ver cuadro 4).

Sintetizando las aportaciones de Piaget a la investigación del juego (Garaigordobil, 2003) se puede concluir que Piaget desde su «Teoría del

Egocentrismo» considera que el juego es asimilación de la realidad al «Yo» y de sus observaciones se desprende que:

- El juego es pura asimilación consistente en cambiar la información de entrada de acuerdo con las exigencias y necesidades del individuo (asimilación).
- A través del juego el niño construye y desarrolla las sucesivas estructuras mentales.
- Las actividades lúdicas son instrumentos para investigar cognoscitivamente el entorno.
- Existe un paralelismo entre el juego y el pensamiento, pudiendo clasificar los juegos en función de las estructuras mentales subyacentes a los mismos: «juegos sensoriomotrices, simbólicos y de reglas».

**Cuadro 4. Estadios de evolución en la práctica y en la conciencia de las reglas en Piaget**

Práctica de las reglas	Conciencia de las reglas
<p><i>Motor Individual (0-2/5 años)</i></p> <p>El juego es individualizado, cada niño juega solo, y no hay reglas colectivas, incluso cuando juegan dos a la vez, lo hacen uno al lado del otro, pero cada uno va lo suyo. No se coordinan unos con otros.</p> <p><i>Egocéntrico (2-6/7 años)</i></p> <p>Se inicia el momento en el que el niño recibe del exterior el ejemplo de reglas codificadas, es decir, cuando puede percibir de algún modo el exterior. Imitando estos ejemplos el niño juega todavía individualmente, sin uniformizar sus diversas formas de juego. No obstante, continúan jugando centrados en sí mismos, y cuando lo hacen juntos pueden ganar todos al mismo tiempo, sin preocuparse en absoluto por codificar otras normas.</p> <p><i>Cooperación Naciente (6/7-11 años)</i></p> <p>Progresivamente se va teniendo más en cuenta al otro, cada jugador intenta ganar a sus compañeros y aparece la preocupación por el control mutuo, por la unificación de las reglas. En este estadio, Piaget pedía a dos jugadores que explicaran las reglas que habían utilizado, observando que explicaban normas diferentes, aunque en el juego concreto podían ponerse de acuerdo.</p>	<p><i>Regla No Coercitiva (0-2/5 años)</i></p> <p>La regla no es coercitiva ya sea porque es puramente motriz, o porque se sigue inconscientemente como un ejemplo interesante y no como una realidad obligatoria. Si bien los jugadores no tienen intención de seguir las reglas, al proponerles alguna norma, pueden seguirla como algo interesante.</p> <p><i>Regla Sagrada (5/6-11 años)</i></p> <p>La regla progresivamente va a ser considerada sagrada e intangible, de origen adulto y de esencia eterna, y no se puede transgredir de ninguna manera.</p>
<p><b>Bibliografía</b></p> <p>GARAIGORDOBIL, M. (2003): <i>Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad</i>, Madrid: Pirámide.</p> <p>PIAGET, J. (1974): <i>El juicio moral en el niño</i>, Barcelona: Fontanella. (trabajo original publicado en 1932)</p> <p>PIAGET, J. (1979): <i>La formación del símbolo en el niño</i>, México: Fondo de cultura económica. (trabajo original publicado en 1945)</p> <p>PIAGET, J. (1976): <i>Sus estudios de Psicología</i>, Barcelona: Barral. (trabajo original publicado en 1964)</p> <p>PIAGET, J. e INHELDER, H. (1984): <i>La psicología del niño</i>, Madrid: Morata. (trabajo original publicado en 1969)</p>	