3-7 AÑOS. ETAPA PREOPERACIONAL

Se denomina de esta manera porque en esta etapa los niños todavía no pueden tener un pensamiento lógico, es decir, la c**apacidad para entender lo que nos rodea y las relaciones o diferencias que existen entre las acciones, los objetos o los hechos** observables. Poco a poco se irán formando los esquemas mentales adecuados para ello, apareciendo aquí la habilidad de utilizar símbolos, es decir, la capacidad de simular que hacemos algo sin hacerlo realmente (simulo que me estoy peinando o que estoy cocinando sin llegar a hacerlo).

Friedrich Froebel, que vivió en el S. XIX y creó las escuelas de educación infantil (Kindergarten), habló de la importancia en esta edad de la acción y de las experiencias sensomotoras, de la manipulación de los objetos, dando valor a una educación libre (influido por Pestalozzi). Los niños debían manipular los materiales jugando de manera espontánea, aunque la actividad hubiera sido propuesta por el guía.

Simbolismo

A partir de los 2 años y medio o 3 años, los niños acceden al mundo de los símbolos, lo que les permite imitar algo con el modelo ausente, hablar de manera comunicativa, tener un habla interna, acceder a la imaginación, a los sueños y a los juegos de ficción o al **juego simbólico**. Llamamos juego simbólico a aquel en el que el niño adopta un rol o papel y utiliza objetos para recrear situaciones, dotando a esos objetos del significado que se necesita en el contexto del juego. Es por eso que el niño, en esta etapa, transforma cualquier objeto en un símbolo, entendiendo por símbolo cualquier entidad física que adopte un significado diferente a sí misma. Así, una tela puede convertirse en una casa, un palo en una cuchara o una pelota en un trozo de pan.

Este desarrollo del juego simbólico se produce al principio de manera muy simple y utilizando objetos reales. A medida que van creciendo, ese juego se hace cada vez más complejo, pudiendo realizar la representación de varios papeles sociales. Aparece la diferenciación de roles y el uso de los mismos en el juego. Cuando observamos a niños de 3 años en un juego simbólico es posible que veamos que, aunque parezca que juegan juntos, el juego se realiza en paralelo. Se hablan entre ellos, pero cada uno tiene su juego privado.

Centración

Es la incapacidad de poder *centrarse* en más de un aspecto de un objeto o situación, lo que significa que en esta etapa los niños no pueden considerar dos detalles a la vez. Esto nos lleva a tener que dirigir la mirada de los niños a aquello que nosotros queremos que vean, pero debemos pensar que, si hacemos esto, se descentrarán de las otras dimensiones.

Además, son incapaces de ver el cambio en los objetos: no entienden que existe la misma cantidad de plastilina si hay una bola grande a si la dividimos en bolas más pequeñas. Tenderán a pensar que hay más cantidad en las bolas pequeñas porque son más.

Ámbito lingüístico

Al principio de la etapa, con 3 años, les cuesta todavía hablar de cosas que no han sucedido y se centran en actividades y deseos inmediatos. A lo largo de este periodo comenzarán a usar el lenguaje de manera representativa, con objetos que no están o situaciones que todavía no han vivido (lo que suele denominarse característica de desplazamiento). Es una etapa muy llamativa, ya que pasan de tener un vocabulario de unas 200 palabras a unas 2.000. El juego simbólico que caracteriza esta etapa, y con el que establecen interacciones con otros, desempeña un papel importante dentro de la adquisición del lenguaje en todas sus dimensiones.

Ámbito corporal

Carecen de un conocimiento completo de su esquema corporal, así como de coordinación, lo que poco a poco irán adquiriendo a lo largo de esta etapa.

Si con 3 años vemos niños con una psicomotricidad fina poco desarrollada, con 6-7 habrán adquirido la destreza necesaria como para realizar juegos en los que sea necesario cierto refinamiento corporal. Las habilidades motoras gruesas se desarrollan gracias a la combinación de la maduración cerebral y de la práctica dirigida, lo que significa que aquellos niños que hayan tenido libertad de movimientos, como correr, trepar, lanzar o saltar las adquirirán antes y mejor que un niño que no haya tenido esa posibilidad. A partir de los 3 años irán controlando los movimientos corporales. Las habilidades motoras finas aparecen más tarde porque no se ha completado la mielinización del sistema nervioso central (si no hay una buena sinapsis entre neuronas no se pueden consolidar conocimientos).

Egocentrismo

En esta etapa se sienten el centro de lo que les rodea y esa es la razón por la que, como decíamos antes, aunque parezca que están jugando con otros niños, realmente lo hacen *en paralelo*, sin asimilar lo que hace el otro, pues su punto de vista es el absoluto. No pueden adoptar la perspectiva del otro y por eso es tan complicado trabajar en grupos con niños de estas edades. Así, es más fácil realizar juegos o ejercicios que tengan que ver con la psicomotricidad y no con ponerse de acuerdo entre ellos.

En los primeros años de la etapa podemos observar cómo se suceden los **monólogos colectivos,** momentos en los que los niños hablan como si se estuvieran comunicando, aunque lo que dicen no guarda relación entre sí. A partir de los 4-5 años va desapareciendo este rasgo, pero aunque tengan ya un lenguaje desarrollado (por ejemplo, a los 6 años), les sigue resultando casi imposible hablar entre ellos y ponerse de acuerdo para realizar una actividad en común, siendo el docente quien tiene que dirigir la actividad.

Además de estos monólogos, podremos escuchar a los niños en ocasiones, cuando están realizando algún ejercicio, hablar solos, en voz baja, generando lo que Vigotsky llamó el habla privada, un discurso que les sirve para autorregularse como guía de sus propias acciones.

Hay que entender además que, como en casi todos los aspectos educativos y evolutivos, si se ejerce una intervención planificada por parte del adulto, la tendencia egocéntrica disminuirá o se acrecentará dentro de la dinámica del aula dependiendo de la dirección de dicha intervención. La generación de actividades de trabajo colectivo, dentro de las posibilidades de los alumnos, posibilita un espacio de colaboración más activo. La reafirmación del ego es intrínseca a la infancia pero en algunas ocasiones tenemos casos de niños que lo viven sin medida, de manera exagerada y en esos casos es necesario implicarlos en esas tareas que requieren una dimensión colectiva.

Animismo

Son las cualidades emocionales e intencionales humanas que los niños le dan a objetos inanimados. Son capaces de creer que todo está vivo, que en la naturaleza todo tiene un propósito, una intención. Por eso pueden creer que cualquier objeto puede hablar o puede tener un sentimiento. De ahí que digamos que los niños son muy creativos, no por crear desde la nada o inventar cosas que no existen, sino porque en su mente prácticamente todo es posible.

Para entender esta etapa, tenemos también que saber que otras características son:

- **Irreversibilidad:** es la incapacidad de revertir las cosas, de representar una acción para que vuelva a su estado inicial. Por ejemplo: los estados del agua y su capacidad para congelarse y descongelarse o contar hacia delante y hacia atrás.

- **Artificialismo:** es la capacidad que tienen para creer que todo lo que nos rodea lo ha creado el ser humano, lo mismo un edificio que el sol o las nubes.

- **Sincretismo:** los niños hacen razonamientos sobre ideas que no están relacionadas, pero las engloban en una sola: si se tira una piedra al agua, esta sube porque la piedra es dura.

- **Yuxtaposición**: no pueden hacer un relato coherente y, si relacionan sucesos, lo hacen desde la incoherencia, pues para ellos no existen relaciones causales o temporales. Establecen una relación de sucesos en cadena sin lógica: *la luna no se cae porque hay un sol y están muy lejos*. (Yuxtaposición y sincretismo están fuertemente unidos).

- **Finalismo**: Cada cosa tiene una finalidad. Hay una creencia de que todo tiene una función que justifica su existencia, incluidos los fenómenos naturales. No hay distinción entre finalidad y consecuencia.

Intervención del adulto

Si queremos que los niños entiendan ciertos conceptos para poder trabajar con ellos es posible que necesitemos material manipulativo para llevar a cabo la explicación, además de que esta sea corta y clara. También que necesiten que el adulto se ponga como ejemplo realizando la acción o el ejercicio que quiere que los niños hagan.

Pongamos un ejemplo de pensamiento de un niño preoperacional: se le presentan 10 plátanos y 5 manzanas y se le pregunta: *¿Qué hay más: plátanos o frutas?* El niño en esta etapa responderá que plátanos.

Etapa preoperacional

- **Simbolismo**
- **Centración**
- **Crecimiento en el ámbito lingüístico**
- **Desarrollo del esquema corporal**
- **Centrismo**
- **Animismo**
- **Irreversibilidad**
- **Artificialismo**
- **Sincretismo**
- **Yuxtaposición**
- **Finalismo**