

JUEGUE CON SU NIÑO

y contribuya al sano desarrollo de sus capacidades intelectuales

Por

Glen Nimnicht
Marta Arango

Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano

CINDE

COMO JUGAR CON NIÑOS PEQUEÑOS Y AYUDARLOS A DESARROLLAR SU HABILIDAD INTELECTUAL.

INTRODUCCIÓN

No existe una forma mágica para ayudar a que su niño se convierta en un genio o para que tenga capacidad intelectual superior. Las personas tienen diferentes capacidades para aprender: unos aprenden rápida y fácilmente y otros, lentamente y con dificultad. Estas son diferencias que los padres deben aceptar y respetar. La responsabilidad de cada padre o madre es ayudar a que su niño desarrolle al máximo la capacidad intelectual que posee. Una manera agradable y buena de lograr esto es jugando con él. Antes de hablar acerca de cómo debe usted jugar con su niño, queremos hablar sobre el desarrollo del niño en general.

Existe una relación entre el crecimiento, el desarrollo y la capacidad para aprender, así como también entre el crecimiento, el desarrollo y la capacidad para realizar actos físicos tales como caminar. Sin embargo esta relación no es tan clara y precisa como han pensado algunos psicólogos. En realidad hay grandes diferencias entre los niños, en lo que se refiere al modo como se desarrollan y la rapidez con que lo hacen. Cuando lea u oiga que la final del segundo mes un bebé puede... o que al final del primer año el bebé puede... debe hacerse presente una señal de alerta. Si el orador o escritor habla del niño promedio, esto no quiere decir que la mitad de los niños puedan hacer más y que la otra mitad menos. Si se trata solamente de una fase descriptiva sobre lo que la mayoría de los niños pueden hacer, también debe ponerse sobre aviso, ya que muchos niños no pueden hacer lo que se describe, y eso no significa que padezca de alguna anomalía. Es más: usted no tiene por qué preocuparse mucho de la relación entre el crecimiento y el desarrollo de la capacidad intelectual de su niño. Si usted u otra persona no trata de forzar al niño a que haga algo para lo cual no está preparado, usted podrá estar tranquilo y dejarlo que proceda de acuerdo a su propio ritmo. En aquellos casos raros en los cuales el desarrollo de un niño es tan diferente o tan retrasado en comparación con el de otros niños que usted conoce, puede consultar con un médico o con un psicólogo.

La mayoría de los padres y de los niños no necesitan un experto que los aconseje. Ni siquiera necesitan un programa preescolar caro. Cualquier padre que esté dispuesto a aprender unas reglas técnicas y sencillas para jugar con sus hijos, y que esté dispuesto a pasar 15 ó 20 minutos al día jugando con ellos, puede realizar una buena labor de asistencia en su desarrollo.

LA FAMILIA ES EL FACTOR MÁS IMPORTANTE

La primera información básica que se debe recordar es que los padres y la familia son las personas más importantes para el desarrollo del niño.

La escuela sólo puede ayudar a la familia, no reemplazarla. La idea de que el desarrollo intelectual del niño es responsabilidad de la escuela, es errónea; en realidad esa responsabilidad le corresponde a la familia y comienza a partir del momento en que el niño nace. Aún cuando el niño ya está en la escuela, la familia sigue siendo la única que influye de manera continúa en su desarrollo intelectual. La única excepción es cuando la familia delega esa responsabilidad a una orden religiosa o un internado donde el niño permanece durante varios años, o cuando el niño es huérfano o abandonado.

Los padres y el resto de familia son importantes para el desarrollo integral del niño ya que ellos son los que forman la imagen que el niño tiene de sí. Ellos pueden hacerle creer que él es bueno, que puede aprender y tener éxito; pueden hacer que él se sienta satisfecho de ser quien es y de su procedencia, y hacer que guste de sí y de su familia. También pueden hacerle creer ser otra persona con otros antecedentes y hacerle creer que no puede llegar a aprender ni a tener éxito.

La primera imagen que el niño tiene de sí es formada por influencia de la persona más cercana a él y que cuida de sus necesidades básicas, que es por lo regular la madre. También intervienen en ello la familia y la escuela, pero aún así, esta última no influye de una manera tan decisiva como la madre y la familia. El niño pequeño es como un espejo que refleja el concepto que de él tienen las personas que le son más importantes.

El niño que aprende con seguridad y que tienen éxito en la escuela y en la vida, es en general aquel que tiene una imagen realista y positiva de sí.

El auto concepto le permite al niño conocer sus aspectos fuertes y débiles; aceptar y continuar pensando que es bueno y que puede tener éxito.

Permítanos darle tres ejemplos de niños que tienen la misma capacidad para aprender. Todos tienen 6 años y están en el primer año de escuela.

1. Juan quiere ser otro niño y está avergonzado de su familia, la cual frecuentemente dice: "No, no puedes hacerlo, eres muy niño, eres muy pequeño". "Juan tiene 6 años y todavía se orina en los pantalones". "Juan es lento en su desarrollo, ya que no caminó hasta los 18 meses". "Juan nunca recuerda nada. Es muy descuidado". "No sé qué hacer con Juan, está imposible". "Juan, no puedes hacer eso". "Juan, cállate y no preguntes tanto. Los niños no hablan cuando los adultos hablan". ¿Alguna vez ha dicho usted alguna de estas frases? Juan ha sido encaminado por su familia hacia el fracaso. Su familia ha predispuesto su futuro, debido a que él cree lo que ellos dicen de él: que no puede hacer nada, que es lento, que no recuerda las cosas.

2. Jorge está contento consigo y con su familia; además cree que puede tener éxito. A Jorge se le ha dicho: "Sí, puedes hacer eso muy bien, pero ten en cuenta que tienes problemas con esto". "Puedes tratar, pero creo que aún eres muy pequeño para eso; espera a que crezcas un poco más y verás". "Jorge no empezó a caminar hasta los 18 meses, pero cuando empezó se desarrolló muy bien". "La vida de Jorge es muy buena y hay cosas que él quisiera hacer y no puede, pero esto lo compensa de muchas otras maneras". "Esta aprendiendo a utilizar las habilidades que tiene". "Míralo correr y brincar". A Jorge lo han encaminado hacia el éxito ya que su familia le dice: "Tú eres bueno tal como eres; algunas cosas las haces bien y otras no tan bien". El mensaje es claro. El puede tener éxito.
3. Pedro está orgulloso de sí y de su familia. El y su familia son mejores que la mayoría de las personas. A él se le ha dicho: "Sí, eres magnífico, maravilloso". "Pedro es un niño guapísimo. El caminó y habló muy temprano. Mira a Pedro, míralo. Fíjate lo que hace. Pedro, muéstrale a la señorita lo bien que lees". A Pedro no lo han encaminado al fracaso de la misma manera que a Juan, pero probablemente sus expectativas no son realistas. La imagen que tiene de sí no es real. Podrá tener mucho éxito en la escuela, pero se sentirá fracasado debido a que no puede lograr la imagen que su familia le ha creado. Para él la única forma de estar contento es estando en la cumbre.

El auto concepto se desarrolla por medio de miles de frases y gestos a través de muchos años y al igual toma muchos años cambiarlo. La forma como el niño piensa que se va a comportar predice su conducta. Si él piensa que no puede hacer algo, probablemente no podrá hacerlo. Si piensa que puede hacerlo mejor que todos, quizás lo haga. Es un círculo vicioso.

Cuando los psicólogos hacen énfasis en la importancia de los primeros años de la infancia en contraste con los años siguientes, se refieren mucho a esto y a que el auto concepto es sumamente difícil de alterar o cambiar; es el aspecto que más se fija en la persona.

Por lo tanto, la primera regla consiste en no decir al niño "no" todo el tiempo o "sí" todo el tiempo. Busque un balance entre los "sí" y los "no". No trate de forzar el desarrollo intelectual del niño a expensas de su auto concepto.

Es bueno examinar el por qué los psicólogos hacen énfasis en el desarrollo intelectual del niño en sus primeros años como algo más importante. Es probable que sea cierto que aquellos niños que durante sus primeros 5 ó 6 años crecen en un ambiente de extrema pobreza y carencia de estímulos sensoriales e intelectuales nunca logran recuperarse de dicha experiencia.

Los niños que permanecen en habitaciones sin ver ni oír nada, sin que nadie los toque a no ser para atender sus necesidades físicas, probablemente no sobrepondrán esta experiencia más adelante y no desarrollarán su capacidad

intelectual al nivel normal. Pero esto en realidad se refiere a casos de niños que crecen en circunstancias extremadamente difíciles, y no a la mayoría de los niños. Lo que probablemente sea de gran importancia en relación con el desarrollo intelectual del niño no es lo que aprende, sino la forma como lo aprende. Supongamos por un instante que la sociedad no ha identificado cosas específicas -tales como leer y contar- que el niño debe saber a cierta edad. En este caso un buen ambiente para el desarrollo de un niño sería aquel que:

1. Atiende o cubre sus necesidades básicas, o sea casa, comida y ropa.
2. Le da seguridad emocional y psicológica sin eliminar del todo los riesgos de sufrir algún leve percance que lo afecte físicamente.
3. Le proporciona un ambiente mental saludable, donde pueda desarrollar un auto concepto realista.
4. Le proporciona estímulos sensoriales e intelectuales, o sea cosas que ver, tocar, oír; alguien que lo cargue y juegue con él; que le hable, conteste sus preguntas o explique lo que él ve u oye.

Esto es todo lo que se necesita: satisfacer las necesidades básicas y proporcionar seguridad, un buen ambiente mental y estimulación sensorial e intelectual. El niño no necesita ser bombardeado con preguntas, ni leer, ni saber los nombres de los colores. Tampoco necesita aprender a contar o a decir las letras. Ninguna destreza en especial es importante ya que todo puede más tarde. Si se le leen cuentos y se le enseñan los nombres de los colores y las formas geométricas, probablemente aprende a leer antes y tenga mucho éxito en el primer grado. Pero también puede aprender a leer más tarde, sin necesidad de ser entrenado desde una edad muy temprana. La importancia del entrenamiento precoz está en cumplir lo que la sociedad espera del niño. En una sociedad que valora las destrezas mencionadas, el niño que logra dominarlas es halagado con la idea: "eres bueno, puedes aprender".

Con esta clase de apoyo el niño probablemente llegue a leer mejor que si no hubiera dominado esas destrezas o si se hubiera enfrentado a comentarios tales como: "¿Por qué no puedes?", "¿Puedes aprender?", "Tú no lees".

Los mejores resultados provienen del apoyo que el niño recibe y no del entrenamiento precoz.

Sin embargo, y hablando de una manera realista, vivimos en una sociedad que da valor a estas cosas. En este caso, ¿cómo puede usted ayudar a su hijo? Vamos a sugerirle dos cosas que consideramos como la segunda y la tercera reglas que los padres deben observar en relación con la educación de sus hijos.

1. Proteja al niño de demandas injustificadas durante los primeros 5 ó 6 años de su vida y ayúdelo a formarse un auto concepto realista.
2. Ayude al niño a obtener algunas de las destrezas que la sociedad aprecia, con el fin de que pueda dominarlas y de esa manera recibir la aprobación que ello conlleva. Esto a su vez afirma el concepto que el niño tiene de sí.

LA FORMA COMO LOS NIÑOS APRENDEN ES MUY IMPORTANTE

Hay algo que sí es de suma importancia en el desarrollo intelectual de los niños pequeños, y es cómo aprenden lo que aprenden.

Cómo aprenden los niños pequeños es lo que formará la manera de aprender y pensar en el futuro. Creemos que la mejor educación es aquella que está diseñada para ayudar a los niños a que se desarrollen y aprendan a solucionar problemas con confianza y seguridad, sin temor a fracasar.

Para resolver problemas son esenciales tres cosas:

1. Tener ciertas destrezas y los conocimientos básicos.
2. Ser capaz de tomar riesgos, y
3. Tener un marco de referencia mental o una forma de pensar que ayude a resolver los problemas.

Por ejemplo: ha observado usted alguna vez a un individuo que no tiene las destrezas o conocimientos necesarios para realizar una tarea o para resolver un problema, pero que a pesar de ello, sigue adelante? Esa persona es tonta y fracasará. O ha conocido usted a una persona que comprende un problema pero en el momento crucial decide no enfrentarse a él? Esa persona sabe que hacer, pero no lo hace. Hay muchos hombres de negocios, científicos y ejecutivos que fracasan simplemente por el hecho de no estar dispuestos a arriesgarse. No es inteligencia o conocimiento lo que les falta, sino confianza en sí. Lo que sucede con estos individuos es que, aún cuando las posibilidades de éxito sean buenas, no se atreven a arriesgarse debido a que consideran que el precio psicológico del fracaso es muy alto.

Usted con seguridad también ha conocido a la persona que siempre parece tener la idea correcta en el momento oportuno, o que siempre encuentra soluciones a los problemas, las cuales resultan obvias una vez que las propone pero que no lo eran antes de haberlas planteado. O quizás haya conocido a la persona que enfoca los problemas y los resuelve en una forma inesperada.

Otras personas son tan o más inteligentes que ella, pero no tienen las mismas ideas. Esta persona posee lo que llamaremos el marco de referencia mental de un solucionador de problemas.

Es obvio que debemos tratar de desarrollar individuos que tengan ideas correctas o que encuentren soluciones a los problemas que otros no ven, pero que, por otra parte, no toman riesgos imposibles cuando carecen de las destrezas o conocimientos necesarios y que no fracasan por el hecho de tener miedo arriesgarse. Es indudable que algunas personas siempre encontrarán mejores soluciones que otras y estarán dispuestas a arriesgarse más que otras. Estas diferencias seguramente siempre existirán independientemente de lo que las personas aprenden y cómo aprenden, pero la manera cómo estas personas aprenden, sí constituirá una diferencia: ayudará o no al desarrollo de este tipo de personas. Ya que no podemos cambiar las habilidades inherentes de nuestros

niños, debemos enfocar nuestra atención en lo que sí podemos cambiar... la forma como aprenden.

Antes de hacer énfasis en la forma cómo aprenden los niños, queremos dejar muy clara la idea de que existen cosas esenciales que necesitan ser aprendidas. Tal como dijimos antes, no es necesario forzar prematuramente el aprendizaje de algunas destrezas académicas, pero estas destrezas son, sin duda, necesarias en una sociedad moderna. Las personas necesitan saber leer, escribir, escuchar y comunicar sus ideas; necesitan desarrollar destrezas matemáticas y comprender las ciencias y nuestros sistemas sociales. Dichas destrezas constituyen los instrumentos básicos para solucionar problemas, pero no representan un fin en sí. Como instrumentos, deben ser usados para construir algo más. El ver estas destrezas como fines en sí, es quizás el error más grande que comenten nuestras escuelas.

COMO DEBERÍAN APRENDER LOS NIÑOS

Ahora trataremos sobre cómo aprenden los niños. Primero diremos que la forma como los niños aprenden se relaciona con la noción de auto concepto sano. La persona que con certeza decide cuándo arriesgarse a fracasar, tiene un auto concepto sano. Ni sobrestima sus habilidades, ni deja de actuar por temor al fracaso. Para ayudar a un niño a conocer sus aspectos fuertes y débiles, se le debe ofrecer la oportunidad de arriesgarse a fracasar sin que el costo del fracaso sea muy alto. Un ejemplo de cómo esto se logra en la vida diaria es, el uso de cercas que mantienen a los niños en los patios y alejados de la calle y de los elementos dañinos que pueden haber fuera de su ambiente y dentro de los cuales se colocan aparatos de jardín (columpios, balancines, etc.) para que jueguen.

Estos aparatos han sido diseñados para prevenir accidentes graves, pero que le permiten a los niños arriesgarse -caerse, sufrir un arañazo, cortarse-. En el desarrollo intelectual se puede lograr lo mismo mediante una organización determinada del ambiente educativo con una serie de juegos que se pueden llevar a cabo en el mismo. Por analogía podría decirse que de esta manera, en un sentido, se construye una cerca para excluir del ambiente educativo los elementos dañinos -que percibe quien los organiza- y se le ofrecen al niño cosas para hacer y aprender con libertad para explorar. La clase de música que usted organiza, el lenguaje que utiliza, las cosas que lee al niño o permite que él lea, y los objetos con los cuales éste juega, contribuyen a su desarrollo y a que el niño aprenda libremente y explore aquellos aspectos del ambiente que más le gustan.

Los juegos ofrecen una forma excelente de ayudar al niño a aprender y a desarrollar un auto concepto realista. Las reglas del juego constituyen la cerca o límites dentro de los cuales el niño juega. La recompensa por el éxito o el fracaso

se puede controlar fácilmente evitando el halago excesivo por el éxito o la vergüenza y el ridículo por el fracaso.

Por lo regular el adulto ve el juego como algo competitivo, alguien gana y alguien pierde, pero en realidad los juegos no tienen que ser competitivos. Tanto los niños como los adultos pueden obtener tanta satisfacción al construir algo o al armar un rompecabezas, como ganando un juego.

Ambas clases de juegos son buenas, pero es indispensable crear reglas que los adultos puedan seguir, de manera que se limite la recompensa por el éxito y el castigo por el fracaso.

1. No insista en que el niño juegue con usted en un momento específico. Pregúntele si quiere jugar, pero déle oportunidad de decir “no”.
2. No fuerce al niño a que terminen el juego, ni a ordenarlo, ni a guardarlo. La idea de ayudar a que los niños aprendan a guardar sus cosas es buena, pero obligar al niño a que termine un juego, o a que lo deje en orden, puede colocarlo en una situación incómoda ya que puede suceder que él no este en capacidad de terminarlo u ordenarlo.
3. La recompensa por el éxito o el costo por el fracaso debe residir en el juego en sí. No recompense al niño por jugar ofreciéndole un caramelo ni lo castigue por haber fracasado.
4. Deje que el niño cambie las reglas del juego.

Estas reglas están basadas en la idea de que la única guía para el desarrollo de un niño es él mismo. Su historia de la mejor idea acerca de su futuro.

Todas las demás frases generales sobre cómo se desarrolla un niño son sugerencias. Por lo tanto, el único estimativo real de los que un niño puede hacer, es lo que ha hecho en el pasado. En una situación nueva esta historia podrá no ayudar mucho, razón por la cual la mejor guía sobre el comportamiento de un niño en tal situación, es el niño mismo. Estas reglas han sido preparadas con el propósito de permitirle al niño guiar su comportamiento y evitar que se le haga daño psicológico al insistir en que lleve a cabo lo imposible. Un niño no continuará con un juego que ya no presente un reto para él, a no ser que piense demostrar que puede tener éxito en algo; tampoco continuará jugando si la situación le resulta incómoda.

Algunos juegos o situaciones de aprendizaje pueden resultar dolorosos si no se es capaz de jugar bien o aprender lo que se espera que se aprenda.

En este sentido los niños son iguales a los adultos: evitan situaciones aburridas o desagradables. Cuando un adulto domina un juego y pierde el interés en él, lo que hace es dejar de jugar o cambiar las reglas para hacerlo más difícil. Cuando un adulto se enfrenta a una situación dolorosa, hace lo posible para evitarla o por salir de ella rápidamente. ¿Ha estado usted alguna vez en una situación social en la que alguien le insiste en que juegue algo que usted no puede jugar? Recientemente uno de los autores se encontró una situación en que lo obligaron a

jugar un juego de palabras que consistía en leer unas palabras que estaban encerradas en unos cuadritos y organizarlas en oraciones. Él es malísimo para jugar juegos de palabras, debido a que no ve lo suficiente como para leer palabras escritas en letras pequeñas. En este caso tuvo la suficiente habilidad para salirse del juego, pero los niños, generalmente, no son tan hábiles para evitar situaciones molestas. Por ello el adulto necesita establecer reglas que le permitan al niño protegerse. Si el niño continúa jugando en base a estas reglas, usted puede estar seguro de que tiene interés y de que el precio del fracaso se halla dentro de sus limitaciones psicológicas.

Estas reglas deben aplicarse cada vez que usted trate de enseñarle algo a un niño. Usted corre más riesgos al insistir en enseñarle a un niño algo que usted cree que es importante, pero que usted no está preparado para enseñárselo en esta oportunidad.

DESARROLLO DEL MARCO DE REFERENCIA MENTAL

La forma como el niño aprende también es importante en el sentido de que ayuda a conformar su manera de pensar y de aprender en el futuro; en otras palabras, ayuda a conformar la clase de marco de referencia mental que tendrá.

Volviendo a la idea de que nos gustaría ayudar a educar al niño para que tenga las ideas apropiadas en el momento preciso o para aporte soluciones a problemas nuevos, podemos identificar algunas cosas que probablemente contribuyan a desarrollar esta habilidad.

Una persona que puede hacer lo que hemos mencionado (llamémosle el solucionador de problemas), busca las respuestas por sí misma en lugar de esperar a que otros se las dé. Si usted está de acuerdo con esto, es obvio que cada vez que usted le enseña a un niño a hacer algo, a armar un rompecabezas o a jugar un juego, usted le está entrenando a esperar que alguien le diga o enseñe cómo se hace. Cada vez que usted le deja descubrir las reglas por sí, o le deja armar algo o responder a sus propias preguntas, usted lo anima a que busque las respuestas.

El verdadero solucionador de problemas también puede dar saltos mentales. Puede tomar la información disponible y en lugar de ir paso a paso hacia la respuesta, puede saltar algunos peldaños y adivinar la posible respuesta. Cada vez que un niño aprende siguiendo pasos preconcebidos para obtener información o solucionar problemas, se reducen las posibilidades de que dé esos saltos mentales. Dos ejemplos de esta clase de enseñanza-aprendizaje son: 1) cuando usted dice "Tú sabes que una pelota y otra pelota son dos pelotas. ¿Cuántas pelotas hay cuando agregas una más?" 2) Al enseñar un idioma extranjero, la

maestra dice “cat” que es gato en inglés; “my” es mi; “black” es negro; “is” significa es.

En inglés **gato** se dice _____

mi se dice _____

negro se dice _____

es se dice _____

¿Qué quiere decir en Español: ¿My cat is black?

Cada vez que al niño se le da oportunidad de dar estos saltos mentales, la probabilidad de que los haga en el futuro aumenta. En vez de decir: “uno y uno son dos; por lo tanto, ¿cuánto son dos y dos?”, usted puede tener cinco pelotas y decirle: “¿cuántas pelotas crees que hay aquí? Trata de adivinar sin contar y después cuenta para ver si es correcto”.

La lección de idiomas podría presentarse así: La frase “my cat is black” quiere decir “Mi gato es negro”. Cat es gato; adivina que quiere decir “my” y “black”. ¿Que significará “is”? Haga otra oración en inglés utilizando distintos animales y colores.

Otros ejemplos para enseñar a los niños saltos mentales son: En vez de mostrarle al niño una fotografía de un oso hormiguero y decirle “Esto es un oso hormiguero”, muéstrole la fotografía de un oso hormiguero, de un gato y de un perro y pídale que le señale el primero. Si el niño conoce el gato y el perro, podrá deducir fácilmente que el tercer animal es un oso hormiguero. En lugar de decirle al niño “Esta es una A mayúscula y esta es una a minúscula”, muéstrole por ejemplo una A mayúscula, una V mayúscula y una O mayúscula, junto con sus respectivas minúsculas y pídale que las aparee. Debido a que tanto la V como la O mayúsculas tienen minúsculas iguales, el niño no tendrá ningún problema en asociarlas, después de lo cual no le será difícil asociar la A mayúscula con la a minúscula.

Un ejemplo relacionado con niños mayores podría ser el siguiente: En lugar de mostrarles un mapa y decirles “Los exploradores cruzaron las montañas por aquí debido a que encontraron una mejor forma de viajar a lo largo del río ubicado a un lado de la montaña y de bajar por el otro lado”, enséñeles el mapa, hable sobre la elevación, los sistemas fluviales, y pregúnteles como creen ellos que los exploradores cruzaron las montañas. Puede que encuentren dos formas de cruzarlas. Una vez que ellos hayan hecho, dígales cómo los exploradores las cruzaron.

El verdadero solucionador de problemas busca las relaciones entre la información. En lugar de memorizar las cosas, aprende a organizar la información en categorías y desarrollar sistemas mentales de clasificación.

Las personas que tienen mayor habilidad para jugar al juego de las veinte preguntas, constituyen un ejemplo de esto. Ellos no adivinan al azar sino que eliminan categorías enteras a un mismo tiempo. En el siguiente ejemplo la primera pregunta podría ser:

- ¿La cosa en la cual tú esas pensando, es ser viviente?
- Sí
- ¿Puede ir de un lugar a otro?
- Sí
- ¿Es un animal?
- No
- ¿Es un ser humano?
- Sí
- ¿Colombiano?
- Sí
- ¿Masculino?
- Sí
- ¿Una figura de televisión?
- Sí
- ¿Pacheco?
- Sí

Esta persona dio el salto mental al que nos referíamos anteriormente al adivinar “Pacheco”. Pudo haber fracasado, pero alcanzó la respuesta mucho más rápido. El pudo haber dicho:

- ¿El canta principalmente?
- No
- ¿Es un actor principal?
- No
- ¿Cómico?
- Sí
- ¿Pacheco?
- Sí

A este punto ya no se está realmente arriesgando a fracasar debido a que ha eliminado a todas menos a unas pocas personas de televisión; en este caso sólo le quedaba adivinar cual persona de televisión era.

Para utilizar esta clase de proceso mental la persona debe saber utilizar las categorías de clasificación que se han formado tales como: “seres vivientes”, “seres humanos”, “masculino”, “femenino”; también pueden ser otras categorías menos comunes tales como: “se puede mover de un lugar a otro”. También debe crear nuevas categorías de clasificación. Cada vez que le pedimos a un niño que memorice algo -como contar de 1 a 10, las tablas de multiplicación o el nombre de las cosas- sin darle la oportunidad de que comprenda el significado o vea las relaciones, reducimos la posibilidad de que forme tales sistemas de categorías o clasificaciones. Todos sabemos que los niños pequeños pueden recordar y decir frases que ellos escuchan a diario en la radio y la televisión.

Sabemos que en tales casos el niño no comprende lo que dice, pero muchas personas no se dan cuenta que tampoco sabe lo que dice cuando aprende a contar del 1 al 10 o memoriza las tablas de multiplicar.

Podemos cometer el mismo error cuando enseñamos a los niños a clasificar objetos, como que las manzanas, las naranjas y las fresas son frutas; las papas, el arroz, las zanahorias son vegetales; pero todos son alimentos. Si no alentamos a los niños a que inventen sus propios sistemas de clasificación, no llegarán a comprender cómo se clasifican las cosas y cómo se utilizan los sistemas de clasificación. Usted puede comprobar esto sacando los objetos contenidos en una cartera o en una gaveta del escritorio y clasificándolo de todas las maneras posibles: aquellos que son de papel, aquellos que no son de papel, aquellos que son de metal, los que son de plástico, etc.

Lo importante es la manera como el niño aprende ya sea de memoria sin comprender; de memoria sin formar categorías; o también organizando sus propios sistemas de clasificación. Es lo que formará su manera de pensar.

La persona que tiene una solución nueva o inesperada a un problema es aquella que puede romper un patrón, es decir su forma de procesar información es flexible y le permite organizar la información de diferentes maneras.

Es importante hacer comprender al niño que las categorías de los sistemas de clasificación no son inflexibles, sino que simplemente constituyen una manera de organizar la información disponible. Esto se hace alentando al niño a que organice sus propias categorías y reorganice la información de diferentes maneras. El caso de los objetos contenidos en la cartera constituye un buen ejemplo.

El solucionador de problemas no sólo necesita organizar categorías y sistemas de clasificación, sino también buscar patrones que le permitan distinguir entre las relaciones casuales o inexplicables y las relaciones verdaderas. Jugar a los dados -a menos que éstos estén cargados- representa arriesgarse sin tener un patrón predecible. Los dados no tienen memoria, por ello cada vez que se lanzan se tiene la misma probabilidad de recibir un seis o un dos. Por ejemplo las probabilidades de obtener seis son las mismas -no importa cuántas veces haya salido el seis- y no hay un patrón que lo pueda predecir, razón por la cual la información sobre el comportamiento anterior no tiene valor. Muchas personas que no han aprendido a buscar patrones tienden a considerar que las cosas o están más allá de su control o vienen al azar. El solucionador de problemas busca patrones, lo cual requiere experiencia.

Dos de los juegos que discutiremos más adelante son ejemplos de como se puede ayudar a los niños a buscar patrones. Uno de ellos, la caja de adivinanzas, le muestra al niño una tirilla con varios dibujos, pero le deja ver un solo dibujo cada vez. El primer dibujo es un cuadrado y así sucesivamente, un patrón que alterna cuadrados y círculos. Una vez que el niño haya visto un cuadrado, un círculo y un cuadrado, usted pregunta: ¿Qué viene ahora? Si el niño ve el patrón, podrá predecir que el próximo dibujo será un círculo. El otro juego, el de la matriz, ayuda

al niño a buscar patrones en distintas direcciones. La forma más simple del juego consiste en formar una columna de cuatro círculos; una columna de cuatro cuadrados; una columna de cuatro triángulos y una columna de cuatro rectángulos.

Todas las figuras de la primera fila son rojas; las de la segunda son verdes; las de la tercera amarillas y las de la cuarta azules (Observe la ilustración).

Usted quita una figura y le pide al niño que le muestre cuál es la figura que debe ir en el espacio en blanco de la matriz. El niño puede colocar una forma verde, -ya sea círculo, cuadrado, triángulo- y acertar en cuanto a una dimensión, el color; también puede colocar un cuadrado de cualquier color y acertar con respecto a la dimensión de forma; o colocar un cuadrado verde y acertar con respecto a ambas dimensiones, color y forma.

Ilustración No. 1.

Rojo	Verde	Amarillo	Azul
			
			
			
			

Este tipo de juego ayuda a los niños a buscar patrones que son importantes para descubrir lo que viene después de algo o para ver qué relaciones existen entre una serie de cosas.

El solucionador de problemas ideal es flexible, es decir puede pensar en diferentes formas. Existen dos formas principales de pensar lógicamente: la deductiva y la inductiva. La forma deductiva es la que se utiliza en el pensamiento religioso: se acepta una regla general como verdadera y se aplica. Si uno es lógico y correcto

en la aplicación, los resultados serán correctos. Por ejemplo: distintas escuelas religiosas han razonado lo siguiente: 1) el hombre es malo al nacer; 2) el hombre es bueno al nacer; 3) el hombre no es bueno ni malo al nacer. Si uno acepta una de estas tres aseveraciones como verdadera y razona en base a ella, alcanzará diferentes conclusiones acerca de la naturaleza del hombre y la religión. El proceso inductivo es el principal proceso lógico utilizado por la ciencia. Mediante este proceso uno observa, estudia y experimenta con una variedad de ejemplos y desarrolla reglas generales que expliquen lo que se ha descubierto. Por ejemplo, usted estudia los efectos de un imán sobre una variedad de metales, y se da cuenta de que el único metal afectado es el hierro, usted concluirá que el único metal afectado por el imán es el hierro. Esta regla se tendrá como verdadera hasta que usted observe que existe otro metal que también es afectado por el imán, a raíz de lo cual se cambiará la regla para incluir a dicho metal.

Ambas formas de razonar son importantes para el solucionador de problemas, cuya característica principal es, entre otras cosas, su habilidad para organizar la información en una forma novedosa y poco común. Para hacer eso, debe tener la oportunidad de cuestionar las reglas existentes.

Si se le ha enseñado a aceptar las reglas como verdaderas y a aplicarlas o a buscar ejemplos de ellas, con seguridad no cuestionará las anteriores.

Si usted se fija bien, se dará cuenta que la mayoría de los padres y los maestros hacen precisamente esto. Ellos dicen: La regla es que 1 y 1 son 2. Hagan el problema de la primera página (cada problema es un ejemplo de la regla). La regla es que cuando se resta, el número mayor se coloca arriba (más adelante el niño aprenderá en álgebra una regla diferente aplicando los signos más y menos). Inclusive las ciencias, cuyas reglas originales se formaron por inducción y se cambian a medida que se adquiere más información, se enseñan de manera deductiva. Los maestros explican la regla, la demuestran y le piden a los alumnos que a su vez lo hagan en ejercicios de laboratorio.

Por lo regular los maestros no hacen que los alumnos efectúen varios experimentos y deduzcan de ellos la regla que explica sus observaciones.

Cada vez que utilizamos este proceso alentamos a los niños a que acepten las reglas como verdaderas y no las discutan. El proceso inductivo alienta al alumno a buscar el por qué de las reglas y a generar otras nuevas.

Otra forma de enfocar el problema de cómo estimular el desarrollo de un marco de referencia mental abierto o flexible, es que en lugar de pensar acerca del proceso inductivo o deductivo, se debe pensar en la necesidad de enseñar de diferentes maneras. En vez de preguntar siempre, ¿cuánto son dos más dos?, preguntar de vez en cuando "si la respuesta es 4, ¿cuál será la pregunta?" Para la primera pregunta sólo hay una respuesta, para la segunda hay varias.

Ya que la tendencia de los padres y los maestros es enseñar en forma deductiva - de regla a ejemplo- y hacer preguntas tales como: ¿cuánto son dos más dos?, el

mejor consejo que les podemos dar es que busquen la forma de invertir el procedimiento, especialmente a la hora de jugar con los niños. Hágales preguntas tales como si la respuesta es 4, ¿cuál será la pregunta?, proporcionándoles así ejemplos de las reglas y permita que las descubran.

Quisiéramos resumir la información que sirve de base para formular las reglas que deben seguir los padres antes de explicar cómo los padres deben jugar con sus hijos para que éstos logren desarrollar su capacidad intelectual.

1. Los padres y los familiares cercanos de un niño son las personas que más importancia tienen en el desarrollo de su capacidad intelectual.
2. Los factores esenciales para el sano desarrollo de un niño son:
 - a) Satisfacer sus necesidades básicas, tales como casa, ropa y comida.
 - b) Darle seguridad física, emocional y psicológica, sin llegar a protegerlo demasiado.
 - c) Proporcionarle un ambiente mental sano que lo ayude a desarrollar un concepto realista y sano de sí.
 - d) Proporcionarle un ambiente sensorial e intelectual estimulante.

Algunas reglas que los padres deben observar para contribuir al sano desarrollo del niño:

1. No decir “sí” o “no” todo el tiempo al niño. Buscar un balance entre los sí y los no. No forzar el desarrollo intelectual del niño a expensas de su auto concepto.
2. Ayudar al niño a que satisfaga las exigencias de la sociedad en que vive.
3. Proteger al niño de las demandas imposibles de cumplir durante sus primeros seis años.
4. Brindar al niño oportunidades para que se arriesgue a triunfar sin que el precio del fracaso sea muy alto.
5. Proteger al niño del adulto al:
 - a) no insistir que el niño juegue un juego específico en un momento dado o que aprenda una destreza en un momento determinado.
 - b) no obligar al niño pequeño a que termine un juego o lo organice sin antes asegurarse de que puede hacerlo.
 - c) permitir que el niño deje de jugar cuando quiera.
 - d) no ofrecer ni premios, ni castigos a excepción de los que son parte de la experiencia de aprendizaje o del grupo.
 - e) Permitir que el niño cambie las reglas del juego.
6. Ayudar al niño a desarrollar el marco de referencia mental de un solucionador de problemas al alentarlos a que:
 - a) Busque la respuesta por sí en lugar de esperar a que se la den.
 - b) dé saltos mentales

- c) busque las relaciones
- d) rompa el patrón mental
- e) busque patrones
- f) tenga flexibilidad mental

EL USO DE JUGUETES EDUCATIVOS PARA AYUDAR AL NIÑO A DESARROLLAR SU CAPACIDAD MENTAL

Después de cubrir las necesidades concernientes a la vivienda, la ropa, la comida y la seguridad del niño, se pueden utilizar juguetes educativos para aplicar las reglas que hemos resumido. Además de aplicarlas en situaciones de juego, usted puede emplearlas en las relaciones que diariamente mantiene con su hijo.

Sin embargo usted debe recordar que los juguetes y juegos educativos son solo instrumentos y no fines en sí. Ellos le permitirán a su hijo satisfacer algunas demandas de la sociedad en que vive al enseñarle algunas de las destrezas que dicha sociedad le exige al llegar a los 6 ó 7 años.

Aún así, su verdadero valor radica en la relación que se puede establecer entre usted y su hijo, relación que va más allá de los simples conceptos y destrezas que esté pueda adquirir. Creemos que usted a la larga descubrirá que le puede enseñar a su hijo cosas que usted considera importantes y a la vez estimularlo para que desarrolle el marco de referencia mental de un verdadero solucionador de problemas.

Sin embargo no podemos estar seguros de cuánto debe jugar con su hijo para poder contribuir al desarrollo del marco de referencia mental de un solucionador de problemas. Eso depende del niño, de la relación que usted mantenga diariamente con él y de la clase de educación que él recibirá en el colegio. Aún así, si usted acepta nuestra forma de pensar, se sobreentiende que cada vez que ayude a su hijo a descubrir las reglas, a contestar a sus propias preguntas, a apreciar la relación existente entre dos cosas, a dar saltos mentales, a ver patrones, a romper patrones, a aprender a pensar de diferente manera, o a ver la regla general por medio de varios ejemplos, está contribuyendo a que él se desarrolle como un solucionador de problemas. Debido a que este desarrollo requiere miles de experiencias de aprendizaje y toma muchos años, es de esperarse que usted no pueda hacerlo todo de una vez; por ello, usted puede obtener satisfacciones de cada experiencia que conduzca a su hijo hacia la meta correcta y en correcta dirección. Después de cada una de estas experiencias de aprendizaje debe aumentar en usted el sentimiento de la importancia que tiene su

participación en el proceso educativo de su hijo. Al mismo tiempo usted se sentirá mejor como padre. A medida que su auto concepto de padre aumenta, el auto concepto del niño mejorará ya que la manera como usted se considera, se refleja en la manera como usted considera a su hijo.

Creemos que a medida que usted utilice los juguetes y los juegos educativos, irá aprendiendo lo que su hijo puede y no puede hacer. A medida que usted vaya aprendiendo lo que el niño puede y no puede hacer, sus demandas serán más realistas y razonables, como resultado de ello usted tendrá una idea más correcta acerca de lo que su hijo puede aprender en determinados momentos de su desarrollo y lo que probablemente no puede aprender. Si usted hace énfasis en lo que puede aprender y espera un tiempo prudente para enseñarle las cosas que no puede aprender, contribuirá a desarrollar en él un auto concepto sano como alumno y como niño.

Un buen ejemplo de esto consiste en utilizar el juego de la matriz con niños pequeños. Sabemos que algunos niños de 4 años pueden aprender a utilizar el juego, pero la mayoría no. Entre los niños de 5 años son más quienes lo pueden aprender, mientras que en los niños de 8 años casi todos pueden aprender a utilizarlo. Un niño de 5 o 6 años que no puede jugar la forma más simple del juego, aún después de intentar varias veces no logrará aprender a jugarlo en esta oportunidad, no importa cuanto usted insista. Como él no necesita saber utilizar el juego, es más probable que lo aprenda cuando tenga 8 años. El único error que usted puede cometer es obligarlo a que lo juegue antes de estar preparado para hacerlo.

A medida que usted aprenda a no empujarlo hacia el fracaso y a medida que usted vea que él puede aprender y hacer cosas que le sorprenden, su comprensión del niño y su actitud hacia él mejorarán. Al ritmo que su actitud vaya mejorando, usted reflejará sentimientos más favorables, lo cual tendrá un efecto positivo en el auto concepto del niño.

Creemos también que a medida que el niño aprenda las destrezas y conceptos básicos, irá cumpliendo con lo que la sociedad le exige. Esta demanda se reflejará en la escuela a la cual asistirá. Si llega a la escuela siendo capaz de cumplir lo que se espera de él, será premiado con elogios. Estos elogios tienen un efecto positivo en su auto concepto como alumno, razón por la cual podrá realizar mejor su labor en la escuela.

En otras palabras, cada vez que usted y su hijo tienen una experiencia de aprendizaje en la cual utilizan juguetes educativos, usted debe sentirse mejor como padre, se forma una mejor idea de lo que su hijo puede hacer y exigir de él cosas más razonables. En cambio, su hijo cumplirá algunas de las exigencias de la sociedad en que vive.

El éxito que tenga al desarrollar la capacidad intelectual de su hijo depende del número de experiencias de aprendizaje que usted y su hijo tenga y del tiempo que jueguen juntos. Como es natural, existe un número de factores importantes que están relacionados con los juegos en sí.

El juego debe ser divertido tanto para usted como para el niño. Tanto el niño como el adulto tienden a querer vivenciar experiencias agradables y evadir las desagradables. Esto significa que los juegos deben ser interesantes para el niño. En su caso deben resultarle interesantes o construir para usted una fuente de placer al darle la oportunidad de ver al niño jugar.

Para asegurarse de que el juego constituye una experiencia agradable para el niño, siga las siguientes reglas:

1. Pregunte sólo una vez si quiere jugar. Si dice que no, espere a que él se lo pida. Busque un momento en que el niño no esté ocupado en algo que sin duda es un placer para él.
2. Permita que el niño deje de jugar cuando él quiera y no lo obligue a decir por qué quiere terminar de jugar.
3. No insista en que el niño guarde el juguete. Él puede aprender a ser ordenado en otras oportunidades. No eche a perder el goce de semejante experiencia por algo como esto.
4. Deje que el niño cambien las reglas del juego y que juegue de acuerdo a las que él establezca.

También es importante que usted se proteja y trate de que el juego sea divertido.

1. Juegue solo cuando usted quiera. No deje de hacer algo que a usted le gusta sólo por jugar.
2. Interrumpa el juego cuando esté cansado, o cámbielo por otra actividad. Si el niño está realmente interesado, jugará durante más tiempo que usted. Si al comenzar el juego usted sabe que sólo puede jugar durante 10 minutos, dígame al niño que sólo puede jugar hasta que suene la alarma del reloj. También puede decirle simplemente que usted ya quiere dejar de jugar.
3. Desarrolle un sistema que le recuerde que debe jugar diariamente. Aunque usted quiere jugar y disfrute, es muy fácil que otras cosas se interpongan. Aún cuando usted disfrute cada vez que juega con el niño y viva una experiencia valiosa, el verdadero beneficio vienen con el tiempo. Diez minutos diarios durante mucho tiempo son más valiosos que 30 minutos diarios durante un periodo corto.

Es importante que usted vea que su niño aprende. Usted tendrá más interés en continuar jugando con el niño cuando perciba resultados inmediatos.

A medida que comencemos a detallar el uso de los diferentes juguetes, usted aumentará su capacidad de ver que el niño aprende como resultado de los juegos que usted juega con él.

Es hora de empezar a jugar. Familiarícese con cada juguete y utilícelo usted antes de usarlo con su niño. Piense acerca de lo que el niño puede aprender de cada juego. Luego lea nuestras instrucciones sobre cómo utilizar el juego. Disfrute la experiencia de jugar con su niño.

“JUEGOS QUE EDUCAN”

Conjuntos de juguetes para niños de 3 años en adelante.

1. Pirámide triángulos
2. Pirámide de círculos
3. Pirámide de cuadrados
4. Pirámide de hexágonos
5. Tablero de cilindros
6. Lotería de colores
7. Tacos de madera
8. Escalera de cubos y cilindros con bolsa
9. Ruletas
10. Matriz de palabras
11. Barajas A.B.C.
12. Barajas de categorías
13. Cajas de adivinar
14. Matriz de mesa.

Otros juegos:

Formas cuadradas

Formas pirámides

Formas triangulares

Formas hexagonales

Juguetes de Bambú:

Conjunto de bambú para bebés

Conjunto de juguetes de bambú y guía para su uso.

Conjunto de bambú y guía de estimulación para niños de 0 a 2 años.

Libros:

Los juguetes de bambú

Libro guía de estimulación para niños de 0 a 2 años.