



UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD 095 AZCAPOTZALCO

PROPOSTA PARA EL ESTABLECIMIENTO DE LA
LUDOTECA INFANTIL EN EL AULA ESCOLAR
DE EDUCACION PRIMARIA

22 de Julio
P. MANUEL QUILES C.

S. CESAR FONSECA C.

V. ROSA ARACELI RAUPEZ M.

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADOS EN EDUCACION BASICA
P R E S E N T A N :

ARTEAGA MEDELLIN EVA
CAMACHO GONZALEZ JOSE LUIS
OCAÑA MONDRAGON SUSANA
VERA ROMERO JOSEFINA

ASESOR: C. PROFRA. BETELGUEZE PACHECO SIERRA

MEXICO, D. F.

JUNIO 1992

2019 23 4 93



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

México, D.F., a 6 de Junio de 1992.

- C. PROFRA. EVA ARTEAGA MEDELLIN
- C. PROFR. JOSE LUIS CAMACHO GONZALEZ
- C. PROFRA. SUSANA OCAÑA MONDRAGON
- C. PROFRA. JOSEFINA VERA ROMERO

P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "propuesta para el Establecimiento de la Ludoteca Infantil en el Aula Escolar de Educación Primaria".

Opción Propuesta Pedagógica a propuesta del asesor C. Profra. Betelguez Pacheco Sierra manifiesto a usted (es) que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le (s) autoriza a presentar su examen profesional.



S. E. P.
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIDAD 095

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

Profra. y Lic. J. Guadalupe Rincón A.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION DE LA UNIDAD UPN 095.

JGRA/mvcl.*

INDICE

INTRODUCCION	7
CAPITULO I	
ANTECEDENTES	10
1.1 Corrientes psicológicas	11
1.1.1 Enfoque psicoanalítico	
1.1.2 Enfoque conductista	13
1.1.3 Enfoque de la Gestalt	17
1.1.4 Enfoque psicogenético	18
1.2 Terapia del juego	20
1.2.1 Fundamentos	20
1.2.2 Ventajas y desventajas	21
1.2.3 Aspectos técnicos	22
1.2.3.1 Programas	22
1.2.3.2 Escenarios	23
1.2.3.3 Juguetes y materiales	23
1.3 Ludotecas	25
1.3.1 Marco histórico	25
1.3.2 Definición	26

1.3.3 Ludotecas en México	27
---------------------------	----

CAPITULO II

TEORIAS SOBRE EL JUEGO	30
------------------------	----

2.1 H. Wallon	31
---------------	----

2.1.1 Postulados fundamentales	31
--------------------------------	----

2.1.2 Estadios de desarrollo	36
------------------------------	----

2.1.3 Teoría sobre el juego	38
-----------------------------	----

2.2 L. S. Vygotsky	41
--------------------	----

2.2.1 Postulados fundamentales	41
--------------------------------	----

2.2.2 Teoría sobre el juego	43
-----------------------------	----

2.3 J. Piaget	45
---------------	----

2.3.1 Postulados fundamentales	45
--------------------------------	----

2.3.2 Estadios de desarrollo	51
------------------------------	----

2.3.3 Teoría sobre el juego	56
-----------------------------	----

CAPITULO III

CARACTERISTICAS COGNOSCITIVAS, SOCIO AFECTIVAS Y PSICOMOTRICES DEL NIÑO DE EDUCACION PRIMARIA	65
--	----

3.1 Características del niño entre los seis y siete años de edad	67
---	----

3.1.1 Cognoscitivas	67
---------------------	----

3.1.2 Socio afectivas	69
-----------------------	----

3.1.3	Psicomotrices	71
3.2	Características del niño entre los siete u ocho años de edad	72
3.2.1	Cognoscitivas	72
3.2.2	Socio afectivas	74
3.2.3	Psicomotrices	76
3.3	Características del niño entre los ocho y nueve años de edad	77
3.3.1	Cognoscitivas	77
3.3.2	Socio afectivas	78
3.3.3	Psicomotrices	79
3.4	Características del niño entre nueve y diez años de edad	80
3.4.1	Cognoscitivas	80
3.4.2	Socio afectivas	82
3.4.3	Psicomotrices	84
3.5	Características del niño entre los diez y once años de edad	85
3.5.1	Cognoscitivas	86
3.5.2	Socio afectivas	87
3.5.3	Psicomotrices	88
3.6	Características del niño entre once y doce años de edad	89
3.6.1	Cognoscitivas	90
3.6.2	Socio afectivas	91

3.6.3	Psicomotrices	92
-------	---------------	----

CAPITULO IV

LA LUDOTECA ESCOLAR93

4.1	Objetivos generales	94
4.1.1	Objetivos especificos	94
4.2	Funciones de la Ludoteca	99
4.2.1	Función pedagógica	99
4.2.2	Función escolar	100
4.2.3	Función de comunicación familiar	100
4.3	Ubicación	101
4.3.1	Necesidades físicas y materiales	101
4.4	Clasificación	103
4.4.1	Criterios para la clasificación de los materiales de la Ludoteca	107
4.5	Organización	124
4.5.1	Adquisición de materiales	124
4.5.1.1	Fuentes de financiamiento	124
4.5.1.1.1	Cooperativa escolar	124
4.5.1.1.2	Donaciones	125
4.5.1.1.3	Intercambio	126
4.5.2	Catálogo general	127
4.5.2.1	Organización de materiales	127
4.6.2	Ficheros	133

4.5.3 Formas de utilización de la Ludoteca	136
4.5.3.1 Con alumnos sobresalientes	136
4.5.3.2 Como motivación a un tema	137
4.5.3.3 Afirmación de conocimientos	138
4.5.3.4 Como relajante	138
4.5.3.5 Como recreación	138
4.5.4 Reglamento	139
4.5.4.1 Derechos de los usuarios	139
4.5.4.2 Obligaciones de los usuarios	139
4.5.4.3 Sanciones	141
4.5.5 Renovación de los materiales	142
4.5.5.1 Reparaciones	142
4.5.5.2 Registro de frecuencias	142
4.5.5.3 Actualización	143

ANEXOS

CONCLUSIONES	144
---------------------	------------

BIBLIOGRAFIA	146
---------------------	------------

INTRODUCCION

Ludo...¿qué? Esa era la reacción de las personas que escuchaban la palabra al inicio de la investigación del presente trabajo. Pero muchos profesores de educación primaria respondían aún más sorprendidos. Ello nos lleva a decir que esa palabra -extraña- no les es familiar, quizá debido a su etimología. Aun refiriéndose únicamente a la palabra juego, un considerable número de docentes minimiza esta actividad e inclusive la consideran "actividad secundaria" o "pérdida de tiempo", en la planeación y el desarrollo de sus actividades cotidianas.

El niño juega durante el tiempo de descanso escolar o cuando el docente no se encuentra en el aula, antes del inicio o al término de las clases. Juega también en el tiempo destinado a las sesiones de educación física, porque no existen más alternativas ni espacios para las actividades lúdicas en el nivel de primaria.

Resulta difícil sensibilizar al docente de grupo acerca de la importancia del juego en el desarrollo del niño desde su nacimiento, e incluso hasta su vejez. Pero este no es el objetivo primordial del presente trabajo; se pretende valorar la importancia que tiene la

ludoteca escolar en el aula, dar a conocer qué es y cómo funciona una Ludoteca, y hacer notar su implicación pedagógica en el salón de clases.

Los juegos aquí propuestos son tan sólo una pequeña parte del gran universo que existe en este tipo de actividad. No han sido inventados; han sido recopilados, organizados y aplicados en los grupos escolares que atendieron los autores del presente trabajo durante el ciclo escolar 1990-1991.

La primera parte del trabajo se inicia con los antecedentes del tema. Al hablar de Ludoteca habrá que referirse al juego y, en consecuencia, será necesario retomar su importancia dentro del desarrollo psicológico del niño. Por tal razón son descritos en forma breve los principales enfoques psicológicos, además de que se hace referencia a los autores que encabezan dichas escuelas y las posturas que sobre el juego defienden en sus planteamientos. También se presenta una breve semblanza del origen de las ludotecas, así como la presencia de esta actividad en México.

En el segundo capítulo se hace una revisión de los autores Wallon, Vygotsky y Piaget; de sus postulados generales, estadios de desarrollo, así como de sus aportaciones a la teoría del juego.

En el tercer capítulo se describen las características del niño

de seis a los doce años, período aproximado durante el cual se cursa la educación primaria. Allí se hace notar que los intereses del niño van en evolución, así como la preferencia por ciertas actividades; mientras hay juegos que tienen una gran aceptación en cierta edad, en otras no generan gran divertimento o se les subestima.

Como parte medular, se habla en el cuarto capítulo de la ludoteca escolar. Aquí se describen desde objetivos generales y específicos, funciones de la ludoteca, y clasificación de los materiales de juego, hasta la organización interna. También se propone un catálogo general e inclusive la redacción de un reglamento que contenga derechos, obligaciones y sanciones de los usuarios. Para concluir se sugieren formas de renovación de los materiales lúdicos.

Incluimos, finalmente, anexos con folletos o publicaciones de ludotecas existentes en México.

CAPITULO I
ANTECEDENTES

1.1 Corrientes psicológicas

1.1.1 Enfoque psicoanalítico

El enfoque psicoanalítico sobre el juego tuvo en su inicio vínculos con el aspecto terapéutico. El juego fue utilizado por Hug Hellmuth en la terapia infantil hasta 1919. Este psicólogo pensaba que el juego era una parte esencial del análisis infantil.

Sin embargo, Ana Freud (1928) y Melanie Klein (1932) escribieron ampliamente sobre cómo adaptar una técnica psicoanalítica tradicional a los niños, incorporando el juego en las sesiones.

La utilización del juego dentro del enfoque psicoanalítico se dio en forma incidental para tratar a niños perturbados, no sin considerarlo un excelente error lógico, pues implicaba a la conducta considerada en ese tiempo como un conjunto de acciones casuales o inútiles.

Durante el desarrollo de la teoría psicoanalítica se utilizó primero la hipnosis, durante la cual se informaba a los pacientes que sus síntomas desaparecerían; después se alentaba al paciente a expresarse con libertad; más tarde se estableció el relato, mediante

el cual los pacientes narraban lo que se les ocurría. A este método se le llamó asociación libre, y fue el principal instrumento del psicoanálisis. En el tratamiento de niños algunos psicoanalistas han utilizado el juego libre junto a la libre asociación verbal. Tiempo después se modificó el método partiendo del supuesto de que la conducta humana está determinada por el grado de placer o dolor que lleva consigo.

Las experiencias gratas se buscan y las dolorosas se evitan. En el juego, sueños y fantasías no son rígidos; los propios deseos determinan la conducta. El niño distingue entre juego y realidad, emplea objetos y situaciones del mundo real para crear un mundo propio en el que pueda repetir las experiencias agradables que desee, así como para ordenar y cambiar los hechos de manera que le resulten más placenteros. El niño quiere llegar a ser hombre y hacer todo lo que hacen los adultos; todo esto puede realizarlo mediante el juego.

La niña pequeña ejerce sobre sus muñecas la autoridad que no se le permite desempeñar en la realidad; el estudiante se imagina a sí mismo un brillante profesor, aclamado por todo el mundo por sus descubrimientos. De esto a una producción imaginativa, no hay más que un paso. El arte es una elaboración y un refinamiento de los ensueños. En el juego el niño puede expresar abiertamente sus sentimientos.

Al igual que Freud, Fechner manifiesta que las tensiones y los conflictos desagradables se reproducen en la fantasía o en el juego, porque la repetición reduce la excitación que se había desencadenado. Por el hecho de realizarlo activamente, el juego capacita al niño para afrontar un suceso o situación perturbadora con mayor facilidad que si fuera un espectador pasivo e impotente. Jugar a afrontar sucesos perturbadores supone una explicación en el sentido de tender al placer y evitar el dolor, puesto que la repetición se mantiene para reducir la perturbación desagradable.

Las interpretaciones de Freud sobre la fantasía y el juego como proyección de deseos y como puesta en acto de conflictos y sucesos desagradables con el fin de dominarlos, condujo a técnicas de evaluación de la personalidad basadas en la suposición de que el juego y la fantasía revelan algo de la propia vida y motivación del individuo. La influencia más directa de la concepción freudiana del juego la encontramos en los diversos tipos de terapia que se derivan del psicoanálisis, aplicados en niños con deficiencias o problemas de aprendizaje.

1.1.2 Enfoque conductista

El conductismo como corriente psicológica está representado por la

escuela rusa de Pavlov y Bechterev, y la escuela americana, por Watson, Thorndike, Skinner, Hull, Berlyne y Shlosberg. Estos dos últimos tratan aspectos relacionados con el juego.

Las investigaciones de Pavlov, llamadas "reflejo de orientación", tienen un efecto: si el estímulo no va seguido del premio la reacción disminuye; si, por el contrario, va con más cambios o sucesos significativos, las respuestas cobran mayor auge; la presencia de respuestas de "orientación" determina la posibilidad de elegir los estímulos, punto esencial en una nueva asociación.

Para la teoría conductista, la curiosidad, la exploración y el afán de investigar proceden del reflejo de orientación, producto de la novedad o el cambio, por lo que con esta teoría se explican algunos aspectos del juego.

Algunos conductistas, como Watson y sus seguidores, no aceptan la teoría de Pavlov, argumentando que en los niños no podrían aplicarse la objetividad y la precisión experimental, que explicaban la conducta en función del aprendizaje; considerando una simple asociación entre estímulo y respuesta, y descartando la motivación en esta teoría.

Skinner describe su teoría de aprendizaje a partir de la relación estímulo-respuesta, y con las gratificaciones llamadas

refuerzos, relacionados entre sí y no con los mecanismos de aprendizaje. Este investigador distingue entre las respuestas producidas por los estímulos y la conducta operante que adquiere forma al ser reforzada, comprobando que el refuerzo es el que da mayor consistencia al aprendizaje. Es posible que parte del juego se desarrolle en este sentido.

Harlow manifiesta que los impulsos exploratorios y manipulativos explican el hecho de que el aprendizaje ocurra bajo esas condiciones, pero las necesidades no encuadran con los impulsos, motivados por déficits fisiológicos que requieren equilibrio. Por tal motivo, relacionar la exploración, manipulación y el juego, con el sexo y el hambre, es algo que convierte al impulso en un concepto tan inútil como la antigua noción de instinto.

El aburrimiento puede desencadenar efectos totalmente espectaculares. Esto se comprobó experimentalmente en adultos que estuvieron aislados, inmóviles y sin ruido. No soportaron tal experimento ni una hora. A partir de estas experiencias se comprobó la existencia de sentimientos de incapacidad de control de los pensamientos, alucinaciones y distorsiones de la percepción. Síntomas muy parecidos son los que se dan en eventos de larga duración o repetitivos, pero al haber un cambio en la rutina, situación o tarea, en ese momento se desencadena la actividad.

Shlosberg considera al acto lúdico como un concepto totalmente vago y científicamente inútil, argumentando que el juego debe ser investigado por separado, tomando en cuenta la variedad de conductas. "El juego es una respuesta a la novedad y al cambio".*

Otro de los conductistas, Hull -que tenía influencia de Thorndike-, menciona en su teoría del aprendizaje que el premio es muy importante para un buen aprendizaje y denomina ensayo y error al hecho de que el premio refuerza las conexiones entre los estímulos y las respuestas. Hull afirma que la gratificación es importante para el aprendizaje; el niño aprende a imitar a sus mayores o padres, porque a menudo esto lo lleva a resultados favorables, más que desfavorables.

Para Berlyne, la investigación, exploración y manipulación se presentan cuando existe una novedad, cambio, sorpresa, incongruencia, conflicto, complejidad e incertidumbre de la estimulación, donde el juego es sólo una respuesta al aburrimiento y a la carencia de estimulación.

* MILLAR Susana. Psicología del juego infantil. Edit. Fontanella p. 33.

1.1.3 Enfoque de la Gestalt

Esta corriente psicológica está representada principalmente por los psicólogos alemanes Wertheimer, Koffka y Kohler, quienes desarrollaron en el inicio del siglo XX un enfoque sobre la percepción utilizando figuras o configuraciones. Algunos descubrimientos no encajaban dentro de la creencia de que la percepción la constituían sensaciones separadas. La presentación rápida de una serie de grabados fijos, que representan sucesivos movimientos de un objeto o persona, se percibe como un objeto o persona en movimiento. Una mancha de color sobre papel blanco se percibe con un matiz diferente cuando se le coloca sobre negro o gris, o sobre otros colores. Aquí se demuestra no la influencia sobre del color absoluto sino de las relaciones de color. Estos hallazgos llevaron a la escuela de la Gestalt a la convicción de que la conducta actúa en función de un patrón global o de una situación concreta, más que en función de unos estímulos separados.

Dentro de la Gestalt, Kurt Lewin desarrolla conceptos en su teoría de campo; es él quien retoma elementos inherentes al juego. Según él las acciones tienen cierta dirección en el niño y están polarizadas: existen valencias positivas y negativas en el campo psicológico. Un juguete con valencia positiva atrae y uno con valencia negativa provoca rechazo. El interés hacia el juguete puede

traducirse gráficamente por una situación en un lugar determinado. El valor del juguete resulta atractivo en función del uso que el niño hace de él.

Algunas peculiaridades del juego de los niños son resultado de la confusión entre realidad y deseo. El significado de los objetos y los propios roles del niño son muy flexibles, ya que aceptan sustituirlos según la finalidad del juego.

Las aportaciones de esta escuela revolucionaron las teorías de la percepción y del pensamiento.

1.1.4 Enfoque psicogenético

La teoría del juego de Jean Piaget está íntimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia. Postula dos procesos fundamentales para todo desarrollo orgánico: asimilación y acomodación. Distingue cuatro periodos o estadios durante el desarrollo intelectual.

1er. Periodo sensoriomotor: abarca desde el nacimiento hasta los dieciocho meses.

2do. Periodo preoperacional: desde dos hasta siete u ocho años.

3er. Periodo de las operaciones concretas: desde siete u ocho hasta once o doce años.

4to. Periodo de las operaciones abstractas o lógico-formales: adolescencia.

Piaget distingue en el juego una repetición de una acción conocida y la repetición de una actividad con el fin de conocerla. Esta última es una actividad de investigación o exploración e implica una acomodación a la realidad. En el juego la realidad se adapta a las propias necesidades del niño. En su forma pura, el juego acaba al final del periodo de la inteligencia preoperacional, con la disminución del egocentrismo.

Posteriormente se hablará más de la teoría del desarrollo de la inteligencia, así como de sus autores y los conceptos fundamentales que cada uno expone en relación con el juego.

1.2 Terapia del juego

1.2.1 Fundamentos

En este trabajo se considera la terapia del juego como el antecedente inmediato de la ludoteca; por tal motivo se expondrá un panorama general de este enfoque.* Debemos aclarar que esta inclinación terapéutica ha surgido con más claridad en países altamente desarrollados.

La preocupación constante del docente por resolver problemas cotidianos de sus alumnos lo llevó a reconocer y aceptar la terapia del juego como un recurso de carácter terapéutico con fines específicos, aplicados en el ámbito escolar.

La falta de programas de terapia de juego se debe a su reciente aparición; a que el personal especializado se incorporó a la escuela primaria en la década de los sesenta; a que no se ha comprendido la efectividad de la terapia y, finalmente, a que no existe una orientación y capacitación hacia esa forma de trabajo. Sin embargo, el objetivo principal de la terapia de juego está ligado a los

* LANDRETH, Garry. "Terapia del juego en escenarios de escuelas primarias", en la obra de Schaefer y O'Connor Manual de terapia de juego. Editorial Manual Moderno. pp. 181-191.

contenidos de aprendizaje de la escuela primaria para colaborar en el desarrollo intelectual, emocional, físico y social de los niños, y proporcionarles oportunidades de aprendizaje adecuados.

1.2.2 Ventajas y desventajas

Ventajas:

- Para los niños, el juego es su lenguaje primordial.
- Los materiales no necesitan explicación para su uso, basta con disponerlos.
- El juego es una interacción orientador-niño; esto último se utiliza en la relación terapéutica.
- Los materiales pueden ser de desecho, para que los costos sean mínimos.

Desventajas:

- Los especialistas tienen un patrón preestablecido.
- El lugar no brinda confianza al niño, puesto que los espacios son diseñados para los adultos.
- El simple hecho de ser canalizado hace sentir al niño inseguridad y temor.

Dificultades:

- Problemas sobre el espacio adecuado.
- A menudo el juego es ruidoso.
- El juego puede volverse constructivo o destructivo.
- La cantidad del tiempo es mínima en los dos puntos anteriores.
- Existe una liberación activa de la tensión que puede implicar ira o cólera.

1.2.3 Aspectos técnicos**1.2.3.1 Programas**

Debido a que el término terapia provoca ansiedad y preocupación en docentes y padres de familia, se ha sustituido el concepto por el de programa.

1.2.3.2 Escenarios

A pesar de que el escenario tradicional de la terapia de juego ha sido el consultorio privado o un salón de juego en una agencia o clínica, no es esencial contar con un salón completamente equipado para que los niños expresen sus sentimientos. Lo importante es proporcionarles la oportunidad de elegir el modo de comunicación que sea más natural para ellos.

Las sesiones de terapia se pueden llevar a cabo en la esquina de la cafetería; en un closet amplio, un taller de trabajo, la enfermería, la biblioteca, la esquina del salón de clase o la oficina del orientador a la que traiga los materiales para cada sesión.

Cualquiera que sea el lugar donde se lleven a cabo las sesiones, debe hacerse el esfuerzo por proteger su confidencialidad.

1.2.3.3 Juguetes y materiales

Unos cuantos materiales bien seleccionados pueden proporcionar al niño la oportunidad de proyectar los sentimientos o dificultades que experimenta. El niño utiliza los juguetes para comunicar un mundo

F E D E E R R A T A S

Pag.	Párrafo	Renglón	Dice :	Debe decir :
11	3	2	dio	dió
19	4	6	inteligancia	inteligencia
26	3	7	requiren	requieren
33	3	4	bilógico	biológico
43	2	3	adelante	adelanta
55	2	3	terorías	teorías
55	2	6	matermáticos	matemáticos
55	2	9	eda	edad
56	1	1	sitema	sistema
57	1	2	partica	partida
59	5	1	de origen	da origen
71	4	1	descriiminación	discriminación
72	4	1	seis y siete	siete y ocho
74	7	1	coparticipacion	coparticipación
79	7	1	par la	para la
100	2	1	respecto	respeto
104	1	1	proponderancia	preponderancia
111	2	1	clasificción	clasificación
118	4	1	persepción	percepción
122	3	3	cpacidad	capacidad
124	1	5	técnicopedagógicas	técnico-pedagógicas
130	1	3	papiroflexis	papiroflexia
139	1	2	instlaciones	instalaciones
140	6	3	activida	actividad
143	1	5	kpero	pero

personal al orientador, psicólogo o trabajadora social.

Para la conducción de terapias de juego se consideran como mínimo los siguientes materiales y juguetes: crayones, papel periódico, tijeras despuntadas, biberón (de plástico), navaja de goma, muñeca, pistola de dardos, soldaditos, latas vacías de comida, platitos de plástico, cucharas, un pequeño avión, carro, teléfono, títeres, máscara, pelota de goma, palitos de paleta, gorra o sombrero, cartones de huevo, etcétera.

Es recomendable acomodar el material antes de cada sesión, pues esto ayuda a que el niño se sienta más cómodo, lo invita a la participación y le da la sensación de permisividad.

Se deben evitar los juguetes de alto riesgo, tales como artículos filosos, con punta, o de vidrio, que pueden causar daño físico al niño. También debe prescindirse de juguetes elaborados, costosos, complicados o mecánicos, ya que interfieren en las expresiones del niño, en lugar de facilitarlas, lo mismo que los materiales muy estructurados, ya que no promueven la creatividad y la exploración.

1.3 Ludoteca

1.3.1 Marco histórico

No existe información precisa sobre las causas que motivaron y dieron origen a la organización de las ludotecas. Sólo hay aproximaciones que a continuación se mencionan.

Según Borja Solé (1980), las ludotecas se iniciaron con el intercambio cultural de los niños y el éxito que tuvieron las bibliotecas populares y el préstamo de libros durante la primera mitad del siglo XX.

La primera ludoteca fue fundada en el año de 1934 en la ciudad de Los Angeles, California, por la señora Infield, ciudadana estadounidense de origen danés.

La idea a nivel internacional fue lanzada por la UNESCO en el año de 1960. Desde entonces han surgido iniciativas en la mayoría de países europeos (Gran Bretaña, Escandinavia, Francia, Suiza, etcétera), algunos de América (Canadá, E.U., Brasil), y también en Asia (India) y en Oceanía (Nueva Zelanda). En otros países, como Chile, Venezuela, Italia y España, existen educadores interesados en

el tema de las ludotecas.

La referencia bibliográfica (que parece ser única en México) que aborda el tema de las ludotecas, es la obra de la española María Borja Solé (1979); de dicha fuente se retoman algunos aspectos básicos.

1.3.2 Definición

La definición de ludoteca es, según Borja Solé: "Lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en donde puede jugar por mediación directa del juguete, con la posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil".*

Las ludotecas están consideradas como instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para los niños y su misión es desarrollar la personalidad de éstos mediante el juego y el juguete; posibilitan, favorecen y estimulan el juego infantil ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos en espacios cerrados), así como orientaciones, ayudas y compañía que requieren para el juego.

* BORJA Solé. El juego infantil, organización de las ludotecas. Edit. Oikos-Tau. p. 35.

Las ludotecas pueden ser instituciones independientes, estar en centros de animación, escuelas, bibliotecas, casas de cultura u otras instituciones socioculturales.

Existen algunas razones para que no se logre un ambiente plenamente idóneo, como lo expresa Borja Solé en su definición: asuntos económicos, de espacio físico, falta de personal, etc. Debe tomarse en cuenta la idea fundamental de la ludoteca: facilitar en régimen de préstamo juguetes proporcionados por un educador.

1.3.3 Ludotecas en México

La creación de ludotecas en México ha sido en apariencia reciente, en comparación con algunos países europeos como Francia y España, donde estas instituciones son consideradas como todo un fenómeno recreativo, social y educativo desde los años sesenta.

En nuestro país las ludotecas se instalan y ponen en marcha a mediados de los años ochenta, aproximadamente.

Actualmente las ludotecas existentes pueden clasificarse dependiendo de los propósitos que persiguen, y son:

- Ludoteca circulante
- Ludoteca comunitaria
- Ludoteca personal
- Ludoteca escolar

La ludoteca circulante fue creada en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), mediante la utilización de ludobuses, mismos que recorrían las facultades de Ciudad Universitaria para facilitar al estudiante en régimen de préstamo materiales lúdicos (ajedrez, dominó, material deportivo).

La ludoteca comunitaria es promovida entre niños y jóvenes, a los que se invita a pasar un rato de diversión y esparcimiento, a la vez que a compartir juegos y juguetes con otros niños, vecinos de la comunidad donde se ubica el centro lúdico. La difusión de este tipo de actividades ludotecarias se ha hecho a través de algunas delegaciones políticas del Distrito Federal (Alvaro Obregón, Benito Juárez y Cuauhtémoc, específicamente).

La ludoteca personal está integrada por una antología universal de ¡poemas, cantos y juegos! seleccionados con el propósito de que el lector descubra, sea creativo y juegue y, de esta manera, aprenda a encontrarse a sí mismo. Se pretende que mediante esta publicación,*

* MARTINEZ Plata, C. A. Mi Ludoteca ¡Poemas, cantos y juegos! Antología Universal.

sus lectores expresen racionalmente sus sentimientos y emociones y de alguna manera tengan las posibilidad de dominar el ritmo del espacio y del tiempo y los objetos que le rodean.

Por lo que toca a las ludotecas escolares, existen espacios físicos diversos. Por una parte, en escuelas superiores, como las facultades de Economía, Medicina y Derecho de Ciudad Universitaria, donde existen y funcionan centros con materiales lúdicos, dadas las características de los usuarios y de los objetivos que se persiguen. En la Escuela Superior de Educación Física (ESEF) fue recientemente creada una ludoteca por iniciativa de algunos catedráticos de la institución que imparten materias de Recreación y Campamentos (y bajo sustento organizativo de alumnos de 3o. y 4o. semestres). Aquí los usuarios son los estudiantes (futuros educadores físicos), quienes de manera directa aplican los conocimientos y experiencia adquiridas en su formación profesional (en las áreas de juego y recreación específicamente).

En el nivel primaria existe en la Escuela Primaria "Adolfo López Mateos" (dependiente de la Dirección No. 1 de Educación Primaria en el D.F.) una ludoteca Infantil, creada en el año de 1988 y en donde se pretende complementar con los materiales lúdicos, actividades propias de una videoteca.

CAPITULO II
TEORIAS SOBRE EL JUEGO

2.1 H. Wallon

2.1.1 Postulados fundamentales

Médico y filósofo al mismo tiempo, se le considera como el primer psicólogo francés que se adhiere explícitamente a la corriente del materialismo dialéctico.

La forma de pensar de Wallon; su obra y su metodología, son por encima de todo dialécticas. Sus postulados psicológicos y pedagógicos están empapados de marxismo. Dada la riqueza en su profundidad de su teoría, la hacen difícil y, por ello, no fácil de comprender, dado que tiene expresión y forma de pensamiento que la hacen poco común. Es fundador de una de las grandes opciones de la psicología actual; la psicología genética (esencialmente histórica). Desde el inicio de sus trabajos denuncia las contradicciones originales que adolece la psicología; se centra por completo en la diversidad, en la contradicción, no con la finalidad de solucionar cuestiones relevantes sino, opuestamente, se debe dar cuenta de respuestas a los problemas de la existencia y el devenir.

Wallon es capaz de situarse ante el verdadero objeto de la psicología: la persona concreta en su situación conjunta.

Se opone radicalmente a las corrientes científicas y filosóficas tradicionales. Propone una nueva construcción de la psicología acorde con una nueva concepción del conocimiento. Su trabajo es una aproximación concreta y genética a la totalidad del niño, sin hacer privar unos aspectos sobre otros, ni hacer abstracciones discutibles, y sin olvidar el conjunto de vectores en el que se engloba la realidad infantil.

El desarrollo y la conducta individual se ven posibilitados y limitados por tres órdenes de condiciones: la fisiológica, la psicológica y la social, mismas que se describen a continuación:

Condición fisiológica: la constitución biológica del niño en su nacimiento no es la única ley de su destino ulterior. Sus efectos pueden ser ampliamente transformados por las circunstancias sociales de su existencia.

Condición social y ambiental: es de extraordinaria importancia, existe una interacción entre la capacidad de reacción del sistema nervioso y los estímulos que provienen del medio. El niño y su medio son inseparables; el uno es complemento necesario del otro y están en mutua interacción.

Lo biológico y lo social son complemento para la vida psíquica, las cuales en su forma de relación son recíprocas.

Wallon afirma que entre el organismo y el medio existe una continuidad, o más exactamente, una unidad; ambos aspectos no pueden separarse, se manifiestan simultáneamente por acción recíproca del sujeto y el medio.

El pensamiento de Wallon es inmerecidamente poco conocido; psicología y pedagogía van unidas en su obra, son inseparables, pues se trata de dos momentos complementarios.

El medio vital y primordial del niño es, más que el medio físico, el medio social; en ausencia del medio social el desarrollo normal es imposible. Para Wallon la evolución psíquica se realiza por la interacción del "inconsciente biológico" e "inconsciente social"; este último es el más determinante. Dentro del desarrollo social propuesto por Wallon es valorado el papel del "otro" como constituyente del "yo". El otro es perpetuo acompañante del yo en la vida psíquica.

Dentro de los postulados de Wallon en relación con el desarrollo de la personalidad del niño, su psicología genética va encaminada a descifrar el desarrollo y los procesos que lo acondicionan y posibilitan. En Wallon son tres los conceptos básicos para sintetizar su posición: preponderancia, alternancia e integración funcional.

Para Wallón la actividad preponderante es una característica de cada etapa de desarrollo; existe lo que se llama conflicto específico, que el niño debe resolver; el niño dispone de varios tipos de respuesta (psicoafectivomotrices), que no son separables porque están integradas en una unidad dialéctica; y según sean preponderantes unas respuestas u otras, el estadio quedará caracterizado. Las preponderancias no son fijas, sino alternantes.

La alternancia funcional suscita un nuevo estado que se convierte en el punto de partida de un nuevo ciclo. De esta manera se lleva a cabo el desarrollo del niño bajo formas que se especifican de edad en edad. El mecanismo evolutivo del niño no varía; el desarrollo del niño no se produce por adición de los progresos, sino que presenta oscilaciones entre las manifestaciones anticipadas de una función que se ha de establecer posteriormente y las regresiones a momentos ya superados, es decir, el desarrollo del niño está supeditado por "crisis" y "conflictos".

Las crisis evolutivas son verdaderas reestructuraciones de la conducta infantil, puesto que no son lineales ni uniformes. El pasaje de una etapa a la otra no es simple amplificación, sino una recomposición; actividad preponderante en la primer etapa se reduce y a veces se suprime aparentemente en la siguiente. Entre ambas se produce a menudo una crisis que afecta visiblemente la conducta del niño; el crecimiento está marcado por conflictos. La actividad que

sufre la influencia de la otra, se transforma y, en lo sucesivo, pierde su poder de regulación el comportamiento del sujeto.

La integración funcional es, según Wallon, el más complejo y frágil, se representa como síntesis de los procesos de diferencias y agrupamientos más primitivos en las más recientes, actuando a modo de un circuito interno dinámico en cuyo seno se operan las síntesis que tienen lugar como resultado de la dialéctica evolutiva.

Una forma de sintetizar la metodología practicada por Wallon se representa en "De etapa en etapa". En ella la psicogénesis del niño se muestra a través de la complejidad de los factores y de las funciones, a través de la diversidad y de la oposición de la crisis que la jalonea. Es una especie de unidad solidaria, tanto en el interior de cada una como entre todas ellas. Considerar al niño fragmentariamente es ir en contra de su naturaleza. En cada edad el niño constituye un conjunto indisoluble y original. En sucesiones de sus edades es siempre el mismo ser en el curso de sus transformaciones. Conformada por contrastes y conflictos, la unidad infantil será tanto más susceptible de amplificaciones y novedades.

2.1.2 Estadios de desarrollo*

I.- Estadio impulsivo y emocional: en general inicia de 0 a 1 año; es el estadio "centrípeto" o de edificación del sujeto.

- De 0 a 2 o 3 meses: estadio de impulsividad motriz pura. Predominio de las reacciones puramente fisiológicas (espasmos, crispaciones, gritos).

- De 3 a 9 meses: estadio emocional. Aparición de la mímica (sonrisa). Preponderancia de las experiencias emocionales como modo dominante de las relaciones niño-entorno.

- De 9 a 12 meses: comienzo de la sistematización de los ejercicios sensorio-motores.

II.- Estadio sensorio-motor y proyectivo: de 1 a 3 años; estadio "centrífugo" o de establecimiento de relaciones con el mundo.

-De 12 a 18 meses: período sensorio-motor; comportamiento de orientación e investigación; exploración del espacio circundante, ampliado más tarde por la locomoción.

* CLANET y LATERRASE. Dossier Wallon-Piaget Edit. Gedisa. pp. 20-22.

- De 18 meses a 2 y 3 años: estadio proyectivo; imitación, simulacro, actividad simbólica, lenguaje, representación. aparición de la inteligencia representativa discursiva.

III.- Estadio del personalismo: de 3 a 6 años: estadio "centrípeto"; importancia de este periodo para la formación del carácter.

- 3 años: crisis de oposición; independencia progresiva del yo (empleo del "yo"). Actitud de rechazo que permite conquistar y salvaguardar la autonomía de la persona.

- 4 años: edad de la gracia; seducción del otro, edad del narcisismo.

- 5 a 6 años: representación de roles. Imitación de personajes, esfuerzo de sustituciones personales por imitación.

IV.- Estadio del pensamiento categorial: de 6 a 11 años, estadio "centrífugo"; preponderancia de la actividad de conquista y conocimiento del mundo exterior objetivo.

- 6 a 7 años: destete efectivo; "edad de la razón", edad escolar. Poder de autodisciplina mental (atención); brusca regresión del sincretismo.

- 7 a 9 años: constitución de la red de categorías dominadas por contenidos concretos.

- 9 a 11 años: conocimiento operativo racional, función categorial.

V.- Estadio de la pubertad y de la adolescencia: a partir de los 11 o 12 años, duración variable: estadio "centrípeto", indispensable para la constitución acabada de la persona. Crisis de la pubertad. Retorno al yo corporal y al yo psíquico (oposición); repliegue del pensamiento sobre sí mismo (preocupaciones teóricas, dudas). Toma de conciencia de sí mismo en el tiempo (inquietudes metafísicas, orientación de acuerdo con elecciones y metas definidas).

2.1.3 Teoría sobre el juego

El juego es fundamental en el niño, como el trabajo lo es para el adulto. Para éste el juego se representa como una actividad relajante, de reposo.

El juego le exige al niño liberar una gran cantidad de energía, similar a la que el adulto desgasta al practicar actividades físicas. Toda actividad de desgaste puede vincularse con el juego:

actividades cotidianas, realistas, prácticas.

El aspecto lúdico y el real implican para Wallon una combinación que le da el sentido recreativo al juego. El aspecto de lo real está constituido por situaciones de exigencia externa, del medio ambiente, que finalmente conducirán al niño a la solución de un problema o a la satisfacción de una necesidad (de carácter lúdico). En este proceso participan operaciones mentales ligadas a los centros nerviosos; además, se requieren un lugar, medios y términos de realización, mismos que están presentes en el mundo exterior.

Wallon postula dentro del proceso lúdico del niño una etapa o período de libre ejercicio que da continuidad al desarrollo neuromotor de aquél. Pareciera que estas actividades se representan como inútiles y sin ninguna tendencia formativa; asimilan situaciones de juego por y para sí mismas.

En continuidad funcional, se sigue con actividades muy dinámicas que absorben al niño por completo; es cuando no para en su actividad; no se cansa de tanto jugar.

Dichos juegos hacen surgir funciones diversas: funciones sensomotrices, funciones de articulación y funciones de sociabilidad (mismas que son llevadas a la práctica con los sentidos y el movimiento, con las operaciones mentales y los roles que los niños

desempeñan en una actividad lúdica).

De lo anterior se deduce lo que Wallon menciona como una relación entre la dinámica del desarrollo funcional y la actividad global del niño (evidentes en el juego), y que implican ciertas contradicciones entre sus definiciones y la realidad.

Ahora bien, Wallon clasifica los juegos y los ubica en un primer estadio; a saber, son:*

a) Juegos funcionales: caracterizados por movimientos muy simples: relajar y contraer algunas partes del cuerpo, producir ruidos o sonidos. Son actividades eminentemente de expresión corporal.

b) Juegos de ficción: se emplean juguetes variados u objetos que representan la imagen de algún objeto real; se juega con muñecas utilizando frecuentemente una prenda de vestir, se juega a los jinetes con un palo de escoba como si se tratara de un caballo.

c) Juegos de adquisición: en ellos el niño utiliza sus sentidos (mirar, escuchar, tocar), para percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos y canciones que distraen su atención para

* WALLON Henri La Evolución Psicológica del niño. Colección Pedagógica Grijalbo pp. 57-72.

después imitar y reproducir actividades lúdicas.

d) Juegos de elaboración: reunión y combinación de objetos; modifica, transforma y crea otros nuevos. La ficción y la adquisición desempeñan un papel de plataforma para los juegos de elaboración.

2.2 L. S. Vygotsky

2.2.1 Postulados fundamentales

Dentro de la teoría del desarrollo Vygotsky destacó con gran aportación "Análisis de la crisis de la psicología de su tiempo", pero sobre todo con el tema de la relación entre "aprendizaje y desarrollo". Vygotsky confronta a los teóricos racionalistas con los empiristas.

Se puede ubicar un pensamiento educativo de Vygotsky, que parte de tres supuestos teóricos al dar su opinión y aportación sobre la relación que hay entre desarrollo y aprendizaje.

El primer supuesto teórico indica que los procesos de desarrollo

y aprendizaje son independientes. El segundo supuesto teórico supone que el aprendizaje conduce al desarrollo. El tercero parte de que los procesos de desarrollo y aprendizaje se correlacionan; es decir, ambos implican una teoría dualista de desarrollo.

A partir de estos supuestos teóricos es importante marcar la relación que existe entre aprendizaje y desarrollo, para después especificar las características de esta relación.

Producto de algunas investigaciones realizadas, Vygotsky las retoma porque permiten el desarrollo de una nueva teoría llamada "Zona de desarrollo potencial".*

En la zona de desarrollo potencial se parte del hecho fundamental de una relación entre el nivel de desarrollo y la capacidad potencial del aprendizaje. Es preciso determinar niveles de desarrollo del niño, donde se da el desarrollo de funciones psicointelectivas como consecuencia de resultados que se obtienen durante el proceso de desarrollo ya realizado y el área de desarrollo potencial.

El área de desarrollo potencial podemos definirla como "la distancia que hay entre el nivel actual de desarrollo determinado por

* RIVIERE Angel. "Las relaciones entre aprendizaje y desarrollo." Infancia y aprendizaje, 1984. pp. 27-28,

la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial determinado por la ayuda para resolver el problema".* De donde se deduce que el niño es capaz de lograr con ayuda de otro un mejor desarrollo que por sí solo.

La teoría del área de desarrollo potencial da origen a un postulado que se opone a la orientación tradicional ("la única buena enseñanza es la que se adelante al desarrollo").**

Se puede concluir que el proceso evolutivo no coincide con el proceso de aprendizaje: el proceso evolutivo va de la mano del proceso de aprendizaje. En la infancia el desarrollo no sigue al aprendizaje escolar, por lo que se trata de diferentes caminos, aunque tengan relación entre sí.

2.2.2 Teoría sobre el juego

El niño satisface ciertas necesidades mediante el juego. Si los adultos no comprenden la importancia de esto no podrán incorporar a los niños a sus actividades. Cuando el niño es pequeño juega con la imaginación en la acción; pero al llegar a la edad escolar y a la

* El niño: aprendizaje y desarrollo. UPN, SEP 1988. p. 71.

** Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. p. 272.

adolescencia esta situación se invierte y la imaginación pasa a ser un juego sin acción.

El juego puede o no ser una actividad placentera para el niño, según se le presente. Hay juegos que no le son tan placenteros como otras actividades. Para el niño el juego debe tener acción, suspenso y azar. Aun cuando el resultado no es favorable suele disgustarse con sus compañeros, lo cual sucede frecuentemente en los niños de edad escolar.

El juego es el complemento de todas las actividades del niño. Para Vygotsky el juego tiene dos etapas: el juego simbólico, en donde no se otorgan características específicas, el niño le da la ubicación y el orden según sus necesidades o intereses; no existe proceso cognoscitivo y el juego con reglas que da inicio a lo largo de la edad escolar surge de una situación imaginaria. Cualquier tipo de juego en la actividad lúdica lleva consigo reglas.

Las situaciones imaginarias del niño pequeño no son un hecho fortuito, sino manifestación de la limitación de las situaciones reales, que le producen el máximo placer al ir en contra de reglas o lineamientos.

En el escolar, respetar las reglas proporciona más placer, o sea, brinda una breve forma de deseo. En el juego es donde el niño

tiene un mayor autocontrol.

2.3 J. Piaget

2.3.1 Postulados fundamentales

La psicología del desarrollo de la inteligencia del niño propuesta por Piaget se conceptualiza a partir de la epistemología genética.

La epistemología es una rama científica que analiza la relación entre los sujetos que llevan a cabo una actividad de conocimiento, y las cosas, fenómenos, sucesos o procesos que son objeto de esa actividad. Ahora bien, el enfoque genético trata de los orígenes y el desarrollo de un proceso. El objetivo de los estudios piagetanos en epistemología genética es explicar cómo el niño desarrolla una variedad cada vez más amplia de posibilidades en su conducta cognoscitiva a lo largo de su desarrollo, y al mismo tiempo, cómo construye un concepto de lo que es lógicamente necesario.

En términos concretos, el método de la epistemología genética tiene un carácter interdisciplinario; intenta solucionar problemas epistemológicos de manera experimental, combinando un enfoque del

desarrollo psicológico con estudios de la historia de la ciencia, la matemática, la cibernética biológica, la lógica.

Piaget concibe el conocimiento como un proceso y una construcción progresiva donde encamina el método experimental al estudio de la génesis y el desarrollo de los sujetos concretos.

Piaget también emplea la lógica y la matemática no cuantitativa para caracterizar el proceso psicológico y las estructuras y los sucesos cognoscitivos, sin importar los resultados.

Aborda el conocimiento por medio de las estructuras que tienen ciertas características (totalidad, transformación, autorregulación) y afirma que cambian con el transcurso del desarrollo. Este proceso constituye el objeto principal de las investigaciones piagetianas. Una estructura representa la propiedad organizativa de la inteligencia.

La teoría piagetiana es, ante todo, una interpretación psicológica; comprende un desarrollo psíquico y un desarrollo orgánico, partiendo de que ambos darán la pauta para alcanzar el equilibrio.

El desarrollo orgánico tenderá hacia un equilibrio final y éste, a su vez, concluirá en una vejez, un estado de regresión (estático).

El desarrollo psíquico lo expone a partir de dos aspectos: en cuanto a la inteligencia y en cuanto a la afectividad. El autor presenta varios aspectos complementarios del proceso de equilibrio, que son:

1. Estructuras: definen formas o estados sucesivos de equilibrio.
2. Funcionamiento constante: tránsito de un estado a otro.

Apunta que existen mecanismos constantes, comunes a todas las edades (aspectos antes mencionados) que también representan formas sucesivas de equilibrio, las cuales marcan las diferencias u oposiciones de un nivel a otro de la conducta, desde el comportamiento más elemental del recién nacido, hasta la adolescencia.

Piaget menciona ciertos periodos de desarrollo donde aparecen esas estructuras variables:

1. Estadio de los reflejos o montajes hereditarios: primeras tendencias instintivas (nutrición) y las primeras emociones.
2. Estadio de los primeros hábitos motores y de las primeras percepciones organizadas, así como de los primeros

sentimientos diferenciados.

3. Estadio de la inteligencia sensoriomotriz o práctica (previa al lenguaje) de las regulaciones efectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad. Dichos estadios comprenden el período del lactante.
4. Estadio de la inteligencia intuitiva de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto (de dos a siete años, segunda parte de la primera infancia).
5. Estadio de las operaciones intelectuales concretas (aparición de la lógica) y de los sentimientos sociales y morales de cooperación (abarca de los siete a los once o doce años).
6. Estadio de las operaciones intelectuales abstractas, formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos (adolescencia).

Es característico cada estadio por la aparición de estructuras originales, cuya construcción lo distingue de los estadios anteriores.

Cada estadio constituye una forma particular de equilibrio

mental; se efectúa en el sentido de una equilibración cada vez más avanzada.

ESTRUCTURA DEL ESTADIO

HACIA EL EQUILIBRIO

EVOLUCION MENTAL

EQUILIBRIO AVANZADO

Toda acción responde a una necesidad que siempre es la manifestación del desequilibrio. Existe una necesidad cuando algo ha cambiado (físico-mental) y es importante un reajuste de la conducta debido a ese cambio o transformación. La acción termina cuando la necesidad ha sido satisfecha y, por tanto, el equilibrio ha sido reestablecido. A cada momento la acción se encuentra desequilibrada;

reajuste o equilibrio conducen hacia la acción humana.

Toda necesidad tiende a:

1. Incorporar las cosas y las personas a la actividad propia del sujeto y, por consiguiente, a "asimilar" el mundo exterior a las estructuras ya conseguidas.
2. Reajustar éstas en función de las transformaciones sufridas y, por ende, a "acomodarlas a los objetos externos".

Toda vida mental y orgánica tiende a asimilar progresivamente el medio ambiente.

1. Percepción y movimientos elementales
2. Memoria e inteligencias prácticas
3. Pensamiento intuitivo
4. La inteligencia lógica: concreta y abstracta.

La estructura de asimilación (formas de incorporación sucesivas) varía desde el primero hasta el cuarto punto expuestos. El término "adaptación" permite el equilibrio de la asimilación y la

acomodación. Es, en términos específicos, la forma general del equilibrio psíquico, que da lugar a un desarrollo mental más real.

2.3.2 Estadios de desarrollo (etapas de adaptación)*

a) El recién nacido y el lactante. Es un estadio que abarca desde el nacimiento hasta la adquisición del lenguaje. El niño conquista por medio de percepciones y movimientos el universo práctico que le rodea. El aspecto de la inteligencia presenta tres estadios comprendidos entre el nacimiento y el final de dicho periodo:

- 1o. Estadio de los reflejos
- 2o. Estadio de los primeros hábitos motores y primeras percepciones organizadas y
- 3o. Estadio de la inteligencia sensorio-motriz o práctica de las regulaciones afectivas elementales.

Aparecen también procesos fundamentales de la inteligencia práctica, comprendidos entre los dos primeros años de

* PIAGET Jean. Seis estudios de psicología. Edit. Seix Barral. pp. 11-93.

vida)

b) La primera infancia, de los dos a los siete años. El lenguaje se hace manifiesto y se modifican las conductas en su aspecto afectivo e intelectual. Con ello se inician la socialización de la acción (imitación) y la interiorización de la palabra, o sea, aparecen el pensamiento y la interiorización de la acción.

1. Socialización por la acción (2 a 7 años)

Imitación

Intercomunicación niño-adulto

Monólogo colectivo

2. La génesis del pensamiento

Transformaciones de pensamientos

Egocentrismo

Juego simbólico

Lenguaje egocéntrico

3. La intuición

No hay reflexión

No sabe definir conceptos

Existe inteligencia práctica

Pensamiento pre-lógico, intuitivo

Intuición primaria articulada (no existe reversibilidad)

4 La vida afectiva

Desarrollo de sentimientos interindividuales

Aparecen sentimientos morales, intuitivos, obediencia, respecto unilateral (afecto-temor)

Sentimientos de autovaloración (inferioridad- superioridad, dependerá del éxito o fracaso de la vida)

c) La infancia de los siete a los once años. Está caracterizada por la concentración individual (cuando el sujeto trabaja solo) y por la colaboración afectiva (cuando hay vida común).

1. Los procesos de la conducta y su socialización

Ciertas capacidades de cooperación

Hay posibles discusiones

Desaparece el lenguaje egocéntrico

El pensamiento actúa y no sólo la acción material

Se llega al principio de la reflexión

No hay egocentrismo intelectual ni social

Se inicia la construcción de la lógica

Hay una moral de cooperación y autonomía personal

Hay una doble coordinación: lógica-inteligencia
voluntad-moral

2. Los progresos del pensamiento

Menos de siete años, no hay permanencia de peso y volumen

A los siete años construye explicaciones atomísticas y es cuando empieza a contar

A los nueve años conserva la noción de peso, pero no el de volumen

A los once y doce años se conserva la noción de peso y de volumen

3. Operaciones racionales

La operación es psicológicamente una acción cualquiera cuya fuente es siempre motriz, perceptiva o intuitiva

Operaciones lógicas (suma, resta, multiplicación y división); no hay reversibilidad

Operaciones geométricas (secciones, desplazamientos)

Operaciones temporales (seriación de acontecimientos, sucesos)

Operaciones mecánicas

Operaciones físicas

Método operatorio (razonamiento) por la acción

4. La afectividad, la voluntad y los sentimientos morales (7-11 años)

Aparecen nuevos sentimientos morales

Organización de la voluntad, que desemboca en una mejor integración del yo y en una mejor regulación de la vida afectiva

Existe el respeto mutuo
Sentimientos de justicia

d) La adolescencia

1. El pensamiento y sus operaciones

Construye sistemas y teorías

Elabora teorías abstractas

Paso del pensamiento concreto al pensamiento formal,
(hipotético-deductivo)

Maneja ya un lenguaje de símbolos matemáticos

Tiene libre actividad de la reflexión espontánea

Inteligencia formal

Egocentrismo intelectual (eda metafísica por excelencia)

El yo es lo bastante fuerte como para reconstruir el universo

y lo bastante grande para incorporarlo

2. La afectividad de la personalidad en el mundo de los adultos

La vida afectiva de la adolescencia se afirma por la doble
conquista de la personalidad y su inserción en la sociedad
adulta

La personalidad se inicia a partir de la infancia (8-12 años)
con la organización autónoma de las normas, de los valores y
la afirmación de la voluntad, como regulación y
jerarquización moral de las tendencias

Existe un sistema personal (integra al yo implicador de una coordinación autónoma)

Supone el pensamiento formal y las construcciones reflexivas

Debido a su personalidad incipiente quiere transformar al mundo

En cierto modo descubre el amor (platónico)

3. Vida social (fases)

La inicial, de replegamiento: el adolescente parece asocial y casi asociable; pero esto es falso, puesto que medita en la sociedad que le interesa reformar, en vista de que en realidad por ella siente desprecio y desinterés; por lo tanto, lo condena.

Una fase positiva: la sociabilidad del adolescente se afirma a través de la vida de los jóvenes entre sí. La sociedad de adolescentes es principalmente de discusión; en ella reconstruyen al mundo y lo modifican. La verdadera adaptación a la sociedad habrá de darse cuando el adolescente pase de reformador a realizador.

2.3.3 Teoría sobre el juego

Las investigaciones sobre el juego han sido cada vez más exigidas en

los psicólogos y pedagogos infantiles, quienes han tenido como punto de partida las dificultades que el niño manifiesta en su educación y su conducta y cuyos resultados se han aplicado a técnicas terapéuticas y educativas. Un ejemplo lo constituyen los psicólogos infantiles Stern y Charlotte Buhler, además de otro autor importante: Jean Piaget.

Su teoría del juego mantiene vínculos con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia, de donde se derivan a su vez dos procesos básicos para todo desarrollo orgánico: asimilación y acomodación, que son ampliamente utilizados en la vida intelectual.

Se da una adaptación inteligente entre asimilación y acomodación, lo que consecuentemente permite un equilibrio funcional. Cuando la acomodación se sobrepone a la asimilación, se presenta un ajuste que da origen a la imitación; al presentarse la asimilación por sobre la acomodación, se da origen al juego propiamente dicho.

Para Piaget el juego se constituye después de la imitación; en un principio la imitación se da por la permanencia efectiva de la acomodación; posteriormente y después del desarrollo biológico, se presenta el juego, aquí la asimilación se sobrepone a la

acomodación. Piaget clasifica los juegos en:*

1. Juegos de ejercicio: comienzan en los primeros meses de existencia y son los menos estables, puesto que son variables; nacen de la adquisición de nuevas acciones y desaparecen por saturación.

Dicha extinción es gradual, debido a las siguientes transformaciones:

- a) El niño pasa del ejercicio simple a las combinaciones sin propósito y, posteriormente, con cierta finalidad; de un juego de movimiento simple o sencillo se traslada a una manipulación específica; el juego se representa como una actividad adaptada, situación que se constituye como la primera forma de extinción gradual de los juegos de ejercicio.
- b) El ejercicio simple posiblemente se convierte en simbolismo o se une al juego simbólico cuando el esquema sensorio-motor se diluye en esquema simbólico, o cuando las construcciones nacidas de combinaciones lúdicas dan lugar a imitaciones simbólicas.

* PIAGET Jean. La formación del símbolo en el niño. FCE. pp. 125 - 199

c) Cuando el ejercicio se vuelve colectivo se transforma en juego de reglas; desaparece así el juego de ejercicio debido a la evolución orgánica.

2. Juego simbólico: su apogeo se da de los 2 a los 4 años. Tiene cierta disminución que paulatinamente se da de la siguiente forma:

a) Referida al contenido del simbolismo: el niño cada vez tiene mayor interés por la existencia verdadera; así, la asimilación simbólica ficticia se convierte en menos útil.

El desarrollo y el crecimiento permiten el contacto con más personajes reales; el medio compensa o sustituye las energías que le brindaba el juego.

b) El simbolismo de varios juegos de origen a la regla; surge una transformación de los juegos de ficción en juegos de reglas.

c) Disminución gradual del juego en general y no sólo del juego simbólico, en cuanto a que el niño intenta ubicarse en la realidad más que asimilarla; el símbolo deformativo se traduce en imagen imitativa y ésta se anexa a la adaptación inteligente.

3. Juegos de regla: se desarrollan con la edad; son los que permanecen hasta en la edad adulta y se han socializado y disciplinado debido a la reglamentación.

Piaget identifica la génesis del juego por medio de seis estadios:*

- I. Adaptaciones puramente reflejas. Aquí no se considera aún a los ejercicios de reflejo como verdaderos juegos. No hay diferenciación con la asimilación adaptativa real y las actividades reflejas.
- II. El juego como parte de conductas adaptativas (reacciones circulares primarias). El juego empieza a esbozarse apenas como una ligera diferenciación de la asimilación adaptativa.
- III. Reacciones circulares secundarias. Se presenta una mayor diferenciación entre el juego y la asimilación intelectual.
- IV. Coordinación de los esquemas secundarios. Aparecen dos efectos relativos al juego (sin esfuerzo de adaptación): aplicación de los esquemas conocidos a situaciones nuevas

* Ibid., pp. 125-134.

(las acciones lúdicas se ejercen por pura asimilación, por el placer de actuar) y la movilidad de los esquemas, (acciones lúdicas variables).

- V. Transición de los esquemas secundarios y el símbolo lúdico del siguiente estadio. El juego surge como una extensión de la función de la asimilación muy por encima de la adaptación actual; aquí también se relacionan y combinan esquemas con propósitos lúdicos.
- VI. El símbolo lúdico en esquemas simbólicos. El símbolo lúdico se representa conforme a esquemas simbólicos, situación que se deriva de una transición de la inteligencia empírica a la combinación mental y de la imitación de fuera a la imitación de dentro.

En cuanto a los periodos o estadios de desarrollo, Piaget menciona que el juego empieza en el periodo sensoriomotor, afirmación fundamentada en los estudios realizados con sus tres hijos (1925 y 1929). Cuando el niño succiona, esto no sólo es consecuencia de la estimulación en la boca, sino que realiza movimientos de succión en el vacío, situaciones que aún no se consideran como juego; aquí queda superada la etapa refleja.

Piaget habla de "estimulación reproductiva" cuando el niño ha

incorporado elementos nuevos entre estímulos y respuestas y los movimientos del niño son aún una repetición de lo antes realizado, es decir, repetir lo que ya se ha hecho antes: dicha representación de repetición es una forma inicial de juego.

Piaget considera al juego como un aspecto de la asimilación; es decir, repetir lo que ya realizado, plasmarlo y hacerlo sólido. A los cuatro meses, al mirar y tocar, el niño aprende a balancear un juguete con el solo hecho de empujarlo; al aprender dicha situación y practicarla permanentemente, se da origen al juego.

El juego simbólico o de fantasía es característico del período de la inteligencia preoperacional (de los dos hasta los siete años, aproximadamente). Este tipo de juego asume la misma función en el desarrollo del pensamiento preoperacional, y es similar al juego práctico del período sensoriomotor. Es asimilación en esencia y por consiguiente repite y organiza el pensamiento en función de imágenes y símbolos ya conocidos.

El juego simbólico se representa también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño. Cualquier acto real se distorsiona mediante el juego, ya que al niño no le importa adaptarse a la realidad.

En el desarrollo del período preoperacional el juego de

artificio se va elaborando y organizando progresivamente. Dadas las experiencias en el medio ambiente físico y social se permite el camino hacia una representación más real. Este ejercicio repercute en el ejercicio sensoriomotor e intelectual de forma tal que el juego se convierte en constructivo, adaptado a la realidad, y deja de ser totalmente juego; paralelamente el niño, al adaptarse socialmente, no necesitará recurrir a sustitutos o distorsiones de la realidad.

En el período de los ocho a los once años, el razonamiento y el uso de símbolos se hacen más lógicos y objetivos. El juego en este momento está controlado por una disciplina colectiva y por códigos de honor, en forma tal que los juegos con reglas sustituyen al juego de artificio, simbólico e individual del primer período.

Los juegos con reglas están socialmente aceptados y demuestran asimilación más que una adaptación a la realidad; sus reglas fundamentan la satisfacción del niño en su ejercicio sensorio-motor e intelectual, pero esto no quiere decir que se trate de una adaptación inteligente a la realidad.

"La teoría de Piaget atribuye al juego una clara función biológica como repetición y experiencia activa que recopila mentalmente muchas situaciones y experiencias".*

* MILLAR, Susana. Op. cit., p. 48.

El supuesto que ubica al juego como pura asimilación es indicativo de que un niño jugará con cualquier actividad que haya conocido recientemente, caracterizando al juego como distorsión de la realidad en favor de las necesidades del niño.

Piaget distingue entre el juego como repetición de una acción conocida y la repetición de una actividad con el fin de conocerla. Esta es una actividad de investigación y exploración e implica una acomodación a la realidad. En el juego y opuestamente, la realidad se adapta a las propias necesidades del niño. En su forma de asimilación esencial, el juego acaba al final del período de la inteligencia preoperacional, con la disminución del egocentrismo.

CAPITULO III
CARACTERISTICAS COGNOSCITIVAS, SOCIOAFECTIVAS Y
PSICOMOTRICES DEL NIÑO DE EDUCACION PRIMARIA

Con base a las teorías que sobre desarrollo infantil existen, se ha logrado una aproximación de las características del niño según su edad, en sus aspectos cognoscitivo, socioafectivo y psicomotriz; dichos rasgos específicos del niño son tan sólo un acercamiento, pues no serán los únicos ni se precisa el momento en que surgen. Dichos rasgos pueden manifestarse antes o después. Dependiendo de las condiciones biopsicosociales en las que se desenvuelve el niño, estos factores pueden estimular o impedir un adecuado desarrollo.

La información acerca de los rasgos del niño en los diferentes grados escolares se recopiló de los programas "Libro del Maestro" de primero a sexto grados,* pues éstos son los documentos que el profesor tiene a su disposición para consultar o introducirse a un curso escolar, razón por la cual se consideró conveniente utilizarlos aquí.

Las características del niño se enuncian como intereses, rasgos conductuales, inclinaciones socioafectivas, habilidades y destrezas psicomotoras y aptitudes cognoscitivas, mismas que en cierta forma se relacionan con las actividades lúdicas y los intereses del educando.

Para mencionar los rasgos de los niños se consideran los aspectos cognoscitivo, socioafectivo y psicomotriz de primero a sexto grados.

* Libro para el maestro. 1o. a 6o. grados. SEP, 1984.

3.1 Características del niño entre los seis y siete años de edad

3.1.1 Características cognoscitivas

- Su percepción es global. Percibe las cosas como un todo; aún no es capaz de analizar el todo en sus partes. Describe situaciones sin analizarlas.
- Su pensamiento es sincrético. Percibe globalmente sin diferenciar aún la necesidad del estudio sistematizado por materias o por asignaturas.
- Su capacidad de análisis surgirá a través de las experiencias del aprendizaje y de acuerdo con sus procesos de maduración.
- Es egocéntrico, limitado para entender los sentimientos de los demás. Sigue sus propias reglas; aunque juegue en equipo, realmente juega solo; no conversa con los demás, sino consigo mismo.
- Ampliará su concepto del mundo basándose en la interacción con objetos.

- A través del lenguaje entrará en contacto con los conceptos y nociones de los demás integrantes de su grupo escolar.
- Sus nociones de espacio y tiempo son inestables y difusas.
- Empieza a comprender y ubicar los tiempos pasado, presente y futuro.
- Sus explicaciones para algunas situaciones son de carácter animista o mágico.
- No es capaz de fundamentar sus afirmaciones.
- Aún tiene dificultades para construir retrospectivamente situaciones de causa-efecto.
- Recurre a la intuición para resolver problemas.
- Su pensamiento carece de estructura lógica formal.
- Su pensamiento prelógico lo diferencia del razonamiento lógico adulto.

3.1.2 Características socioafectivas

- Las actitudes, motivaciones, necesidades, posibilidades y sobre todo las expectativas del niño frente al medio escolar, están determinadas en gran parte por las características del medio socioeconómico del que procede.
- Uno de los principales temores es la separación del núcleo familiar.
- El tránsito de un ambiente lúdico (preescolar o familiar) a un ambiente formal puede generarle ansiedad.
- Requiere apoyo para la expresión de sus emociones, pues un ambiente de aprobación le permitirá comunicar sus ideas.
- Su dependencia del adulto se incrementa al iniciarse el período escolar.
- Requiere apoyo para establecer los primeros mecanismos de responsabilidad que le permitan descubrir en sí mismo mejor rendimiento en la participación con el grupo.
- Empiezan a aparecer algunas actitudes de agrado hacia el

orden.

- Requiere la aceptación a su presentación personal para facilitarle el proceso de identificación con maestro y compañeros.
- Niñas y niños comparten intereses comunes en los juegos, pues aún no están muy limitados por prejuicios de tipo social.
- Es frecuente la tendencia a relacionarse más con la figura materna representada por la maestra; no obstante, es importante propiciar su comunicación con adultos de ambos sexos.
- Requiere vivir y convivir en un ambiente comprensivo y estimulante, cordial y afectuoso, que no debe confundirse con debilidad o falta de orientación.
- Necesita, como todo ser humano, saberse aprobado, comprendido y estimado para elaborar una imagen positiva de sí mismo y del nuevo grupo social en el que se desenvuelve.
- Comienza a ubicar el pensamiento individual dentro del sistema del pensamiento colectivo.

3.1.3 Características psicomotrices

- Logrará aprendizajes conforme madure el sistema motor y los centros de percepción visual y auditiva.
- Las dificultades de percepción visual algunas veces se superan con la edad, pero en tanto no se superan generan tensiones y/o fracasos que afectan su actitud hacia el aprendizaje. Lo mismo sucede con la coordinación motriz, articulación del lenguaje, comprensión del lenguaje, esquema corporal, etcétera.
- De la coordinación visomotriz depende su nivel de eficiencia en actividades tales como correr, brincar, patear una pelota o saltar sobre un obstáculo, así como para leer, escribir, realizar operaciones matemáticas y demás habilidades para el aprendizaje escolar.
- De la discriminación figura-fondo depende su atención y organización.
- De la constancia perceptual depende la identificación, localización y reconocimiento de formas geométricas, palabras, letras, números, etcétera.

- De la percepción espacial depende la comprensión y ubicación de objetos y símbolos.
- De la percepción de relaciones depende la organización de la escritura y la lectura.
- Requiere de apoyo en actividades perceptivas a fin de lograr el desarrollo del concepto de la imagen corporal, pues las experiencias y las sensaciones con objetos y consigo mismo, le permitirán el acceso para el aprendizaje escolar.

3.2 Características del niño entre los seis y siete años de edad

3.2.1 Características cognoscitivas

- Se desvanece su egocentrismo cognoscitivo. Su pensamiento aún está ligado a los objetos
- Progresa en la comprensión de la reversibilidad.
- Comprende algunas relaciones de causa-efecto.

- Estructura nociones de tiempo, espacio, movimiento, número, cantidad y medida.
- Anticipa y prevé, en parte, las consecuencias de acciones propias y ajenas.
- Resuelve problemas elementales.
- Establece relaciones entre el todo y sus partes, entre clases y subclases.
- Plantea alternativas en la solución a problemas.
- Le agrada clasificar objetos y situaciones.
- Toma conciencia de las relaciones especiales de los objetos entre sí y de los objetos consigo mismo.
- Progresa en la comprensión de la conservación de la cantidad.
- Realiza con mayor eficacia operaciones matemáticas, lógicas y espacio-temporales.
- Es capaz de inferir relaciones, por la progresiva aparición de nuevas formas de explicación por medio del razonamiento,

que sustituye su pensamiento fantástico y mágico.

- Puede transmitir en forma coherente información acerca de sus observaciones y actividades.
- Plantea innumerables preguntas en función de su incipiente pensamiento lógico-racional.
- Empieza a organizar el espacio en el que vive, el cual percibe en tres dimensiones.

3.2.2 Características socioafectivas

- Se desvanece su egocentrismo afectivo. Es capaz de entender los sentimientos de los otros y de enriquecer los propios.
- Refuerza y sostiene su autoafirmación por medio de la interacción con los demás.
- Reconoce las reglas de coparticipación como necesarias para su incorporación a grupos, pero descubre que las reglas no son incuestionables, inmutables y rígidas.

- Participa en la elaboración de las reglas de juego y participa en el control para que éstas se cumplan.
- Aún es mal perdedor. Considera necesaria la existencia de reglas, pero también estima que con él, deben hacerse excepciones.
- Ante situaciones complejas o frustrantes, se retira irritado o se oculta para llorar. Le avergüenza ser descubierto en sus debilidades emocionales.
- Tiene mayor capacidad para realizar trabajos de equipo.
- Se relaciona efectivamente con otras personas adultas, además de sus padres y maestros.
- Le interesa ser agradable a los demás.
- Da pruebas de interés por algunos aspectos referidos al orden.
- Puede asumir responsabilidades con agrado.
- Puede alterarse su estabilidad afectivo-emocional por algunos sucesos como la caída de los dientes y el aumento de peso.

- Se plantea el problema de su propio nacimiento.
- Manifiesta curiosidad por el proceso de la procreación, el desarrollo anatómico y el embarazo.
- Disminuye su agresividad y temor por el progenitor del mismo sexo, identificándose con él más y asumiendo actitudes y roles de su sexo.
- Niños y niñas diferenciarán sus juegos, aun cuando la preferencia no los aísla totalmente.

3.2.3 Características psicomotrices

- Es capaz de adoptar posturas correctas al caminar y sentarse.
- Advierte la importancia del ajuste postural para facilitar sus movimientos y funciones respiratorios.
- Puede caminar equilibrando algún objeto sobre diferentes partes del cuerpo.
- Mejora su coordinación psicomotriz, lo cual le permite

mejorar escritura, lectura, operaciones numéricas, recorte, doblado, armado, etcétera.

3.3 Características del niño entre los ocho y nueve años de edad

3.3.1 Características cognoscitivas

- Diferencia a los seres vivientes de los no vivientes.
- Diferencia objetos naturales y objetos hechos por el hombre.
- Diferencia lo que ocurre en el interior y en el exterior del ser humano.
- Se interesa por conocer las relaciones de causa-efecto.
- Adquiere precisión en las nociones de conservación de la materia y de la cantidad.
- Agrupa objetos con propiedades comunes en forma creciente y decreciente.

- Procede de manera intuitiva por medio del ensayo y el error.
- Su pensamiento va siendo más lógico, aunque ligado a la experiencia concreta.
- Empieza a descubrir que las palabras pueden tener diferentes significados según el contexto donde se encuentran.
- Es capaz de ubicar en el tiempo a una serie de personajes históricos.

3.3.2 Características socioafectivas

- Comienzan a sentir menor atracción por las actividades y juegos individuales, interesándose en buscar a los demás, aún cuando su grupo de amigos no tiene todavía solidez ni consistencia.
- Mantiene amistades poco homogéneas.
- Es capaz de pedir y ofrecer ayuda.
- Amplía su círculo de relación social, más allá del familiar.

- Evalúa objetivamente a las figuras de autoridad.
- Empieza a dejar de idealizar a sus padres y maestros.
- Identifica en sí mismo y en los demás, emociones y efectos comunes.
- Empieza a desarrollar el sentido del deber y la justicia, imponiéndose a sí mismo, cierto grado de disciplina.

3.3.3 Características psicomotrices

- Refleja una mayor organización de sus relaciones espacio-temporales.
- Alcanza mayor dominio en su control muscular.
- Muestra mayor aptitud par la habilidad motriz fina.
- Realiza actividades compuestas que requieren dirección, velocidad y distancia.
- Controla la presión y la prensión en los movimientos finos.

- Combina destrezas adquiridas, convirtiéndolas en patrones motores automatizados.
- Tiene aptitudes para perfeccionar la escritura, por el control que puede ejercer sobre sus centros neuro-musculares.

3.4 Características del niño entre los nueve y diez años de edad

Al niño de cuarto grado, de nueve a diez años de edad, le apremia el deseo de hacer, de ser activo. Se inicia la etapa de mayor desarrollo del criterio moral. Participa analizando diversas cuestiones con mayor independencia de sus padres y compañeros.

3.4.1 Características cognoscitivas

- Empieza a diferenciar lo que sucede en el exterior de lo que pasa en su interior.
- Diferencia los seres que tienen vida de los que no la tienen.

- Se interesa por el origen o causa de los hechos.
- Ubica la posición espacial de una ciudad o de una colonia en una gran ciudad.
- Es capaz de situar una serie de personajes históricos con sucesión aproximada.
- Empieza a descubrir que el aspecto global de las cosas cambia, según el punto de vista del observador.
- Distingue las diferentes cualidades de las cosas, por lo que es capaz de realizar clasificaciones más complejas, ya que puede manejar varios criterios a la vez.
- Tiene adquirido el concepto de la conservación numérica y entiende las operaciones diversas.
- Puede dar diversas soluciones a un mismo problema, ya que su pensamiento es más lógico.
- Comprende el lenguaje en forma más precisa. Puede derivar el significado de palabras desconocidas a partir del contexto en que se hallan.

- Le interesa expresar sus ideas y opinar acerca de los sucesos.
- Toma en cuenta los diversos puntos de vista. Puede incluso, llegar a dudar de sus propios razonamientos y aceptar sin crítica los ajenos.

3.4.2 Características socioafectivas

- Se interesa por relacionarse con los demás.
- Se integra a grupos más estables que se toman homogéneos en edad, sexo e interés.
- Participa en la selección de miembros de grupos cerrados y practica algunos rituales para identificarse con los demás.
- Descubre el valor de la comunidad.
- Se inicia en la práctica de la cooperación.
- Se inicia la aparición de líderes en la organización grupal o en los juegos.

- Se torna sensible a la influencia y parecer de sus compañeros, más que a la de padres y maestros.
- Establece sus propias normas. No acepta fácilmente las impuestas por los adultos.
- Es más objetivo al emitir juicios acerca de lo que está "bien hecho" o "mal hecho".
- Es capaz de proponer soluciones.
- Es capaz de pedir excusas.
- Es capaz de renunciar a un gusto o diferir su cumplimiento.
- Es capaz de colaborar en vez de dominar.
- Es capaz de sentirse como ser individual, conviviendo entre iguales.
- Se enfrenta a los problemas del dolor, enfermedad o muerte conforme a las reacciones de los adultos próximos a él.
- Sus emociones van siendo más duraderas y se van convirtiendo en sentimientos.

- Empieza a valorar las cosas por sí mismas.
- Inicia la jerarquización en su escala de valores.
- Es capaz de preferir unos sobre otros de acuerdo con las condiciones en que se encuentra. Le resulta difícil adoptar claros sentimientos de ellos, por los cambios y manifestaciones que la sociedad actual le ofrece.

3.4.3 Características psicomotrices

- Son notables los logros y las habilidades que adquiere entre 9 y 10 años, sobre todo en la organización de movimientos así como en la comprensión y el manejo del espacio y el tiempo.
- Tiende a consolidar la orientación espacio-temporal.
- Tiene mayor organización lateral-espacial.
- Coordina velocidad y dirección en sus movimientos y desplazamientos corporales.
- Busca juegos que le exigen mayor grado de destreza.

- Domina la presión que imprime a los objetos.
- En la escritura, la construcción de maquetas, uso de herramientas y construcción de juegos, su velocidad y precisión son notables, por estar logrando mayor dominio en su coordinación neuro-muscular.
- En sus dibujos expresa las proporciones corporales y le representa plenas de acción, debido a su preferencia por los juegos activos.

3.5 Características del niño entre los diez y once años de edad

Algunos rasgos fundamentales son: la afirmación de su personalidad, el aumento estable en el desarrollo de sus capacidades mentales, cierta regresión como respuesta ante las nuevas situaciones emocionales y cierta tendencia a ser más consciente de sus defectos que de sus cualidades.

3.5.1 Características cognoscitivas

- Distingue claramente los hechos y fenómenos sociales o culturales de los fantásticos.
- Puede expresar la comprensión de los conceptos de relación (más, menos, tantos como, diferentes en, semejantes en, pertenece o no, etcétera.)
- Deduce semejanzas y diferencias entre seres y objetos, infiriendo características de seres, fenómenos y objetos.
- Comprende secuencias y llega a conclusiones.
- Empieza a comprender contextos infiriendo antecedentes y consecuencias de una situación.
- Adquiere sentido práctico del tiempo, comprendiendo formas de sucesión, aún cuando todavía confunde las épocas.
- Genera explicaciones y soluciones a hechos y situaciones con base en análisis lógico y mediante ensayo y error.
- Planea soluciones para problemas.

- Sabe que las palabras pueden tener diferentes significados, según el contexto.
- Es capaz de emplear una misma palabra dándole diferentes significados.
- Distingue y expresa sus estados de ánimo, por medio de diferentes lenguajes.
- Es capaz de expresarse oralmente empleando un lenguaje discursivo.

3.5.2 Características socioafectivas

- Su ingreso a la etapa del desarrollo llamada preadolescencia, presenta características complejas que le confunden, al mismo tiempo que generan confusión entre quienes le rodean.
- Puede establecer relaciones afectivas intensas, de amistad estrecha con un compañero del mismo sexo y a la vez, empieza a mostrar interés por el sexo opuesto.
- Exhibe frecuentemente conductas de rechazo o reconciliación

en los grupos de amigos, como parte del proceso de desarrollo y organización de sus emociones.

- Deja de ser egocéntrico, dando importancia a sentimientos y necesidades de los demás.
- Muestra rechazo hacia las órdenes o reglas establecidas, tanto en su casa como en la escuela.
- Surgen los líderes naturales que representan los intereses del grupo ante las autoridades escolares.
- Tiene un código moral fuerte, donde el valor justicia cobra gran importancia.
- Presenta repentinos e intensos estados de ánimo, desproporcionados a los estímulos que los provocan.
- No tolera fácilmente la frustración.

3.5.3 Características psicomotrices

- Los logros motores del niño de quinto grado se caracterizan

por una mayor capacidad para combinar destrezas adquiridas.

- Puede correr pateando o botando una pelota y, a la vez, seguir ciertas reglas en la ejecución,
- Utiliza su ajuste postural para un mejor rendimiento en el trabajo y en el juego.
- Puede expresar verbalmente sus experiencias sensorio-motrices.

3.6 Características del niño entre los once y doce años de edad

Algunos rasgos fundamentales en esta etapa son: la capacidad de abstracción, gran despliegue de actividad, la extroversión, la autonomía afectiva en relación con los padres, el equilibrio; al mismo tiempo, aparece la crisis de la pubertad o de la preadolescencia, que se manifiesta por: ensimismamiento, ampliación del mundo subjetivo, pérdida de serenidad interior, espontaneidad y estabilidad emocional, búsqueda del sentido de la vida e inicio consciente de afirmación de su propia identidad.

3.6.1 Características cognoscitivas

- Capacidad para anticipar resultados y consecuencias.
- Se inicia en la sistematización y organización del pensamiento.
- Capacidad para anticipar resultados y consecuencias.
- Su habilidad para cuantificar objetos le permite realizar estimaciones del tiempo y el espacio.
- Puede utilizar patrones de medida.
- Puede aplicar diversas operaciones matemáticas.
- Es capaz de manejar la simetría, los contrastes, las transportaciones, los ejes de referencia y la lateralidad de los objetos.
- Sus nociones geométricas se tornan más precisas; puede anticipar deformaciones de las figuras al ser proyectadas.
- Es capaz de representar figuras tridimensionales.

- Es capaz de reproducir modelos a escala.
- Determina anticipadamente las posibles combinaciones de diversos objetos y para calcular la posibilidad de un evento.
- Es sensible a las contradicciones y busca explicaciones lógica y fisiomecánica de los fenómenos.
- Su pensamiento se vuelve más objetivo y preciso.

3.6.2 Características socioafectivas

- Comienza a desarrollar mayor conciencia y sensibilidad hacia su medio ambiente.
- Suele manifestar fuerte sentido de justicia y rechaza las acciones que "no están bien".
- Muestra una creciente preocupación por las diferencias de sexo.

3.6.3. Características psicomotrices

- Existe una mayor organización y control en las relaciones espacio-temporales y por la capacidad de cambiar destrezas para realizar movimientos complejos.
- Reafirma el concepto de lateralidad y es capaz de reconocerla no sólo en sí mismo sino entre objetos.
- Adquiere conciencia de sus posibilidades motrices; le gusta la competencia a través del juego en equipo.
- Comprende la relación temporal que existe en recorrer una distancia determinada y el tiempo que emplea en hacerlo.

CAPITULO IV
LA LUDOTECA ESCOLAR

4.1 Objetivos generales

Los objetivos generales de la ludoteca escolar son los siguientes:

- a) Dar a conocer la ludoteca.
- b) Determinar las fuentes de ingresos.
- c) Obtener juegos y juguetes recreativos y educativos.
- d) Clasificarlos y prepararlos para su uso.
- e) Ser un servicio escolar que pueda ser útil para la comunidad.
- f) Colaboración de los usuarios para mejor funcionamiento (autoridades, docentes, alumnos y padres de familia).
- g) Elaborar un reglamento del uso de la Ludoteca.

4.1.1 Objetivos específicos

- a) Prestar a los niños aquellos juegos y juguetes que ellos

mismos elijan en función de sus gustos y aptitudes.

El préstamo de juegos y juguetes libremente elegidos permite atender deseos insatisfechos del niño hacia algunos juegos y juguetes que, bien por motivos económicos, por su novedad, por problemas personales o familiares o por desconocimiento, no pueden disfrutarlos. El simple hecho de que el niño sepa que existe un lugar en el aula donde hay juegos y juguetes que él puede elegir libremente, implica una gran motivación en las actividades propiamente escolares. Además, favorece el juego en grupo y la amistad entre los niños que en muchas ocasiones no existe, aunque sean compañeros o vecinos.

- b) Practicar el juego individual o en grupo con compañeros de edades similares.

Practicar el juego en grupo enseña a convivir y aprender jugando. La ludoteca tiene funciones educativas y no debe utilizarse con fines de entretenimiento; pero sobre todo, no debe ir en contra de la voluntad del niño.

- c) Aumentar la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto (docente) en general y de los hijos con sus padres en particular.

Al utilizar juegos y juguetes el niño puede identificarse con alguno de ellos, de forma tal que le inquietará obtenerlo y practicarlo en su hogar invitando a sus padres, hermanos y amigos a participar en la actividad, como consecuencia se logrará el enriquecimiento de las relaciones familiares.

- d) Orientar y proponer a los padres de familiar en relación con la compra de juegos y juguetes que convienen a sus hijos (para su educación y buen desarrollo).

Orientación a los padres en la compra de juegos y juguetes, ya que ellos se equivocan fácilmente por el gusto o agrado aparente de sus hijos por determinado juguete, manejado por la publicidad a que está expuesto y por la cantidad de tiempo que pasa frente al televisor, por medio de la cual se bombardea al niño con una gran cantidad de juguetes que en lugar de beneficiarlo lo perjudican, fomentando en él la agresividad. En la ludoteca se puede orientar al padre de familia ayudándole a conocer las cualidades materiales, formales y educativas del juguete que será útil de acuerdo con el interés del niño.

- e) Arreglar los juegos y juguetes que por su uso sean deteriorados. Sensibilizar al niño hacia el cuidado de estos materiales.

En la ludoteca se orientará e indicará al niño cómo hacer que un juego o juguete estropeado o descompuesto pueda ser útil, inculcándole una actitud activa y de solución de problemas, tanto en la ludoteca como en su casa.

- f) Aceptar innovaciones hacia los juegos y juguetes propuestas por los alumnos.

Al hacer uso de la ludoteca el niño puede proponer algunas innovaciones a un juego o juguete que ayude a hacerlo más interesante o a prolongar el tiempo de juego.

- g) Realizar actividades de animación infantil relacionadas con el juego y el juguete, vinculadas con unidades de trabajo, temas abiertos; así como fechas conmemorativas dentro del calendario escolar.

Algunas de las actividades de la ludoteca podrán ser de utilidad en la aplicación de ciertas funciones académicas.

- h) Evaluar el interés del niño por cada juego y juguete, de manera que se actualice el material existente y la autoevaluación del docente.
- i) La evaluación puede presentarse en los siguientes niveles:

- El gusto o disgusto por determinado juego o juguete, de tal forma que se actualice el material existente, tanto en calidad como en cantidad.

- Al desarrollarse las actividades lúdicas el docente puede detectar problemas visuales, de audición adaptación, liderazgo, de coordinación motriz, de interés, de creatividad, de afectividad o bien, descubrir habilidades motrices, cognoscitivas, artísticas, etcétera, en los educandos.

- Autoevaluación del docente en cuanto a la adecuada utilización de la Ludoteca dentro del aula escolar y aplicación del reglamento; explicación breve y sencilla del uso en cada juego y juguete y principalmente no abusar en la utilización de la Ludoteca, de forma tal que se desvien sus objetivos originales.

4.2 Funciones de la ludoteca

4.2.1 Función pedagógica

La ludoteca, como centro de actividad lúdica, propicia el desarrollo del niño; educa y fomenta la imaginación, así como la creatividad y el espíritu lúdico, ya que el juego es una necesidad primordial, tan importante como dormir, alimentarse y comunicarse.

Por medio de la ludoteca el alumno refleja su personalidad y la expresa al manejar determinado juego o juguete en forma libre y espontánea. Por su parte, el profesor aprovecha los momentos lúdicos para observar los rasgos y características de los niños que regularmente no se manifiestan durante las actividades escolares. Esta es una situación de relevancia pedagógica, en la que el docente ve favorecida y enriquecida su labor educativa.

Otro de los aspectos pedagógicos es la formación de hábitos al incorporar al niño a cualquier actividad, sea escolar o lúdica.

4.2.2 Función escolar

Jugando en equipo el alumno comparte momentos gratos que no encuentra aun teniendo muchos y costosos juguetes en su casa; aprende a respetar, a ayudar y a recibir ayuda, a cooperar y a comprender a los demás.

El respecto mutuo es un factor relevante, como también lo es respetar los juguetes y juegos para que sus compañeros puedan encontrarlos en perfecto estado. Se forma un hábito para cuidar los juegos y juguetes propios. Es un aprendizaje de responsabilidad para compartir el bien común y el respeto hacia los demás, a partir del bien compartido, considerándolo como un valor indispensable y necesario para una mejor convivencia.

4.2.3 Función de comunicación familiar

La adecuada aceptación del alumnos hacia la ludoteca le permite proyectar la idea original de esta actividad a su familia. Si el niño gusta de las actividades con juegos, le inquietará la idea de integrar al juego a su familia, aumentando y mejorando las relaciones entre padres e hijos, e iniciando así un canal de comunicación

armónico y de participación del que se beneficiarán tanto los niños como los adultos.

De esta manera, cuando los padres tengan la inquietud o necesidad de regalar un juguete a sus hijos elegirán aquellos que al niño le interesan o por los cuales manifieste mayor atracción; así el regalo no será inútil para los padres ni frustrante para los niños.

4.3 Ubicación

Como profesores convencidos de la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, proponemos la formación de la ludoteca dentro del salón de clases, misma que debe estar situada en un lugar cómodo y de fácil acceso.

4.3.1 Necesidades físicas y materiales

El salón de clases se modificará de acuerdo con las características y necesidades de cada aula y conforme al número de alumnos con el que cuenta el grupo.

Mobiliario escolar: Tomando en cuenta que no tenemos los medios necesarios para formar una ludoteca ideal, podemos auxiliarnos de lo más esencial para el desarrollo de las actividades lúdicas, como son: mesas, sillas, bancas y pupitres.

Como muchas escuelas cuentan con varios turnos es indispensable tener un lugar dentro del estante y, si es posible, un armario exclusivo para guardar el material.

Material general con el que debe contar la ludoteca:

- Cajas de varios tamaños para guardar materiales.
- Fichero para que el niño pueda localizar los materiales de manera fácil.
- Materiales de papelería: hojas, cartulinas, folders, etiquetas, diurex, lápices, colores de madera, crayolas, pinturas de acuarela, pinceles, anilina y pintura vegetal, reglas, escuadras, tijeras, manteles individuales, tablas de madera, estiques, resistol, recipientes vacíos de varios tamaños, papeles de colores (lustre, china, cartoncillo, etcétera), corcholatas y palitos de colores.

El material de juego propiamente dicho y los materiales impresos

que conforman éste tipo de ludoteca serán enumerados de acuerdo con un criterio de clasificación que a continuación se presentará.

4.4 Clasificación

Para establecer un criterio de clasificación, se obtuvo la siguiente gama de variantes:

- Juegos colectivos e individuales.
- Juegos determinados por su duración.
- Juegos de imitación.
- Juegos con instrucciones verbales.
- Juegos manipulativos.
- Juegos sencillos y complejos, etc.

Se consideró como prioritario que la clasificación tuviese fundamentos tanto teóricos como pedagógicos y de cierto rigor psicológico. Se explicarán en forma breve dos evaluaciones de las más utilizadas.

Se consultó el material del que disponen los psicólogos y se concluyó que el Binet y el WISC son algunos de los más recurridos por estos profesionales, obteniendo que la escala Stanford-Binet L-M ha

tenido en sus diferentes formas gran preponderancia en este campo del diagnóstico, ya que cubre las edades de los 2 a los 12 años (abarca los grados escolares); el Binet representa el instrumento ideal para grupos de niños con problemas de retraso mental, así como los que entran en la escala de normalidad.

Por otra parte, el WISC es tan útil como el Binet, o quizá superior a él, por su aplicación en niños de inteligencia normal y de edades comprendidas entre los 8 y 15 años. A continuación se enunciarán algunas de las ventajas del WISC.

El WISC distribuye sus 12 pruebas en dos grupos: verbales y manipulativas, lo que facilita el diagnóstico de deficientes, sordos, ciegos o impedidos; también se puede examinar a los niños culturalmente desventajados, a los bilingües, ya que partes de la escala no están en condiciones de manifestar inferioridad.

El WISC ayuda a evitar en gran medida el sentimiento de frustración que resulta de la aplicación de un elemento tras otro por encima del nivel de comprensión del niño.

Cabe aclarar que se retomaron del WISC únicamente criterios de clasificación de los materiales de juego que se refieren en él; no se pretende hacer de la Ludoteca una propuesta pedagógica con fines de diagnóstico, es decir, que una vez puestos en práctica los juegos, no

se tiene como propósito medir el coeficiente intelectual del educando, ubicándole en una escala determinada.

Se pretende que la clasificación tenga bases pedagógicas, pero de ninguna manera será la ludoteca una aproximación diagnóstica más; al menos no en este trabajo.

La tipificación del WISC, si bien es adecuada para la zona de la población que cubre, tiene una muestra demasiado restringida, ya que sólo se refiere a niños blancos, principalmente de la clase media norteamericana, y grupos como el negro y el mexicano-americano y otros culturalmente desfavorecidos no fueron incluidos en dicha tipificación.

En el caso de nuestro país se ha llevado a cabo una adaptación de la Escala de Inteligencia Wechsler para niños mexicanos, por medio de la Dirección General de Educación Especial, dependiente de la Secretaría de Educación Pública. Dicha modificación está basada en un muestreo de 1 100 estudiantes de escuelas primarias y secundarias oficiales e incorporadas, con rango de edades de 6 a 16 años en ambos sexos, residentes en México Distrito Federal.

El proyecto de estandarización comenzó en el año de 1979. El propósito era fundamentalmente de contar en México con normas de calificación para comparar a los sujetos mexicanos, solamente con

otros, procedentes de un mismo ámbito sociocultural.

La realidad apunta hacia el hecho de que los diagnósticos de las capacidades intelectuales de los individuos mexicanos, deben partir de la Escala de Inteligencia WISC-R, traducida al español, y apoyándose en las normas de calificación obtenidas de una muestra de niños norteamericanos; los diagnósticos así efectuados no se pueden considerar "justos".

El Manual WISC-RM adaptada para niños mexicanos incluye cambios en varios sentidos. El primero se refiere a la inclusión de Items experimentales en la escala verbal, los cuales incluyen subtests de información, comprensión y vocabulario; el segundo cambio es la exclusión de algunos items en estos mismos subtests, así como en subtests de Figuras Incompletas de la Escala de Ejecución; y el tercer cambio es el reordenamiento de Items de la Escala Verbal de acuerdo al orden de dificultad encontrado en la muestra estandarizada.

Las justificaciones teóricas de cada prueba han sido retomadas de Glasser y Zimmerman (1979).* De la citada fuente se han hecho algunos ajustes, de manera que se tuvo en cuenta el objetivo original de la propuesta : establecimiento de la Ludoteca dentro del aula

* GLASSER Y ZIMMERMAN. Interpretación Clínica de la Escala de Inteligencia de Wechsler para niños. Edit. TEA. Cap. III. pp. 61-179.

escolar.

Los materiales de apoyo, como son la prueba WISC-RM, el Protocolo de la misma, el Manual de Aplicación Adaptado y la Interpretación Clínica de la Inteligencia de Wechsler para niños, fueron documentos solicitados en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México, Sistema Universidad Abierta.

A continuación se desarrollaran los 12 puntos de WISC-RM adaptado que incluyen para cada uno: finalidad, elementos o rasgos de dicha prueba (llevados a la práctica) y efectos pedagógicos.

4.4.1 Criterios para la clasificación de los materiales de la ludoteca

4.4.1.1 Información

Los materiales clasificados dentro del criterio de información tienen como objetivo que los usuarios pongan en práctica su capacidad intelectual, de tal forma que comprueben, afirmen y adquieran la información general que han obtenido de su ambiente circundante y el aprendizaje producto de las actividades escolares.

En los materiales de información se lleva a la práctica operaciones de la memoria remota de la capacidad de comprensión, de la capacidad de pensamiento asociativa, así como el de fondo de intereses y lecturas del sujeto.

Durante el desarrollo de juegos de información los alumnos muestran su inclinación o rechazo hacia algunos de ellos, en cuanto a que se demuestra una amplia cultura o en su defecto, limitaciones en ella.

Entre los efectos que produce la práctica de los juegos de información se revelan datos acerca del ajuste de la personalidad del niño, proporciona indicativos acerca de la pobreza o fluidez verbal; también muestra si el niño teme saber demasiado o si evita la realidad (ignorancia).

Estos aspectos resultan de valiosa ayuda al Profesor, para una mejor comprensión de la capacidad cognoscitiva de sus alumnos.

Los juegos que se ubicaron dentro de este criterio de información son :

- Maratón infantil
- Minimaratón
- Letras de diferentes tamaños

- Sopa de letras
- Crucigramas
- Juega, pega y colorea
- Pega, ilumina y diviértete.
- Sellos (animales, frutas, figuras geométricas, etcétera.)

4.4.1.2 Comprensión

Los materiales clasificados dentro de este criterio tienen como objetivo que los usuarios desarrollen su capacidad de comprensión de situaciones conductuales de naturaleza social; los niños ponen en práctica la adquisición y utilización de hábitos sociales y morales. Tanto a través de la experiencia de la vida cotidiana, como a través de la educación escolar e informal.

Durante el desarrollo de los juegos de comprensión los alumnos proyectan su sensibilidad, su juicio crítico y ética moral hacia los problemas que se les plantean.

Entre los efectos que produce la práctica de los juegos se encuentra la adecuación del pensamiento, que refleja en gran medida el estado emocional del niño; también muestra durante el desarrollo del juego estabilidad y equilibrio emocional del educando, dando paso

a la manifestación negativa de niños con problemas: pasivos, impulsivos, hostiles, culpabilizados, seriamente perturbados, extravagantes, atípicos, etcétera: o manifestaciones positivas, como el caso de niños astutos, prácticos, de vasta experiencia, madurez social, organización superior del conocimiento y capacidad para verbalizar.

Los anteriores aspectos que caracterizan al niño serán la pauta para que el profesor pueda hacer un análisis conductual de cada alumno a su cargo.

En los casos de incidencia de alguna conducta relevante, el docente podrá elegir el medio más adecuado para canalizar al alumno a las instituciones sociales pertinentes.

Los juegos que se ubicaron dentro del criterio de comprensión son :

- Juego de escrúpulos
- Juego del U N O
- Estacionamiento de autos
- Serpientes y escaleras

4.4.1.3 Aritmética

Los materiales ubicados en el criterio de aritmética tienen como propósito llevar a la práctica la agilidad y viveza mental mediante la actividad lúdica, utilizando operaciones numéricas fácilmente abordables por los escolares.

Algunos de los materiales de esta clasificación reúnen los elementos que utilizan las operaciones aritméticas básicas: sustracción, adición, multiplicación y división. En algunos casos las mecanizaciones deberán hacerse por escrito y en otras se desarrolla la agilidad mental.

Entre los efectos que produce la práctica de los juegos de aritmética se muestra el dominio de la capacidad numérica del alumno.

Un alto rendimiento en el área de la aritmética provoca gran aceptación por la realización de estos juegos y, por el contrario, un bajo rendimiento del niño en esta área provoca disgusto; sin embargo, pone en práctica los pocos elementos de que dispone, permaneciendo el deseo de repetir los juegos.

Estos aspectos, que ponen en evidencia la práctica de los juegos de aritmética, le sirven al profesor para confirmar el grado de

adquisición de los contenidos de aprendizaje, específicos en esta área.

Los materiales de juego que se ubicaron dentro de este enfoque de aritmética son :

- Damas chinas
- Rommio
- Ajedrez
- Bingo
- Calcula y dibuja
- Múltiplos de cinco
- Crucigramas de números
- Lotería de tablas de sumar y multiplicar

4.4.1.4 Semejanzas

Los materiales clasificados dentro del criterio de semejanzas determinan los aspectos cualitativos y las relaciones que el niño recoge de su ambiente, así como a través de las adquiridas en la escuela.

El usuario pone en práctica su experiencia diaria, utilizando

los procesos de pensamiento asociativo y exige del niño que utilice su capacidad de razonamiento y de formación de concepto.

De los efectos que produce la práctica de los juegos de semejanzas, se pone a prueba las operaciones de la memoria remota, de la capacidad de comprensión, de la capacidad de pensamiento asociativo y de los intereses y lecturas del sujeto, así como de la capacidad para solucionar y verbalizar las relaciones apropiadas entre dos sujetos aparentemente distintos.

Los juegos clasificados dentro de este criterio de semejanzas son:

- Murales para colorear
- Dominó de productos y sus derivados
- Memoramas (animales, artesanías, figuras varias, etcétera.)
- Lince
- Dominó clásico
- Triunfa con destreza
- Tripas de gato (dibujos por medio de sellos)
- Dibuja con cuadros

4.4.1.5 Vocabulario

Los materiales clasificados, dentro del criterio de vocabulario, tienen como finalidad la organización de ideas mediante la manipulación implícita de signos y símbolos verbales, por esta razón se ubica esta clasificación como un criterio de inteligencia. Pretende desarrollar una excelente imagen, de conjunto de la capacidad de aprendizaje del niño, de su fondo de información, de la riqueza de sus ideas, del tipo de calidad de su lenguaje, del grado de pensamiento abstracto y del carácter de los procesos del pensamiento. Los juegos de vocabulario son un reflejo del nivel de educación y ambiente del niño.

Los materiales de vocabulario representan un medio rápido y excelente para manifestar el potencial intelectual, es relativamente invulnerable a las perturbaciones emocionales; además, induce a la evidencia de la fluidez verbal y el nivel cultural.

Los juegos que se adecuan dentro del contexto del vocabulario son :

- Juego del "Basta"
- Maratón, en alguna de sus partes
- Lectura de cuentos

- Crucigramas de significados
- Trabalenguas

4.4.1.6 Figuras incompletas

Los juegos que se clasificaron en figuras incompletas pretenden poner a prueba la capacidad para captar visualmente objetos familiares y para determinar la ausencia de detalles básicos frente a los secundarios; se requiere identificar en forma visual objetos, formas y utensilios comunes, a la par de identificar y separar rasgos primarios de los secundarios, los elementos que se ponen en práctica son : atención y concentración.

Durante la práctica de estos juegos se muestra una estimación aproximada de la atención que el niño presta a su ambiente; resultan sumamente atractivos para los niños, pueden relajar su tensión cuando tienen severas limitaciones en su expresión verbal.

Los juegos que relacionamos con el criterio de figuras incompletas son :

- Figuras enlazadas por puntos (punto a punto, úneme).
- Figuras enlazadas por flechas (Sígueme, sigue la flecha).

- El pequeño arquitecto.
- Caras diversas.
- Timbiriche.

4.4.1.7 Ordenación de dibujos

Los materiales de composición de dibujo han sido clasificados porque tienen como finalidad mostrar la capacidad de apreciación de lo que está ocurriendo en un dibujo determinado y, para luego colocarlo en relación lógica con otros dibujos, de manera que surja una secuencia consecuente y con sentido.

Estos juegos ponen en práctica elementos tales como la percepción, la comprensión visual, el planteamiento de situaciones consecutivas y causales y sus síntesis en conjuntos inteligibles.

Manifiestan la sensibilidad hacia lo social y sentido común tal y como lo revelan en la denominada inteligencia social, que es la inteligencia aplicada a situaciones sociales interpersonales.

También se manifiesta la capacidad para la planificación lógica y secuencial, más que la simple atención.

Los juegos de ordenación de dibujos, según este criterio, son:

- Enlace
- Colección de papiroflexia
- Elaboración de bonetes
- Historietas gráficas

4.4.1.8 Diseño con cubos (cuerpos geométricos)

El objetivo que tiene este criterio es desarrollar la capacidad de analizar, sintetizar o reproducir un patrón geométrico tridimensional que muchas veces debe ser producto de la creatividad individual o grupal.

Estos juegos permiten que se haga manifiesto el nivel de desarrollo de la percepción y análisis, la síntesis y la reproducción de figuras abstractas. Intervienen en el desarrollo de estos juegos aspectos lógicos y de razonamiento aplicados a las relaciones espaciales; también se demuestra el nivel de coordinación visomotora.

Los siguientes juegos proporcionan actividades no verbales del razonamiento, y permiten la observación de hábitos de trabajo interesantes, inclusive se puede detectar limitaciones o dificultades

motoras específicas, además cada una de las construcciones representan una viveza hacia los detalles del ambiente.

A continuación incluimos los juegos dentro de la clasificación con cubos a :

- Cubo mágico.
- Juguetes educativos para armar.
- Cubo de papiroflexia.
- Bloques lógicos.
- Cuerpos geométricos de madera.

4.4.1.9 Composición de objetos (rompecabezas)

Esta clasificación tiene como propósito sintetizar las partes de una figura o dibujo en un todo organizado e integrado, teniendo como resultado la deducción de la composición.

Los elementos que se requieren son una percepción adecuada, una buena coordinación visomotora y capacidad para realizar yuxtaposiciones sencillas; es necesario lograr cierta anticipación visual de las relaciones de las partes al todo y flexibilidad para lograr una meta desconocida en un inicio; también es necesario una

capacidad de síntesis de formas concretas visuales.

La composición de objetos pretende la exploración de la capacidad del niño para buscar y lograr el empalme de piezas imaginando previamente lo que está construyendo.

Estos juegos implican una mayor carga emotiva debido a los significados y asociaciones que puedan surgir. Su desarrollo es indicativo de una buena capacidad motora, además del manejo del ensayo y error; que no son otra cosa más que tarea manipulativa con capacidad de planteamiento.

Dentro de esta clasificación los juegos son:

- Rompecabezas (de diferentes contenidos y materiales).

4.4.1.10 Claves

Los materiales aquí clasificados permiten que el niño asocie y copie símbolos utilizando un modelo asociado con figuras simples y con números. El usuario pondrá en práctica su capacidad para aprender asociaciones de símbolos y formas en números y color, transcribiéndolos en un tiempo determinado.

Se pretende explorar la destreza visomotora, además de la capacidad para comprender un material nuevo, presentado en un contexto asociativo; rapidez y precisión ejecutadas determinan un buen trabajo.

El juego con claves denota capacidad para desarrollar un tipo de tarea específico, consiste brevemente en copiar o sustituir símbolos, implica cumplir una orden con ejecución rápida; es considerado como un nivel de maduración, ya que requiere cierto grado de energía concentrada y sostenida para obtener buenos resultados.

Algunos aspectos importantes desarrollados en estos juegos se ubican dentro de la esfera receptiva y expresiva.

Los juegos del criterio de claves son:

- Dibujos de pinta por número.
- Mosaicos de pinta por número.

4.4.1.11 Retención de dígitos

Los materiales clasificados dentro de este criterio tienen como propósito repetir el orden de ciertos números que se presentan dentro

de un esquema de formas que se varían (directo, indirecto, espiral, diagonal, etcétera.)

Representan estos juegos un aspecto de retención simple; además, evidencia en regular medida la posibilidad de poseer atención y concentración.

Durante la aplicación de este tipo de juegos se hace manifiesto la memoria mecánica. Además de que la repetición de dígitos en orden directo e indirecto puede tener un significado de diagnóstico en cuanto a la disminución de la memoria mecánica, que representa los primeros indicios de varios tipos de desorganización, tanto funcional como orgánica; por añadidura, los juegos con dígitos no implican que los niños con mayor capacidad, curiosidad o campo de interés más amplio, tengan mayor éxito en estos juegos.

Se pretende, a través del desarrollo de estos juegos, manifestar el nivel de capacidad de atención de un niño en una situación sencilla; proyectar la capacidad de recordar visulamente la seriación que se le propone reproduzca.

El nivel de agilidad mental es crucial. Porque además, repercute su capacidad de agrupar operaciones y estas características, en gran medida determinan asegurar el éxito en estos juegos. Se reflejan también los efectos de la ansiedad y de la

incapacidad en las operaciones mentales.

Estos juegos permiten una manifestación rápida de la memoria visual y de la atención, ejemplo que de ellos se han clasificado son los siguientes :

- Cuadro con número.
- Uneme punto a punto.
- Educal.
- Juego del UNO.
- Juego de la Oca.
- Juego de serpientes y escaleras.
- Juego de dados (chicos y grandes)

4.4.1.12 Laberintos

Los juegos ubicados en este criterio de laberintos se proponen que los niños jueguen, pues manifiestan su nivel de maduración, denota cierta capacidad pura, planea anticipadamente y se desplaza mental y gráficamente (visomotor) por un laberinto impreso, lo que implica una muestra significativa de inteligencia.

Se pretende que el niño revele su capacidad de planeación y

previsión atendiendo a ciertas instrucciones de no levantar el lápiz, contra de él y mostrando coordinación visomotora y rapidez combinada con precisión.

Laberintos es un juego útil como aspecto gráfico y no verbal. La tarea tiene al igual que las demás clasificaciones, un aspecto lúdico preponderante que recae enfáticamente la capacidad de previsión.

Algunos juegos que entran en esta clasificación son :

- Laberintos gráficos.
- Laberintos tridimensionales.

4.5 Organización

4.5.1 Adquisición de materiales

4.5.1.1. Fuentes de financiamiento

4.5.1.1.1 Cooperativa escolar

Dentro de las diversas formas de adquisición de materiales para la ludoteca, se sugiere utilizar parte del fondo social de la Cooperativa Escolar, dicho fondo tiene la finalidad de financiar en la compra de material didáctico de forma tal que los socios (alumnos y personal docente), obtengan beneficios técnicopedagógicos durante el proceso enseñanza aprendizaje.

Se propone que en la primer junta del Consejo Técnico Consultivo se informe al personal docente la finalidad y beneficios que atrae consigo el establecimiento de la Ludoteca Escolar, de manera que el profesor de grupo se sensibilice sobre la importancia de la Ludoteca y de esta forma apoye la propuesta y sean adquiridos materiales lúdicos. La propuesta para el establecimiento de la Ludoteca será en

este caso integrada en forma rotativa, circulante, es decir, debe implementarse un horario para que cada grupo haga uso de ella.

4.5.1.1.2 Donaciones

Es preciso aclarar que la propuesta inicial de este trabajo es integrar la ludoteca para cada grupo escolar; sin embargo, en el párrafo anterior se menciona que la Ludoteca sea rotativa, circulante y esto dependerá de la actitud que asuma cada profesor.

Otra forma de adquirir materiales lúdicos es mediante donaciones que pueden hacerse al inicio del ciclo escolar, no sin antes dar aviso a la dirección del plantel sobre la forma como va a integrarse la Ludoteca, a la vez hacer la invitación a Padres de Familia para que donen un material específico de entre un listado que el profesor proponga (lista que incluya, en la medida de lo posible, costos reales y lugares de adquisición). Cuando los padres de familia tengan algún material y quieran donarlo, será necesario que el profesor lo considere para poder dar su opinión sobre las características de él, de manera que se eviten donaciones de juegos y juguetes incompletos, inadecuados o que provoquen, al usarse, conductas agresivas.

Otro tipo de donación será de carácter económico. El profesor hará un presupuesto global de los materiales mínimos que integrarán la Ludoteca, su costo total será distribuido equitativamente entre el número de alumnos. Será una comisión de Padres de Familia y el docente quienes realicen la adquisición.

4.5.1.1.3 Intercambio

Una forma de complementar y enriquecer los materiales de la Ludoteca será llevar a cabo un intercambio intergrupar, principalmente de los materiales impresos, ya que estos pueden reproducirse fácilmente. En menor medida pueden intercambiarse los juegos atendiendo al reglamento que rige a la Ludoteca.

El intercambio se sugiere sea únicamente a nivel de Profesores para evitar conflictos para, si se presentasen, poder darles pronta solución.

4.5.2 Catálogo general

4.5.2.1 Organización de materiales

Para la organización de los materiales se sugiere distribuirlos de acuerdo al orden descrito en los criterios de clasificación, los cuales se enumerarán de la siguiente forma :

Material de:

I. Información

- A) 1 Maratón - Infantil.
 - Mini-maratón.
 - Clásico.
- 2 Letras - De plástico.
 - Madera.
 - Cartón.
- 3 Sopa de letras.
- 4 Sellos.
- B) 1 Crucigramas.
- 2 Juega, pega y colorea.
- 3 Pega, ilumina y diviértete.

II Comprensión

- A) 1 Juego de escrúpulos
- 2 Juego del UNO.
- 3 Estacionamiento de autos.
- 4 Serpientes y escaleras.

III Aritmética

- A) 1 Damas chinas.
- 2 Rommío.
- 3 Ajedrez.
- 4 Bingo.
- 5 Múltiplos de cinco.
- 6 Lotería de tablas: de multiplicar y de sumar.
- 7 Submarino.
- 8 Turismo.
- B) 1 Calcula y dibuja.
- 2 Crucigramas con números.

IV Semejanzas.

- A) 1 Dominó de: productos y sus derivados, y clásico.
- 2 Memoramas.

3 Lince.

4 Triunfa con destreza.

B) 1 Murales para colorear.

2 Tripas de gato.

3 Dibuja con cuadros.

V Vocabulario

A) 1 Maratón.

2 Lectura de cuentos.

3 Trabalenguas.

B) 1 Juego de Basta.

2 Crucigrama de significados

VI Figuras Incompletas.

A) 1 Caras diversas.

B) 1 Punto a punto.

2 Uneme.

3 Sígueme.

4 Sigue la flecha.

5 El pequeño arquitecto.

VII Ordenación de dibujos.

- A) 1 Enlace.
- 2 Colección de papiroflexis.
- 3 Elaboración de bonetas.
- 4 Historietas gráficas.

VIII Diseño con cubos:

- A) 1 Cubo mágico.
- 2 Cubo de papiroflexia.
- 3 Juguetes educativos para armar
- 4 Bloques lógicos.
- 5 Cuerpos geométricos de madera.

IX Composición de objetos (rompecabezas).

- A) 1 Cartón.
- 2 Madera.
- 3 Sintéticos.

X Claves

- B) 1 Dibujos de pinta por números.
- 2 Mosaico de pinta por números.

XI Retención de dígitos

- A) 1 Cuadro con números.
 - 2 Educal.
 - 3 Juego del UNO.
 - 4 Juego de la oca.
 - 5 Serpientes y escaleras.
 - 6 Juego de dados (chicos y grandes).
-
- B) 1 Uneme punto a punto.

XII Laberintos

- A) 1 Laberintos tridimensionales.
- B) 1 Laberintos gráficos.

XIII Criterio General

- A) 1 Pirinola.
2 Lotería clásica.
3 Palillos chinos.
4 Juego de trotamundos.
5 Cyclo-roller.
6 Juego de la matatena.
7 Plastibol.
8 Plastilina (estiques).
9 Acuarelas (hojas y pinceles).
10 Corcholatas.
11 Yoyos
12 Juegos de acertijos de alambre.

En esta organización se emplearán números romanos del I al XIII para determinar a qué criterio de clasificación pertenece cada juego; con literales en el caso de que los materiales sean juegos (A), en el caso de que las actividades sean con material impreso no renovable será (B); con números arábigos para ordenar los juegos.

Ejemplo de etiquetación por juego:

Criterio de
Clasificación
Información

I A
1

Tipo de
material
(reuso, no
renovable)

Número de
juego (1)

4.5.2.2. Ficheros

Para esta propuesta se utilizarán los ficheros siguientes:

Fichero de juegos: este tipo de fichero es para que el alumno localice el juego deseado, que le indicará cuántos integrantes intervienen en él, una breve explicación de su funcionamiento y tiempo de duración aproximado y, edad de los jugadores.

La ficha de localización será como el siguiente ejemplo:

II A ESTACIONAMIENTO DE AUTOS.

3 Edades : 8 años en adelante.

No. de jugadores: 2

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Los jugadores se colocan frente a frente, poniendo el tablero entre ambos, enseguida se colocan los autos según el color, de manera que cada uno ocupe una casilla blanca, el color del coche deberá corresponder con el de la estrella. El objeto del juego consiste en "estacionar" los propios coches. Gana primero quién termine de acomodar sus coches.

Fichero de socio-alumnos: estos ficheros tienen como finalidad el tener un mejor control de los materiales de la Ludoteca. Cuando se presente alguna anomalía, abuso, destrucción, pérdida o extravío, se anotará en la ficha personal el motivo del problema. En estos casos puede ameritar la falta cometida, suspensión temporal o definitiva del servicio.

Los datos que deben contener estas fichas son:

- Nombre completo del alumno.
- Domicilio completo.
- Teléfono (si lo tiene).
- Nombre y firma del padre o tutor.
- Nombre y firma del profesor.
- Fecha de expedición.
- Fotografía actualizada.
- Observaciones.

Ejemplo de ficha personal:

LUDOTECA

Nombre del alumno : _____

Domicilio _____

C.P. _____ Teléfono _____

Padre o tutor:

Me comprometo a reparar el juego o juguete que mi hijo (a) destruya, descomponga o en caso de pérdida, reponerlo parcial o totalmente.

Nombre del Padre o tutor

Firma.

Fecha de expedición : _____

Observaciones. _____

4.5.3 Formas de utilización de la Ludoteca

4.5.3.1 Con alumnos sobresalientes

Hay ocasiones en las que durante el desarrollo del trabajo escolar se tienen alumnos que terminan sus actividades con mayor rapidez que sus compañeros, es ese uno de los momentos donde este tipo de niños podrá tener acceso a los materiales de la Ludoteca, en tanto el trabajo grupal no quede completamente concluido; es recomendable que los alumnos que estén haciendo uso de la Ludoteca no exceda en número de ocho participantes, evitando así la indisciplina.

En otras circunstancias el docente necesita dedicar atención especial a un reducido grupo de alumnos que no tienen la misma facilidad para asimilar conocimientos específicos, así como el poder de retención, principalmente en las áreas de Español, Matemáticas; será el momento adecuado para que al resto del grupo se le permita el uso de los materiales de la Ludoteca, pero retomando la misma sugerencia, para cada juego no deberá permitirse más de ocho participantes.

4.5.3.2 Como motivación a un tema

Previo a la exposición de algún tema u objetivo específico de alguna de las áreas del conocimiento, puede emplearse algún juego de la Ludoteca que dadas sus características, funcione como motivante al tema a tratar. Un juego a manera de ejemplo es el denominado "Bingo", con el puede iniciarse el tema de localización de puntos en el plano cartesiano.

4.5.3.3 Afirmación de conocimientos

De las aplicaciones que se le pueden dar a la Ludoteca, la más importante (considerada en este trabajo), es su utilización para la afirmación de conocimientos. Para ello será necesario que el docente conozca y maneje todos y cada uno de los materiales que integran la Ludoteca; su habilidad como profesor le dará la pauta para que adecúe determinado juego en relación con un contenido específico. Como ejemplo se tiene el rompecabezas de los estados de la República Mexicana, en donde el niño a través del juego identifica la localización de los estados de nuestro país, discrimina cuáles son fronterizos, los que tienen litorales, etcétera.

4.5.3.4 Como relajante

Durante el trabajo cotidiano el profesor llega a enfrentarse con situaciones donde el grupo escolar se encuentra tenso, fastidiado, fatigado o inquieto, etcétera, debido a actividades como una ceremonia cívica de larga duración, una evaluación, un ensayo deportivo o artístico; en esos momentos la Ludoteca representa un auxiliar para lograr la relajación grupal. El tiempo de uso que se propone es breve (no mayor de treinta minutos).

4.5.3.5 Como recreación

Se propone que al final de la semana de labores escolares, en las últimas horas del día de trabajo, se utilice la Ludoteca como apoyo a actividades artísticas, principalmente aquellas del tipo gráfico-plásticas, como el Origami, reproducción de dibujos en cuadros, etcétera.

4.5.4 Reglamento

4.5.4.1 Derechos de los usuarios

- Todos y cada uno de los alumnos que integran el grupo escolar tienen el pleno derecho de hacer uso de las instalaciones y materiales contenidos en la Ludoteca.

- El usuario puede cambiar a otro juego cuando lo desee, no sin antes dar aviso al profesor, argumentando los motivos de su decisión.

- Los alumnos tienen completa libertad para elegir los materiales de su total agrado.

4.5.4.2 Obligaciones de los usuarios

- Para tener derecho a utilizar los materiales de la Ludoteca, los usuarios deberán participar en la donación de materiales al inicio del ciclo escolar.

- Para poder hacer uso de los materiales, el alumno deberá recurrir primeramente al catálogo para localizar y elegir el juego de su agrado y registrarse.
- Durante la práctica del juego, los usuarios deben respetar y hacer efectivas las reglas que cada juego tiene.
- Los alumnos tienen la obligación de cuidar los materiales de juegos, incluyendo accesorios o piezas (fichas, dados, canicas, tarjetas, etcétera.)
- Al término del uso de los materiales el alumno deberá entregar completo y ordenado el juego al profesor para su revisión.
- Cuando el juego requiera de varios participantes, un alumno será el responsable de recibir y entregar el material.
- Antes de iniciar el juego, el mobiliario escolar deberá estar libre de objetos o alimentos que puedan impedir el desarrollo de la actividad.
- Durante el desarrollo de los juegos se deberá mantener el orden, evitando gritos y palabras altisonantes, así como no provocar riñas o discusiones motivadas por el ánimo de los

juegos.

- Los juegos deberán utilizarse únicamente dentro del aula escolar.

4.5.4.3 Sanciones

- Los alumnos que maltraten, mutilen, pierdan o extravíen un juego o alguno de sus componentes, se harán acreedores a una sanción que podrá ser suspensión total o parcial del servicio, abarcando uno, tres, siete días o hasta un mes, dependiendo de la gravedad de su acto.
- Recuperación total del material dañado, extraviado o perdido, o en su defecto, adquisición de un nuevo material sugerido por el profesor.
- En los casos de indisciplina de cualquier índole, se procederá en primera instancia con un llamado de atención, seguido del retiro del material utilizando y hasta la suspensión por uno o varios días, según sea el caso.

4.5.5 Renovación de materiales

4.5.5.1 Reparaciones

Las reparaciones de los materiales de la Ludoteca, que por su uso cotidiano se maltratan, se propone sean mensuales, trimestrales o semestrales, dependiendo de las condiciones en que se encuentre el material. Cabe aclarar que la pérdida o deterioro de los materiales hecha por un alumno o grupo de alumnos, deberá ser adquirida a la mayor brevedad posible.

4.5.5.2 Registro de frecuencias

Se propone llevar a cabo un registro o récord que muestre la periodicidad con que son utilizados los juegos, así como para poder determinar cuáles son los materiales de mayor o menor preferencia, en consecuencia puede aumentarse el número de ejemplares preferidos y también, promover los materiales que los niños no utilizan frecuentemente.

4.5.5.3 Actualización

Es conveniente que el profesor de grupo actualice los materiales que conforman la Ludoteca, al inicio y durante el transcurso del ciclo escolar. Se sugiere sean visitadas casas editoriales de publicaciones infantiles como "Buki Toys" y "Tuki": librerías y almacenes comerciales, kpero principalmente las diferentes exposiciones de libros y materiales infantiles, como por ejemplo:

- Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil.
- Feria Internacional del Libro (U.N.A.M.).
- Feria del Libro del Deporte (CONADE).
- Feria del Libro (Pasaje Zócalo-Pino Suárez,DDF).
- Expo-deporte, Ciencia y deporte (U.N.A.M.).

CONCLUSIONES

- Con juego como actividad y necesidad fundamental en el desarrollo infantil, el interrelacionarse con contenidos programáticos, se obtienen resultados efectivos en el aprendizaje escolar.
- A través de la actividad lúdica y por medio de la Ludoteca escolar se pretende revalorizar al juego, por parte de docentes y autoridades.
- La Ludoteca escolar, cuya esencia es el juego, debe estar relacionada y fundamentada desde un punto de vista psicológico, en este caso se aproxima al enfoque psicogenético.
- Dentro del enfoque psicogenético, es Jean Piaget quien fundamenta la importancia del juego en el desarrollo de la inteligencia del niño.
- Las actividades lúdicas deben aplicarse de acuerdo a las características, intereses y necesidades del niño, respetando su desarrollo psicológico y neuromotriz.

- La forma de organización de la Ludoteca escolar depende de las necesidades y características de los alumnos y del docente de grupo, aquí se hace una propuesta de organización desde variados aspectos que la integran.

- Una propuesta que resulta interesante es el criterio utilizado para clasificar los materiales, basado en la prueba psicológica del WISC-RM.

- No se pretende que la Ludoteca Escolar se represente estrictamente como una terapia de juego, se da a conocer su importancia y se le relaciona con la labor docente del profesor de grupo en Educación Primaria.

BIBLIOGRAFIA

BORJA, Solé M. El juego infantil, Organización de las Ludotecas. Edit. OikosTau, Barcelona, 1979.

CASTELLANOS, Marie C. El juego en la educación. Edit. Prensa Médica Mexicana. México, 1973.

CLANET Y LATERRASE. Dossier WallonPiaget. Edit. Gedisa, Serie Renovación Pedagógica, Barcelona, 1979.

CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Edit. Kapelusz. Buenos Aires, 1986.

DICCIONARIO ENCICLOPEDICO DE EDUCACION ESPECIAL. Vol. 3, Edit. Santillana. México, 1986.

ELKONIN, D.B. Psicología del juego. Pablo del Río. Madrid, 1980.

EL NIÑO; APRENDIZAJE Y DESARROLLO. U.P.N. S.E.P. 1988.

GARVEY, Catherine. El juego infantil. Colecc. Psicología Edit. Morata 4a. Ed. Madrid, 1985.

GLASSER Y ZIMMERMAN, "Interpretación clínica de la escala de inteligencia de Wechsler para niños (WISC)". Publicaciones de Psicología Aplicada. Ediciones TEA, Madrid, 1987.

LIBRO PARA EL MAESTRO. 1o. a 6o. grado. SEP. 1984.

MARTINEZ Plata, C. A. Mi ludoteca ¡Poemas, cantos y juegos! Antología Universal, México, 1990.

MERANI, A. L. Psicología y Pedagogía. Las ideas pedagógicas de Henri Wallon. Col. pedagógica, Edit. Grijalbo 1974.

MILLAR, Susana. Psicología del juego infantil Edit. Fontanella, Barcelona, 1972.

MOOR, Paul. El juego en la educación. Edit. Herder. Barcelona, 1981.

PALACIOS, Jesús. La cuestión escolar. Edit. Laila, Barcelona, 1980.

PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. Edit. Seix Barral 6a. Ed. México, 1979.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica 8a. edición, México, 1984.

SCHAEFER Y O'CONNOR. Manual de Terapia de juego. Edit. Manual Moderno, México, 1988.

SENSAT, Rosa. Las Ludotecas, juguetes y sociedad. Paidós, Barcelona, 1984.

WALLON, Henri. La evolución psicológica del niño. Colección Pedagógica, Grijalbo 1974.

ZAPATA, Oscar. El aprendizaje por el juego. Edit. Pax México, 1988.