



UNIDAD  
SEAD  
099

UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

80102

✓ EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO

MARIA ENRIQUETA LOPEZ RUIZ

INVESTIGACION DOCUMENTAL PRESENTADA  
PARA OPTAR POR EL TITULO DE LICENCIADA  
EN EDUCACION PRIMARIA

MEXICO. D. F. 1982



## DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

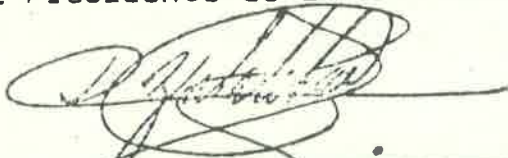
México, D.F., a 25 de mayo de 1982.

C. Profr. (a) María Enriqueta López Ruiz  
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-  
ción alternativa Investigación documental  
titulado El juego como recurso didáctico  
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -  
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el  
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



Profr. Dionisio Zabaleta López



S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
CIUDAD DE MEXICO  
D. F. PONIENTE

# I N D I C E

Pág.

	AGRADECIMIENTOS	
	PROLOGO .....	I
	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1	EL JUEGO ENFOCADO A TRAVES DE DISTINTAS APROXIMACIONES TEORETICAS...	6
1.1	Enfoque psicopedagógico	
1.2	Enfoque psicoterapéutico	
2	APLICACIONES DEL JUEGO EN ALGUNAS ESCUELAS.....	19
2.1	Las casas de los niños	
2.2	Escuelas de ensayo y de reforma	
2.3	Summerhill	
2.4	El juego aislado en la escuela	
3	CLASIFICACION DEL JUEGO.....	25
3.1	Gradación del juego	
3.2	Intereses lúdicos	
3.3	Juegos y juguetes	
3.4	Juegos educativos	
4	ENFOQUE DESCRIPTIVO SEGUN EL EL DESARROLLO EVOLUTIVO (DESDE EL NACIMIENTO HASTA LOS SEIS AÑOS).....	38
5	APLICACIONES PEDAGOGICAS EN EL PRIMER AÑO DE INSTRUCCION PRIMARIA ...	49
6	CONCLUSIONES.....	57
	GLOSARIO.....	59
	BIBLIOGRAFIA.....	64

Deseo hacer patente mi agradecimiento a las siguientes personas:

A la profesora conductora Rosa Elena Sañont Magnani por su acertada guía y por su gran amistad.

A los alumnos de la escuela Libertadores de América que en el año de 1978 motivaron mi interés para estudiar mas detalladamente las actividades de juego.

A mis hijos por sus estimulantes exhortaciones y muy especialmente a mi hija Beatriz Ramírez López.

A todas aquellas personas que breve o ampliamente contribuyeron a la realizacion de este trabajo.

Ma. Enriqueta López Ruiz.

Adaptar los contenidos  
y métodos a las etapas  
de desarrollo del niño.

J. Piaget.

Para descubrir el espesor  
de la realidad es necesario  
moverse en torno de ella.

G.A. Miller.

## P R O L O G O

Para las personas que de alguna manera nos sentimos motivadas, para tratar de hacer la tarea educativa más efectiva y agradable, está encomendado el presente estudio de investigación documental sobre la actividad del juego, se trata de demostrar lo significativo que es, al utilizarlo el niño como un medio para aprender a enfrentarse a la vida, para adquirir conocimientos, para expresar y canalizar sus sentimientos, para manifestarse creativo, para sentirse libre en plenitud existencial, manteniéndose con salud física y mental sentando las bases para su adaptación social.

En muchas ocasiones, los adultos hemos desdeñado el juego por considerarlo intrascendente, olvidándonos de sus características psicológicas durante el desarrollo infantil; el juego se asemeja a ondas concéntricas en la cual las ondas más pequeñas engendran a las más complicadas.

En el capítulo 1, de este trabajo, se exponen las distintas concepciones del juego generadas a través de la evolución cronológica en el aspecto psicopedagógico y su utilización terapéutica.

Los estudiosos de la pedagogía advirtieron su importancia en el aprendizaje y de alguna manera lo emplearon como sistema educativo primordial en sus escuelas hecho que describimos someramente en el capítulo 2.

La investigación del juego ha generado su posible clasificación de acuerdo a los diversos enfoques y que se consignan en el capítulo 3.

Desde mi punto de vista como maestra es de preferencial importancia el génesis del juego de acuerdo al desarrollo evolutivo, para poder entender el por qué, el juego favorece el desenvolvimiento intelectual, lo significo en el capítulo 4.

Por último, en el capítulo 5, planteo las aplicaciones pedagógicas y la gama de actividades de juego que se pueden ejercitar en los diferentes aspectos del intelecto, de acuerdo, a la iniciativa e ingeniosidad del maestro que los crea.

La lectura, el estudio, de la teoría de Jean Piaget, me motivó de una manera muy especial y quiero hacer patente mi reconocimiento a este extraordinario hombre de ciencia de nuestro siglo, sus investigaciones y concepciones abren el camino para encontrar nuevos lineamientos educativos.

Ma.E.L.R.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los pueblos se preocupan por dar educación a sus individuos y con ese fin se planifican a veces complicados sistemas de enseñanza, en los cuales la labor docente es determinante para el logro de los objetivos que se proponen. A los maestros nos preocupa tener un acervo de recursos para hacer nuestra labor educativa más eficiente, en cierta forma se considera que el alumno se encuentra en posibilidad de adquirir el aprendizaje -- con facilidad; sin embargo la práctica nos demuestra lo contrario, sobre todo en el primer año de la escuela primaria, palpamos problemas de adaptación de los escolares, rechazo a la escuela, aversión para adquirir hábitos que favorezcan un aprendizaje sistematizado, manifestándose la necesidad de buscar los medios adecuados, acordes al interés del niño para que superen dichas situaciones y de esa manera propiciar el aprendizaje.

De la vida humana surge espontánea una actividad que el niño manifiesta desde que nace y se prolonga a lo largo de su vida, esa actividad es el juego. ¿Qué es el juego? ¿Por qué juega el ser humano?. Son inquietantes preguntas que se han planteado médicos, pedagogos, filósofos y psicólogos.

En el trabajo escolar diario con los niños se observa, -- cuando uno les dice esta frase: ¡Vamos a jugar!, los alumnos cambian de expresión, sus ojos se llenan de alegría y un alud de emociones de buena disposición e interés se observa en ellos. En ese momento el niño hostil, el hurano, el introvertido se transforma y todos responden para participar.



Este hecho nos demuestra el poder de la actividad del juego, manifestación elocuente de sus efectos en el individuo para poder desarrollar funciones intelectuales y operaciones académicas.

El conocimiento de las características psicológicas del juego durante el desarrollo infantil nos va permitir planear estrategias de aprendizaje basadas en el interés del niño, lo cual propicia que el proceso enseñanza aprendizaje se efectúe de una manera agradable apegándose a los principios psicopedagógicos del mismo.

¿Qué relación tiene el juego entre la educación y el desarrollo de la personalidad del niño?

Hipótesis.

"El juego es uno de los medios de la educación para propiciar el desarrollo de las capacidades, cognitivas, físicas, sociales y emotivas del niño".

Esta hipótesis se va a contrastar con lo realizado por algunas teorías psicopedagógicas y lo que sostienen algunos autores por medio de una investigación documental.

De gran valor sería, que de la lectura de este modesto trabajo, surgiera la motivación para realizar investigaciones de campo de las actividades de juego, a diferentes niveles de edad, con alumnos de poblaciones urbanas y suburbanas, que nos proporcionaría datos sobre el juego en el proceso enseñanza aprendizaje con nuestros niños mexicanos.

CAPITULO 1

## 1. EL JUEGO ENFOCADO A TRAVES DE DISTINTAS APROXIMACIONES TEORETICAS

### 1.1 Enfoque psicopedagógico

El estudio del juego reviste múltiples facetas, se pensó que el niño solo jugaba por divertirse o bien por una necesidad de descanso, lo cual es falso, se ha visto que los niños juegan hasta el agotamiento; se pensó también que es una descarga debido al exceso de energías, o quizá el hombre jugaba por revivir vivencias ancestrales.

El diccionario nos da una definición: "Proviene del latín *jocus*.-Acción de jugar.- Diversión o ejercicio recreativo-sujeto a ciertas reglas y en el cual se gana o se pierde"(1).

Cuando se establecen reglas el juego adquiere un carácter forzoso, entra en el área del deporte.

Revisando antecedentes históricos, encontramos que los atenienses advierten las características excepcionales del juego en la formación humana, al grado que la educación intelectual se desarrollaba en un ambiente de grata complacencia. "El juego tiene en la educación ateniense una significación muy grande" (2).

Platón nació en Atenas en el año 428 a.C. en su aportación pedagógica, propone jardines de niños donde se enseñe con juegos, cantos y fábulas seleccionadas. Recomendaba " Al enseñar a los niños ayúdate con algún juego y verás con

(1) SOPENA Ramón. Nuevo diccionario de la lengua española. Argentina, Ed. Soperena. 1954, p.1521

(2) LARROLLO Francisco. Historia general de la pedagogía. México, Ed. Porrúa. 1949, p.131

mayor claridad las tendencias naturales de cada uno de -- ellos".(3)

Aristóteles nació en Estagira el año 348 a.C. Discípulo de Platón creó la escuela llamada "Liceo" que contaba de un edificio, jardines y de un paseo por lo que se llamó escuela-peripatética. Distingue al hombre como un "animal político", - esto significa que el ser humano vive en sociedad con sus semejante y tiene que cultivarse educacionalmente, para lograrlo la educación debe ser graduada, ligada a los sentidos y a la - imaginación; la actividad del juego la acercó a la felicidad, a la virtud; el juego se elige de sí, en sí mismo, en forma - espontánea y no como una necesidad.

Un salto en la historia de la educación hasta la época de la escuela tradicional caracterizada por su sistema memorístico, libresco y rígido, desprecia la actividad del juego por considerarla como un descanso, un escape de energía superflua. Desde fines del siglo XIX surge un movimiento reformista en materia educativa, grandes pensadores originaron este cambio; emerge la egregia figura de Juan Jacobo Rousseau (1712-1778) filósofo suizo, escribe su obra pedagógica "el Emilio". Con -- sus notables pensamientos abre un camino para una educación humanística, puso de manifiesto las características de la edad infantil, resaltó las grandes diferencias entre los intereses de los adultos y de los niños; reclamó el respeto para la personalidad infantil, proclamó una educación para la libertad.

(3) CRATTY Bryant J. Desarrollo intelectual. Juegos que lo fomentan. México. Ed. Pax. 1977. p.18

Las teorías con respecto al juego proliferaron dando lugar a controvertidas concepciones, ocasionando vaguedad e impresión, algunas son descriptivas y otras explicativas .

Manuel Kant.- (1724-1804) Filósofo y pedagogo alemán, -- piensa que debe entrenarse a los niños a resistir los obstáculos, evitar la ayuda ajena y motivar para que el niño alcance lo que se propone mediante su esfuerzo (trabajo). El método de enseñar todas las cosas jugando es detestable. Las facultades espirituales deben cultivarse coordinándolas y organizándolas entre sí.

Federico Schiller.- (1759-1805) Observa el problema de la educación estética .El juego es hermano de la sociabilidad y ambos crean el arte. El niño juega por exceso de energías, Esta teoría es falsa; los niños débiles por efecto de alguna enfermedad también juegan; en los hospitales se observa que los niños enfermos juegan, lo hacen en periodos en que la enfermedad se atenúa o bien cuando los analgésicos hacen sus efectos, en estos lapsos el niño juega.

Agusto Guillermo Federico Fröbel.- (1782-1852) Pedagogo alemán, creador de los "jardines de niños". Este educador piensa que el hombre debe ser educado desde su tierna infancia y muy especialmente sus manifestaciones corporales y sus sentidos, para ello necesita actividades como el juego, la construcción y el modelado. Mira el juego moviéndose en la esfera creadora del espíritu, produciéndose esta actividad cuando el niño es libre, por tanto individualiza; esta concepción se inspira en la filosofía idealista.

Eduardo Claparede.- (1873-1940) Médico psicólogo suizo, nacido en Ginebra, creador de la educación funcional; en la -- que sostiene que el niño aprende en base a una necesidad de -- adquirir experiencia y conocimiento, lo obtiene jugando e imitando; para este autor los instintos deben ser canalizados en el juego lo que permite desplegar su personalidad y adquirir momentáneamente su línea de mayor interés, es decir se propone fines ficticios, el niño juega en un mundo que él ha creado de ahí su nombre de "derivación por ficción".

Anton Semionovich Makarenko.- (1888-1939) Pedagogo del comunismo, la función de la escuela debe ser al servicio del grupo, constituirse en una comunidad para la producción real de bienes económicos; el fin de la educación es incorporar al educando a la vida de la colectividad comunista. Enfoca su atención en el juego social y su vinculación orgánica con el trabajo de las personas adultas. "No se podría trazar entre el juego y el trabajo una frontera absoluta. Juego y trabajo son polos de una misma línea". (4)

Giovanni Gentile.- (1895-1944) Perteneciente al neoidealismo italiano, se inspira en San Agustín, concibe el acto -- educativo como acto de amor, en el que el educador al ponerse al nivel del niño se ensalza. Considera "el acto del pensamiento como acto puro" (5). Nos dice, el niño solo puede jugar -- cuando es libre, solo así puede crear su propio juego; los -- niños que juegan en esta forma han sido excelentes escolares.

(4) FOULUIE, Paul. Diccionario de pedagogía. España-Ed. Oikos Tau. 1976. p. 263

(5) ACHA Irizar, Felix. Introducción a la pedagogía España. Ed. Mensajero. 1978. p. 58

Karl Groos, en 1896, en su obra "Los juegos de los animales", hace una exposición del juego animal, lo explica como un desahogo, una descarga de fuerzas sobre abundantes. Posteriormente se observa el juego como un ejercicio sin utilidad inmediata, es decir el niño y el animal se adiestran, se entrenan para la vida futura. Un ejemplo de esto lo tenemos cuando un gatito empieza a jugar con una bola de estambre o una pelota que rueda, el animalito trata de atraparla, salta, retoza, estas manifestaciones son preparatorias para la cacería. Los niños inventan juegos que se engloban dentro de estas teorías como jugar a la "comidita", los "bomberos", la "tiendita" etc, esta preparación la denominó el autor como preadaptación y preejercicio.

H. Carr, supone que el juego tiene por objeto conservar los hábitos nuevamente adquiridos y por otra parte eliminar las tendencias nocivas, (violencia agresividad), por lo tanto tiene una función de derivación y de catarsis; esto quiere decir que el juego implica un escape, una liberación de las emociones, de los conflictos y de los instintos antisociales que no deben ser reprimidos, sino canalizados.

Holl Gronville Stanley.-(1844-1924) Psicólogo y pedagogo norteamericano, fundador del primer laboratorio de psicología en los Estados Unidos, encuentra en la actividad del juego un retorno al pasado de la humanidad, o sea una recapitulación, el niño al jugar reproduce lo que constituye la vida del hombre primitivo: juegos de indios, vida al aire libre, trepar, excavar, construir refugios en el campo, fabricar armas pri

mitivas, jugar en los arroyos etc. Se observa algo de esto en juego infantil.

Carlos Bühler.-Doctor en medicina y filosofía, nació el 27 de mayo de 1870 en Meckesheim (Badem). Realiza un estudio del juego siguiendo el desarrollo infantil, lo distingue desde el segundo semestre de vida y lo denomina "placer funcional" (6) - (ejercicios libres de actividades psicomotrices); hacia el segundo año "el juego ficticio" (funcional), el niño halla placer en imitar a las personas, casi simultáneamente distingue los "juegos perceptivos" el niño funciona como un espectador; en el tercer año aparecen los "juegos constructivos" y nace el espíritu creador que es un puente entre el juego y el trabajo, transformándose en beneficio utilitario.

J.J. Buytendijk (1933) y G. Bally analizan el concepto -- del juego. El primero observa "el juego ligado a leyes dinámicas" (7), es decir, los niños tienen realidades vividas que tienen que transformar para representarlas simbólicamente utilizando la fantasía; el juego puede considerarse como el lenguaje del inconciente, el niño deshace el mundo construido para hacerlo a su modo, un ejemplo de esto es cuando la niña juega con su muñeca, no solo sirve para desarrollar su instinto maternal sino para representar situaciones reales vividas y aun no asimiladas. El animal en cambio, no puede hacer otra cosa que jugar para ejercitarse. Para Bally el origen del juego se halla en el instinto, dentro del ambiente de la apeten-

(6) MIRA y López Emilio. La psicología evolutiva-- del niño y del adolescente. Buenos Aires.

(7) VOPICELLI Luigio. La vida del juego. Argentina. Ed. Angel Estrada. 1969. p. 27, 59



cia (como en los animales) y evoluciona para transformarse en expresión de libertad, se logra esto cuando las coacciones instintivas se relajan y se permite la creatividad en el juego, siendo manifestación de libertad, es decir, la necesidad precede al acto mismo del querer, en el hombre se rebaza el común denominador con el animal para proyectarse en lo espiritual. El arte y el juego se mueven dentro del mismo ámbito y presuponen la misma afirmación de libertad.

Jean Piaget.-Nacido en Neuchantel (Suiza) el 9 de agosto de 1896 y falleció el 16 de septiembre de 1980. En sus investigaciones de la psicología del niño distingue tres categorías en el juego y una forma de transición: la primera en forma primitiva a nivel senso-motor, la segunda el "juego de ejercicio", consiste en repetir por placer las actividades con en fin de adaptación, "el juego simbólico" entre (2-3 y 5-6 años) el cual se refiere a la necesidad que tiene el niño de tener un sistema de significantes, de símbolos propios construidos y adaptables a sus deseos para la "asimilación de lo real al Yo" sin coacciones ni sanciones, en tercer lugar "el juego de reglas" (8) (canicas, rayuela etc.), se aprecia la característica social y se trasmite principalmente de niño a niño, va a permitir su sociabilización. Finalmente a partir del juego simbólico se desarrollan los juegos de construcción fortaleciendo aún el principio del simbolismo lúdico pero que tiende seguidamente, a construir verdaderas adaptaciones (construcción mecánica o solución de problemas y creaciones inteligentes

(8) PIAGET Jean. Psicología del niño. España. Ed. - Morata. 1969, p. 65-66

tes). Se observa en el juego frecuentes conflictos inconcientes, intereses sexuales, defensas contra la angustia, fobias, -- agresividad etc. Es así como Piaget considera que el juego se convierte en método de terapia en el psicoanálisis infantil.

En la dinámica psicoanalítica el juego presenta sus formas inconcientes y su contenido simbólico, Piaget nos dice: "Es necesario seguir paso a paso los progresos de la imitación y posteriormente los del juego, para llegaren un momento dado, a los mecanismos formadores de representación simbólica" (9).

A.S. Neill.-Este autor interpreta el juego como una actividad producto de la fantasía, por ejemplo el jugar a las muñecas, a los gansters con pistolas y otros implementos de juguete, es una vivencia importantísima en la infancia a la cual los adultos limitamos organizándoles su tiempo con otras actividades como peinarse, comer, estudiar etc. Comenta este autor que si dejáramos al niño en libertad dedicaría éste más tiempo a jugar que a otras actividades.

Los adultos nos preocupamos por el futuro de los niños y en ocasiones exageramos privando al niño de su "derecho a jugar" y nos olvidamos de como se jugaba, como se fantaseaba en la infancia.

Jean Chateau.-Investigador francés en su volumen "El niño y el juego," (1960), se identifica con el principio grosiano del pre-ejercicio y lo enfoca hacia la idea de proyecto, esto es, no siempre el juego es huida o evasión de la realidad por ejem: "cuando un arquitecto elabora el proyecto de un di -

(9) Ibid.

que , no se evade de la realidad de la garganta donde deberá ser construido. Se aparta solamente, se retira a su estudio a salvar el obstáculo para volver más tarde a obrar sobre la realidad. También el juego participa de la naturaleza de proyecto". (10)

Para este autor los juegos implican enfrentamiento a un riesgo físico y resistencia al dolor. Por esta razón denominados "juegos ascéticos". El ascetismo infantil es una exploración de la voluntad porque el niño cuando tiene suficiente conciencia de su personalidad, va en busca de la confirmación de ésta, incluso en ausencia de público, busca una prueba para sí mismo, actividad de disfrute, como un logro, como una manifestación del Yo.

Para el Dr. Julio R. Cáceres Díaz (Subdirector del Hospital Psiquiátrico Infantil. Juan N. Navarro. "El juego es la cristalización de toda una gama de potencialidades genéticas. Es el punto de llegada en la obtención de madurez, pero a la vez es el punto de partida para obtener gracias a ellas nuevas, y más delicadas y más finas estructuraciones". (11).

Las actividades escolares requieren que se le tome muy en cuenta por que favorecen el desarrollo humano al ir de lo conocido a lo desconocido, al ser una actividad que pone en ejecución las habilidades para hacerlas madurar y más tarde sirvan de transición espontánea al trabajo, como nos dice Jean Piaget "Es una palanca del aprendizaje tan potente en los ni-

(10) VOLPICELLI Luigio. La vida del juego. Argentina. Ed. Angel Estrada. 1969 p. 8

(11) CACERES Díaz Julio. Jugar es una necesidad. Revista Activa. México. 1972 Año 3 Num 10 p. 11, 12, 13.

ños, hasta el punto de que siempre se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía se ha visto apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan desagradables. (12)

Los maestros, en el ejercicio profesional debemos normalizar nuestra actividad de acuerdo a estos consejos pedagógicos "Has de tu pedagogía puro juego". Afianza tu pedagogía en el fecundo vivero del juego". (13)

## 1.2 Enfoque Psicoterapéutico

En este siglo los psicólogos se han preocupado más por la aplicación del juego, que por su definición o descripción, utilizándolo como terapia infantil en el psicoanálisis. Anderson y Anderson (14) en su libro "Técnicas de diagnóstico psicológico," nos dice: surgen dos corrientes psicoanalíticas en Europa, la escuela Vienesa y la Inglesa. La primera representada por Ana Freud y sus seguidores que han empleado la terapia del juego ficción, su técnica consiste en entrar en contacto lentamente con el sujeto y establecer una relación con él, antes de intentar determinar sus procesos de pensamiento más íntimo. La segunda escuela está representada por Melanie Klein que procede de una manera más directa y recurre a una interpretación profunda del material simbólico en los primeros estadios de la terapia. El material simbólico del sueño es análogo al del

(12) PIAGET Jean. Psicología y pedagogía. España. Ed. Ariel. 1973. p. 178

(13) TIRADO Benedito Domingo. La ciencia de la educación. México. Ed. Alante. 1940. p. 269

(14) ANDERSON H.H. y Anderson G.L. Técnicas proyectivas del diagnóstico psicológico. Madrid. Ed. Rialp. 1963. p. 722

juego, puede utilizar los personajes imaginarios para expresar sus sentimientos hacia sus padres o sus hermanos. Matando a su muñeco, el niño puede expresar sus deseos de muerte hacia uno de los padres o hacia un hermano. Debe permitirse que el niño escoja el juguete que desea y lo use espontáneamente ya que así escogerá un medio de expresión que más le conviene y el que mejor se adapta para representar su problema o situación inmediata.

El hecho de que el niño revele en el juego sus temores, deseos, motivos de queja y los estados afectivos que le inquietan pero que no se atreve a comunicar a los demás de una manera directa o ni siquiera confesarse a sí mismo; ha proporcionado la base para la terapia de juego, nos dice Artur T. Jersil y describe en forma sencilla en su libro de Psicología del niño. (15) Durante el juego, considera este autor, el niño puede ser capaz de formular, de revelar y también resolver y aceptar ayuda para solucionar problemas importantes para él y para su vida.

El juego, nos explica, es una actividad que realiza el niño porque lo necesita, es uno de los medios más importantes con el cual ejercita su impulso a desarrollarse. Es uno de los medios con el cual se pone a prueba a sí mismo, no solo con la imaginación valiéndose de la fantasía sino activamente. El juego genera en forma gradual, sus facultades de desarrollo y así, se arriesga a nuevas aventuras pasando de lo conocido a lo desconocido.

(15) JERSIL Artur T. Psicología del niño. Buenos Aires. Ed. Universitaria. 1978 p.145

La vida del hombre en sociedad y sus relaciones equilibradas o patológicas han motivado a los estudiosos a investigar las interacciones sociales.

El Dr. Eric Berne, psiquiatra interesado en analizar las relaciones sociales, el contacto social como elemento indispensable para que el individuo mantenga la salud mental. Para este autor la mayoría de las actividades sociales consisten en "jugar" no en el concepto que se ha venido manejando a lo largo de este trabajo si no a través de un "análisis transaccional" que consiste en la relación que establecen dos personas de un grupo social, esto es, la relación apropiada que se obtiene por ejem. de las relaciones padre-hijo, esposo-esposa etc.

El análisis de estas relaciones viene a constituir el análisis de juego que forma parte de la técnica de análisis transaccional.

Es interesante darnos cuenta como se establecen los grupos sociales y las manifestaciones normales y patológicas que se presentan en los roles sociales que desarrollamos todos -- los días; este autor denomina como "juegos" no necesariamente se trata de diversión si no la interacción entre las personas y el papel o función que realizan en la convivencia social, y lo significativo de estas funciones para el equilibrio psíquico y somático.

El juego como actividad social tiene importancia para este autor, al considerarlo como una serie de transacciones que evolucionan hacia un resultado previsto y bien definido.

Su área de investigación es propiamente terapéutica y - al utilizar el término "juegos" era necesario interpretar sus - conceptos enriqueciendo el presente trabajo de investigación - documental.

Resumiendo:

El desenvolvimiento histórico nos demuestra la importancia del juego que ha motivado diversas teorías. Para el estudio del presente trabajo de investigación documental nos interesa el enfoque de las teorías que tratan el concepto del juego a través del desarrollo evolutivo lo contemplan desde su origen, su proceso en la infancia, matizándose cada una de las etapas con características especiales de acuerdo a la edad. Además es incuestionable el valor del juego en la terapia infantil para la solución de problemas patológicos y de adaptación considerando la interpretación de los "roles" dinámicos que la vida de relación nos impone y que el Dr. Eric Berne denomina como "juegos" en los que participamos.

C A P I T U L O 2



## 2.-APLICACION DEL JUEGO EN ALGUNAS ESCUELAS

Desde el siglo XVIII muchos autores se preocuparon por las manifestaciones de la vida, interesándose por la actividad del juego; pero no fue sino hasta inicios del siglo XIX en que las teorías se plasmaron y surgieron escuelas que aprovecharon las bondades de esta actividad.

Nacen las escuelas activas cuyo objetivo es desarrollar todas las potencialidades del individuo, se les ha considerado como Escuelas de Reforma en oposición a los métodos tradicionales. En ellas el juego adquiere una importante significación

### 2.1 Las casas de los niños

Estas casas escuela fueron creadas y fundadas por la Dra. María Montessori en ellas aplicó su descubrimiento pedagógico. Según la Dra. Montessori, los niños se hallan dotados de fuerzas para su "autoeducación", cada uno de ellos en el grado respectivo de desenvolvimiento siente determinadas necesidades interiores lo bastante fuertes para producir, en circunstancias externas favorables, una actividad "libre" (es decir no dirigida por adultos).

El método Montessoriano está encaminado a cultivar perfectamente la actividad de los sentidos. Su material tiene el peculiar carácter de ser autocorrector. En 1911 funda su escuela en donde de manera permanente, se pone en práctica su método caracterizándose por un nutrido material didáctico (cubos, prismas, ajustes de sólidos, listones bastidores para enlazar, cajas de tarjetas etc). La Dra. en su manual de técnica educativa analiza la adquisición del primer conocimiento por

medio del juego, y se ajusta a la dirección del desarrollo -- natural fisiológico y psicológico del niño. Divide las primeras actividades del juego en educación motora y sensorial. Resalta la importancia de los grandes movimientos musculares del niño y la necesidad de proporcionar objetivo adecuado para el dominio de los mismos, particularmente para la aptitud a controlar los movimientos musculares más finos en beneficio de la educación de años posteriores. El aprendizaje de este modo tiene más de goce, que de trabajo, ya que un sentimiento de poder y realización se consigue en forma gradual y casi independiente.

La Dra. María Montessori, nació el 31 de marzo de 1870 en Chiaro Valle, cerca de Roma y murió en 1952.

## 2.2 Escuelas de ensayo y de reforma

La escuela de la Ciudad y del Campo. (The City and Country School) es el nombre de la escuela fundada en New York en el año de 1914 por Carolina Pratl en la cual se aplicaron las técnicas dirigidas, es decir, el maestro ayuda al alumno y estos hacen el trabajo, investigando y obteniendo la mayor información posible; esta escuela se caracterizó por su sistema -- globalizador basado en el juego infantil. Los alumnos juegan a la "Ciudad juguete" con este tema, jugando aprenden lo que es una ciudad en diversos aspectos (Geografía, Historia, Higiene, Civismo, Cálculo, Dibujo, Trabajos Manuales etc.)

## 2.3 Summerhill

La escuela fue fundada por A.S. Neill en 1921, en la aldea de Leiston en Suffolk, Inglaterra a unos 160 kilómetros --

de la ciudad de Londres.

Su población fluctúa en unos veinticinco varones y veinte niñas en edades de cinco a quince años. Se clasifican en tres grupos atendiendo a la edad:

- a).-De cinco a siete años (menores)
- b).-De ocho a diez años (medianos)
- c).-De once a quince años (mayores)

Generalmente los alumnos permanecen en la escuela hasta que cumplen los dieciseis años, además de tener acceso a ella niños de otros países.

La escuela de Summerhill se caracteriza por el culto que dedican a la libertad, a la autorregulación, se permite el desarrollo natural de las capacidades mentales y psíquicas -- con el objeto de formar educacionalmente hombres que gusten de trabajar y sepan encontrar la felicidad, el juego es una de las actividades puestas en práctica en esta escuela, el juego libre, sin restricciones de ninguna especie, esto permite el desarrollo natural y espontáneo del niño.

Neill nos explica por que las grandes masas de individuos se apasionan por los partidos de fut-ball, basquet-ball-etc., lo atribuye a intereses lúdicos bloqueados en la infancia; los compara con las actitudes de los egresados de su escuela que no se interesan tan vivamente por estos eventos, por caracterizarse su educación de manera libre y enfatizando el de la actitud del juego.

Los juegos organizados nos dice el autor, suponen pericia, competencia o trabajo en grupo; este tipo de juego y el

deporte surgen, aparecen en forma natural en los jóvenes, a su debido tiempo y lo practican en el momento procesal oportuno en su desarrollo.

Una aplicación más del juego la tenemos en las escuelas pre-primarias, en cualquier país lo consideran como una conducta social importante, los educadores al iniciar el año escolar se ven en la necesidad de fomentar dichas conductas con la finalidad de lograr una vida más placentera y productiva, sin embargo existen alumnos que en el grupo se mantienen aislados.

#### 2.4 Juego aislado en la escuela

Presentamos el estudio realizado por Allen, Heart, Bull, Harris y Wolf (1964) de juego aislado, de dos niños que jugaban en forma solitaria, en el salón o en el campo de recreo, estos niños no interactuaban con los demás compañeros. La finalidad es que estos niños se integraran socialmente al grupo. Para esto se planeó una estrategia que consistía en que el maestro diera atención a estos niños cuando:

- a).- Los niños se acercan a otros niños.
- b).- Cuando jugaran con otros niños.

Esta técnica consiste en un reforzamiento a la conducta planeada, a través de la interacción del maestro, este debe atender a otros niños y cuando los niños participen en algún proyecto de juego, el maestro debe dirigirse a ellos con palabras positivas como estas: "bien" "muy bien" "ustedes están haciendo un edificio muy grande" o "Memito, Enrique y Mario están jugando muy bien". "Aquí hay otro plato para tu juego de -

té".

Durante una semana se proporcionó atención adulta de reforzamiento positivo (bien, muy bien etc) cuando participaban en actividades de juego social y se observó que el juego aislado disminuyó mientras que el juego social aumentó.

A la siguiente semana se invirtió la técnica, los maestros solo daban atención al juego solitario el niño que jugaba solo, tenía el reforzamiento del adulto y los resultados fueron que aumentó el juego aislado y el juego social disminuyó.

Como la finalidad de este experimento era desaparecer el juego aislado, los maestros volvieron a aplicar su atención a los que jugaran en grupo. Nuevamente el juego aislado declinó marcadamente, mientras que la interacción social volvió a su nivel, este experimento de modificación de conducta en el juego aislado por la participación de adultos resultó funcional.

Resumen:

Al iniciar el siglo XIX grandes cambios surgen en materia educativa, por ende el juego emerge como una actividad de interés se aplica en las escuelas como La casa de los niños - creada y fundada por la Dra. María Montessori. También en -- las escuelas de reforma como la de Carolina Pratl (La escuela de la ciudad y del campo); para mediados del siglo surge la escuela de Summerhill, los estudios con respecto a la conducta de juego inducen a investigaciones de campo como la de Allen, Heart, Bull, Harris, Wolf para favorecer conductas de juego social a través de reforzamiento positivo tratando de desterrar-

el juego aislado.

C A P I T U L O 3

### 3. CLASIFICACION DEL JUEGO

El juego se ha clasificado de muy diversas maneras atendiendo a la edad, a los intereses predominantes, a las necesidades o bien para satisfacer alguna finalidad planeada.

En la siguiente clasificación se analizan los juegos de acuerdo a tres aspectos: los que destacan la agilidad mental, los que desarrollan aspecto físico y por último, los que permiten una relación social. Estas formas de juego se integran en estructuras que se practican a lo largo de la vida humana.

3.1 Gradación del juego de acuerdo a objetivos, según J. Zaragoza (1).

3.1.1 Juegos de acuerdo a objetivos reales pero no interesantes.

3.1.1.1. Juegos de curiosidad.- Aquellos que son buscados como una novedad y proporcionan una emoción.

3.1.1.2. Juegos de capacidad.- Se refiere a la capacidad mental o muscular:

- a) .- MENTAL {
- Sensorial.- Comprende juegos basados en el alcance intensivo y extensivo de nuestros sentidos.
  - Imaginativo y conceptual.- Está relacionado con la memoria, imaginación ingeniosidad. Ejem. charadas, crucigramas, chistes verbales, cálculo, acertijos.

- b) .- MUSCULAR {
- Implica ciertas reglas para su ejercitación como el deporte, con el objetivo de desarrollar habilidades motrices.

(1) ZARAGUETA Juan. Pedagogía fundamental. 2a. ed. - Barcelona. Ed. Labor. 1953, p. 446



3.1.1.3. Juegos de la voluntad:

a) .-RESISTENCIA. < Ante objetos o situaciones dolorosas o desagradables (box, carreras etc).

b) .-AFRONTAMIENTO < Creadas buscando un riesgo inherente a los objetos (juegos de azar, juegos de peligro).

3.1.1.4. Juegos de capacidad jurídica. Se caracteriza por su devoción para obtener objetos raros, antiguos etc. (coleccionismo).

3.1.2. Juegos de acuerdo a objetivos interesantes, no reales, dotados de una existencia más o menos ficticia.

3.1.2.1. Juegos de ficción:

a) .-SIMBOLISMO. < Es una función conceptual. Una realidad física se cambia por interacciones mentales.

b) .-FABULACION < Es la elaboración de hechos su puestos. (leyes, mitos etc.)

3.1.2.2. Juegos de expresión artística.-Cuando se exaltan emociones relacionadas con la música, escultura o pintura. No dedicadas a motivar la vida real.

3.1.2.3. Juegos de personificación o de representación.-Cuando se hace una representación de la realidad, de abstracciones, ideales o individualidades históricas.

3.1.3. Juegos de acuerdo a objetivos ficticios.

3.1.3.1. Juegos en combinación con elementos ficticios o simbólicos.

Destacan ingeniosidad y entrañan un interés vivamente estimulante como las cartas, aje -

drés etc., independientemente -  
de la pérdida o ganancia econó-  
mica.

### 3.1.4 Juegos de modalidad social.

Todos los juegos enunciados son susceptibles de una adaptación social, se pueden clasificar de la siguiente manera:

- a).-EMULACION      Varios jugadores se ejercitan con la finalidad de superarse unos a otros.
- b).-DE LUCHA      Entre jugadores individuales o colectivos que rivalizan entre si.
- c).-DE COOPERACION      Cuando se distribuyen las tareas de un juego para ser ejecutado en común.
- d).-ACTORES      Cuando participan actores y expectadores compartiendo afectivamente en los juegos que existe apuesta.
- e).-DE BROMA      El lenguaje irónico en el que participan los sujetos exponiendo un asunto real y transformándolo en "chiste".

Los niños manifiestan su necesidad de competición y se someten a las normas que impone el juego o los juegos, con la finalidad de desarrollar una habilidad o alcanzar alguna meta, observamos entonces que el juego se convierte en una actividad sociabilizadora rebazando las fronteras de la escuela.

Cuando el trabajo escolar se organiza en equipo, puede tomar todo el interés de un juego. Existen por otra parte unos trabajos (construcciones, cultivos etc.) emprendidos como juego de ahí el valor educativo de ciertos juegos.

La psicología evolutiva hace una clasificación de los -

intereses lúdicos describiéndolos por edades, de antemano sabemos que no es un cuadro básico en el que los intereses se van a presentar siempre a la edad que está señalada, los juegos van a surgir de acuerdo a los niveles de maduración personales al igual que otros intereses infantiles. Esta clasificación nos orienta a maestros y padres de familia para identificar los juegos y los juguetes que son de mayor interés según la edad.

### 3.2. Intereses lúdicos

Las actividades lúdicas satisfacen necesidades del desarrollo evolutivo infantil, son actividades propias y producto de la maduración fisiológica que caracteriza a la infancia en una etapa determinada.

#### CUATRO AÑOS

Busca la compañía de otros niños (2). Realiza juegos de representación como: la casa, la tienda, el tren, el hospital. En ocasiones incluye trajes y accesorios. Trepas. Monta triciclo. Dibuja, colorea. Trabaja con arcilla y bloques.

#### CINCO AÑOS

Le agrada jugar dentro y fuera de la casa según el estado del tiempo. Prefiere tener un adulto cerca. Gran parte del juego lo realiza alrededor de la casa. Construye una casa con bloques, con muebles y cortinas. (Utiliza bloques para construir diversas cosas). Copia letras y números. Aparea figuras-

(2) GESELL Arnold y otros. Psicología evolutiva de 1 a 16 años. Buenos Aires. Ed. Paidós. 1967, -- p. 36, 37, 38, 80 y 81.

y formas.

Juega imitando las actividades de los adultos.

Juega con muñecas usándolas como bebés.

Corre, trepa, columpia, salta, baila.

Usa triciclo, empuja un carro.

Ensaya con patines de rueda, - salta la cuerda, prueba zancos.

Usa arena para hacer caminos - transportándolos en carros.

Pinta, dibuja, recorta, arma rompecanezas.

Juego imitativo.-La casa, la tienda. el hospital.

Niñas.-Juegan con muñecas a la casa y se visten con ropas de adultos.

Niños.-Juegan con bloques, herramientas, carros y caminos - juegos de guerra, juguetes mecánicos.

Juega con barro, arena y agua.

Juega a las escondidas; hace pruebas en el trapecio, ejerce en la cuerda y en el triciclo.

Juega con la pelota: la arroja, la hace saltar.

Gusta de trepar. Se interesa -- por la natación.

Aprende a patinar en el hielo y con ruedas.

Practica juegos de mesa como: - las cartas, anagramas, dominó, - rompecabezas.

Colecciona objetos diversos.

Juega al deletreo.

Dibuja letras.

Juego imaginario: imagina que es caballo, imagina que es mueble, es un bote etc.

Usa bloques con imaginación y sentido constructivo.

Niñas.-Juego con muñecas, elabora con accesorios: ropas, equipaje, muebles. Se viste con ropas de adulto. Juega a la casa, la biblioteca.

SEIS AÑOS

Niños: prefieren juguetes de hojalata, cajas sencillas, "mecanos" juguetes que puedan armar y desarmar. Juegan a la guerra, los vaqueros, a los policia y ladrones.

Hacen excavaciones de pozos, túneles y actividades sencillas de jardinería. Muestran interés por los trenes, los camiones, los aviones y botes.

Gustan del juego con armas de fuego. Libros cómicos.

Algunos niños juegan con barro hacen excavaciones, muestran interés por las herramientas de jardinería.

Algunos manejan bicicleta.

Gustan de la magia y de los trucos. Arman rompecabezas. Coleccionan objetos e intercambian estampas, tarjetas, billetes de juguete. Practican la natación.

Juegan a la biblioteca, el tren, la oficina de correos con accesorios.

Niñas: Recotan muñecas de papel y sus ropas. Pueden inventar vestidos para sus muñecas. Juegan a la casa, lo que incluye vestirse con complicadas ropas de adulto.

Juegan a la escuela con especial énfasis en el papel de maestra.

Practican rayuela, salto de cuerda, patines de rueda. Juegan con pelota haciendola botar.

Niños: juegos activos, correr, luchar trepar a los árboles. Les agrada hacer objetos para regalar en navidad. Armar aparatos con cajas vacias. Hacer aviones de papel y arrojarlos al aire, elaborar nuevos modelos de aviones. Juegan a policia y ladrones, forman "comandos" juegan con pistolas a la-

## SIETE AÑOS

guerra, construyen cabañas sobre los árboles o bien tiendas de campaña en las que juegan.- Se despierta interés por la química, la telegrafía y la navegación.

Prefieren la compañía de un adulto o de un niño en el juego. Practican juegos de todas clases dentro y fuera de la casa. Diferencian el trabajo del juego. Continúan los juegos de mesa: parchesi, damas, dominó, cartas. Rompecabezas con figuras y mapas. Desprecia el juego demasiado sencillo. Puede inventar sus juegos con sus propias reglas.

Juegos teatrales.- Arregla y dirige obras. Colecciona y ordena sus colecciones. Comienza su interés por los juegos de grupo, como el fut-ball o el beis-ball con supervisión de algún adulto. Practica también el juego colectivo desorganizado, corridas salvajes, persecuciones, luchas. Inicio de los clubes secretos generalmente de corta duración.

Según la estación del año practicará diferentes actividades: remo, natación en verano, patinaje en invierno, canicas, trompo, balero etc.

Niños.- Gustan de usar herramientas para hacer arreglos en casa, hacen mezclas con equipo de química. Hacen uso del teléfono para comunicarse. Juegan a la guerra, policía, ladrones comandos, se interesan por los trenes eléctricos y proyectos cinematográficos.

Niñas.- Juegan con muñecas de papel, coleccionan grandes cantidades de muñecas y muñecos y ropa para ellos. Recorta y prueba vestidos. Le agrada que los-

OCHO AÑOS

admiren, organiza sencillo juego dramático con muñecas con abundante expresión. Le agradan los libros con ilustraciones diferentes.

Juega y trabaja mucho hasta el punto de fatigarse. Planea lo que ha de hacer. Juega más al aire libre. Hay un marcado interés por los deportes y por formar clubes organizados como el de exploradores. Amplia su afición por coleccionar estampillas, minerales, escudos etc. Se aficiona a las excursiones-caminatas en los bosques. Participa en juegos más complicados. Le agradan los libros con ilustraciones. Puede mostrar interés en el manejo de títeres.

### NUEVE AÑOS

Niños: Se interesan en la construcción con "mecanos" y trabajos con herramientas, trabajos de taller, pueden trabajar largos periodos para cumplir un proyecto.

Gusta de la lucha, box, etc algunos se interesan por tomar lecciones de estos deportes o bien por la gimnasia.

Comienza el interés por el boliche y las herraduras.

Niñas: Continúa el juego con muñecas de papel. En el juego dramático se identifica con las muñecas representando complicados dramas. Le agradan los libros.

### 3.3. Juegos y juguetes

Unido a la actividad del juego se encuentran los materiales designados como juguetes que el niño va utilizar. Su selección estará en función del interés del niño. La Dra. Char-

lotte Büheler.- (nacida en 1893), hace una clasificación de los juguetes:

a).- Aquellos juguetes proyectados para el movimiento y la provisión de actividad motora.

b).- Los que fomentan el juego constructivo y creador.

c).- Los juguetes que se prestan a la acción dramática de la ficción y el juego imitativo, capacitando al niño para penetrar en el mundo de la fantasía.

En el año de 1979 con motivo del Año Internacional del Niño, se presentó en Francia en la ciudad de París una exposición de juguetes y juegos, organizada por la U N E S C O (Organización de las Naciones Unidas para la Educación de la Ciencia y de la Cultura) en colaboración de la fundación Bernad Van Lerer de la Haya, en la cual se exhibieron más de 900 juguetes procedentes de 56 países concebidos y diseñados por niños, maestros, artesanos y padres de familia usando materiales muy simples. (3)

Se observaron juguetes muy variados; como la confección de un dragón elaborado con cartones de embalaje de huevo, cuyos ojos lo formaban dos pelotitas de ping-pong, además muñecos, mascararas, marionetas hechas de espuma sintética; automóviles realizados con hilos de hierro; animalitos multicolores elaborados con papel de desperdicio.

Además se hizo notar la importancia de que la actividad del juego no necesariamente implica una iniciativa costosa, se

(3) "EXCELSIOR" (Periódico).- La Unesco presenta en París una exposición de juegos. México. Jueves - 29 de marzo 1979 p.11 C.



puede obtener juguetes de materiales sencillos, de desperdicio y con ello estimular la imaginación del niño y satisfacer su deseo de recreación.

Los organizadores se plantearon dos interrogantes: ¿Es cierto que jugar con armas ficticias desarrolla la agresividad del niño? ¿La distinción entre juguetes para niños y niñas crea o no separación arbitraria?.

La primera interrogante motivó variadas disertaciones, sin unificarse una conclusión; el planteamiento de la segunda pregunta se afirmó que en casi todas partes, se respeta la distinción entre juguetes femeninos y masculinos.

Por lo que se refiere a los juguetes demasiado perfectos fabricados en serie se acentuó que no dejan espacio a la imaginación infantil y son preferenciales los confeccionados individualmente o a mano.

La muestra tuvo como objetivo ilustrar la parte esencial que tiene el juego en el desarrollo de la infancia a través de cuatro secciones:

1a.-Se refiere al juego y el desarrollo del niño.

2a.-El juego y la comunidad.

3a.-El juego y la instrucción.

4a.-El derecho al juego.

Participaron en este evento la pedagoga francesa Juliette Reabe y la etnóloga Chantal Lombarde, autora de estudios sobre el juego y juguetes del Africa.

La primera observa el juego como una manifestación de desarrollo que no termina con la infancia, considerándolo de

importancia capital aún para los adultos, para los ancianos y débiles mentales e impedidos físicos. Propugna por que las autoridades se interesen más de cerca por las condiciones físicas del juego, dedicando al mismo el tiempo y el espacio necesario.

La segunda participante criticó también los juguetes fabricados, considerándolos que tienden a sofocar el instinto de creatividad del niño.

### 3.4. Juegos educativos

Son ejercicios que contribuyen al desarrollo físico o mental y a los que el niño se entrega como juego ya sea en clase o fuera de ella, son elaborados por el maestro con una finalidad planeada por él. Los juegos pueden clasificarse de la siguiente manera:

a).-Juegos y ejercicios de atención visual con estímulos de color, (4) forma, tamaño, posición y dirección. La finalidad es entrenar a los alumnos para que observen:

COLOR Coleccionar objetos, flores, botones, palitos,

Y tos, semillas, sopas, listones, corcholatas,

FORMA fichas de colores etc.

PERCEPCION Descripción de objetos en el tamaño la la forma y la textura.

POSICION Se pueden utilizar los mismos objetos anteriores de (color y forma) y se pueden variar las ordenes para analizar

(4) URIBE Torres Dolores, Ana María Uribe Torres.- Didáctica de la escritura-lectura. México. Ed.- Oasis. 1970, p. 317-355

su posición.

DIRECCION Al aire libre se pueden realizar juegos de imitación por ejem:hacia donde vuela el pájaro;hacia donde se mueve la nube.

b).-Juegos y ejercicios que permitan encontrar los grandes contrastes y pequeñas diferencias.Se pueden elaborar láminas con grandes estampas con animales y objetos contrastantes. Objetos con pequeñas diferencias.

c).-Juegos táctiles.-Con los ojos vendados los niños pueden adivinar la consistencia de diversos objetos (suave, áspero, rugoso etc.)

d).-Juegos quinestésicos.-Todos los juegos que impliquen movimiento,brincar la pelota o la cuerda,calcular distancias-en el juego o posiciones,trepar, saltar, rodar, mantener el equilibrio al caminar sobre una barra.

e).-Juegos y ejercicios que estimulan la inteligencia.- "Jugar al objeto perdido".Se ponen varios objetos, se vendan los ojos en seguida se esconde un objeto y los niños tienen que adivinar que objeto se escondió.Otra forma es observar un dibujo o lámina y encontrar lo que falta.Recordar series de nombres de personas, objetos o animales.

Resumiendo:

La actividad del juego se ha clasificado de acuerdo a la edad,siguiendo el desarrollo evolutivo;otra clasificación-

es de acuerdo al interés se pretende enfatizar la capacidad motriz o mental que se desea ejercitar. Se aprecia una íntima unión entre el juego y los juguetes, la Dra Charlotte Büheler los clasifica de acuerdo a necesidades evolutivas: en juguetes que fomentan la actividad motora, juguetes que desarrollan la capacidad constructivo creadora, juguetes que favorecen la fantasía.

La U.N.E.S.C.O. presentó en París una exposición de juegos y juguetes, participando 56 países con sus respectivos materiales. Este evento se realizó con motivo del Año Internacional del Niño, haciendo resaltar el derecho al juego, el derecho a la salud, a la instrucción en la Declaración de los Derechos del niño adoptado por la O.N.U. en el año de 1959.

A los maestros nos interesan las actividades de juego que van a permitir la motivación del aprendizaje o bien la adquisición del mismo a través de su ejercitación.

CAPITULO 4

4. ENFOQUE DESCRIPTIVO SEGUN EL DESARROLLO  
EVOLUTIVO  
(Desde el nacimiento hasta los cinco años)

En este capítulo enfocaremos nuestro estudio hacia la teoría de Jean Piaget, trataremos de explicar algunos conceptos de relevante importancia en el desarrollo infantil, relacionados con el juego.

Sabemos ahora que el niño al nacer su vida es refleja e instintiva, no tiene conocimiento de la existencia del mundo, ni de si mismo; a medida que va madurando surgen las actividades sensorio-motrices, podemos considerar que este es el nacimiento del juego, estas actividades le van a proporcionar el goce de realizarlas y las va a repetir impregnadas de fuerte monotonía como el lanzamiento repetitivo de un mismo objeto, el golpear de continuo, el imitar un sonido o el dirigir su cuerpo hacia un juguete, estas conductas se aprecian a partir del segundo trimestre de vida (juego con objetos).

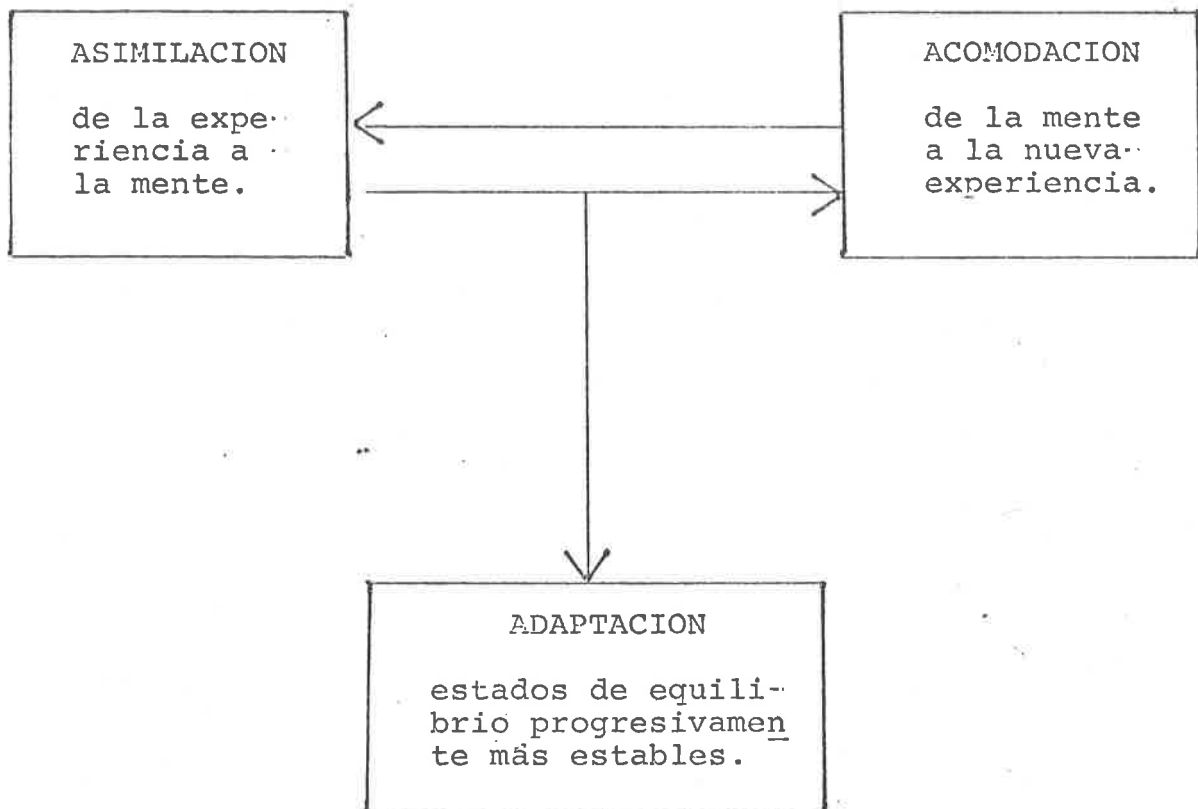
Cuando un niño de cinco meses está jugando con su pelota y de repente se le pierde, queda fuera de su alcance, no la busca, por más que sea fácil cogerla, su nivel de maduración no le permite seguir al juguete. Para el mejor desarrollo evolutivo del niño se hace necesario de las actividades sensorio motrices para lograr una interacción con el medio, lo cual, va a permitir al niño el conocimiento de los objetos externos y a la vez el conocimiento de si mismo (su Yo). Hablando de acuerdo a la teoría de Jean Piaget, esta interacción --

con los objetos externos la va a denominar "asimilación" y -- nos la explica así: "Desde el punto de vista biológico la "asimilación es la interacción de elementos externos a las estructuras de un organismo que está evolucionando o ya está completo. Análogamente la asimilación de los alimentos consiste en una transformación química que incorpora a las sustancias de un organismo; la asimilación clorofílica consistente en una integración de energía al ciclo metabólico de la planta"(1)

Otro proceso es el de la "acomodación" y nos lo explica de la siguiente manera: la influencia del medio ambiente se ejerce también por el proceso operativo de la acomodación cuando un niño entiende el sentido numérico de cuatro y dos (asimilación) pero él tiene que hacer una "acomodación" cuando tiene que resolver alguna modalidad diferente como: ¿Cuántos palitos tendré si agrego dos a estos cuatro?  $4+2=$  Los procesos de asimilación y acomodación cambian con cada etapa sucesiva de desarrollo propiciando su "adaptación" al medio ambiente. Piaget denominó a estos procesos como "invariables -- funcionales" de estructuras cognitivas. (Ver fig.1 )

¿Y que relación hay con el juego?. El juego va surgiendo paralelo al desarrollo cognoscitivo por lo tanto, al término de la primera etapa el niño está limitado solamente a experiencias sensoriales inmediatas y acciones motoras que tienen relación con ellas, con mínima cantidad de actividad simbólica.

(1) J. Klausmeier Herbert. Psicología educativa. México. Ed. Harla. 1978 p. 129



PROCESO DE ADAPTACION MENTAL.

Fig.1 Según J.Piaget,el crecimiento del intelecto es un proceso acumulativo,la nueva experiencia no se inserta de manera irresoluta,si no que se amalgama con la ya existente transformándola y siendo a la vez transformada. (2)

(2) Tomado del libro de Richmond P.G.Introducción a Piaget.Madrid.Ed.Fundamento .1970 p.102



Etapa preoperacional.-De 2 a 7 años.(Ver fig.2 Etapas - del desarrollo cognositivo).

El niño perfecciona sus habilidades sensomotoras, se conforman conceptos generales de relación como: más alto, más grande, más viejo, es característico el desarrollo y la aplicación del idioma, empieza por emplear etiquetas para designar cosas y acciones por ejem. la palabra gato la puede utilizar para cualquier animal que se mueva esto se conoce en la teoría Piagetiana como preconcepto.

Es clásico de esta etapa el "egocentrismo", el niño solo cree en su realidad, el mundo es como él, lo ve e ignora que puedan existir otros intereses fuera de los suyos. Otra característica común de observar es el juego paralelo que consiste en un grupo de niños jugando con soldados, aparentemente todos están jugando lo mismo, en realidad cada uno de ellos está jugando cosas muy diferentes, al mismo tiempo aparece el fenómeno del "animismo" consiste en atribuir a todos los objetos condición de ser viviente con ánima y movimiento.

Los niños de etapa preoperacional analizan los objetos en una sola dimensión fallan en la "decentralización" por ejemplo cuando el niño tiene bloques de diferentes colores y nosotros le pedimos que nos indique de cuales tiene más, nos contestará acertadamente; pero si preguntamos que si hay menos bloques de madera o de plástico, no podrá contestar.

El niño ha centrado su atención en la dimensión color y ya no es capaz de alejar o "decentralizar" su imaginación para pensar de que están hechos los bloques.

Fig. 2

ETAPAS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO SEGUN PIAGET

Etapas	Edad aproximada	Rasgos principales especialmente hacia el final de cada etapa
I. Sensoriomotora	Del nacimiento a los 2 años	<p>"La comprensión " tiene lugar principalmente por medio de acciones. Mejora la coordinación del elemento sensorial. Mejora la coordinación de respuestas físicas los objetos y las gentes incluso él mismo, se diferencian entre sí y se reconocen como permanentes.</p>
II. Preoperacional	De 2 a 7	<p>Hay un incremento en el lenguaje y del pensamiento simbólico. Predomina el egocentrismo; La concentración (atención dirigida hacia un rasgo o una parte que sobresale) más que la descentralización (análisis del todo y las partes) caracteriza la percepción y el pensamiento produce imágenes mentales de situaciones y de cosas estáticas, más bien que de proceso y transformaciones irreversibles del pensamiento (puede pensar de una manera pero no a la inversa; p. ej. contar, decir las letras del alfabeto). Los objetos perceptiblemente semejantes se clasifican como iguales. Las palabras (nombres) se asocian con algunas clases de cosas.</p>
III: Operaciones concretas	De 7 a 11 años	<p>Viene el pensamiento lógico para utilizar objetos concretos. La conversación es menos egocéntrica y más social. La conservación se presenta en forma progresiva. Hay descentralización y reversibilidad. Entiende los cambios y los procesos y las relaciones y eventos estáticos más complejos. Las mismas cosas son agrupadas correctamente en dos o más clasificaciones diferentes.</p>

Se entienden las relaciones entre cosas reales y clases de cosas; - también se entienden las relaciones entre palabras que representan cosas y clases de cosas -- que se han experimentado.

IV. Operaciones formales	De los 11 años a la adolescencia	Se llevan a cabo las operaciones mentales en forma simbólica y las operaciones se ejecutan con las ideas como con las cosas; Las comparaciones, los contrastes las deducciones y las inferencias provienen de un contenido conceptual más que de cosas y hechos concretos. Se entienden las relaciones que hay entre los símbolos que significan conceptos que aún no se han experimentado directamente.
--------------------------	----------------------------------	---

---

Fuente: Adaptado de Ginsburg y Oppen, 1969. (3)

Otro ejemplo que ilustra la forma del pensamiento que Piaget califica como "concentración y representación estática" - (4) es el siguiente:

Disposición A

Edad 4 años 3 meses.

A un niño se le pide que observe y conteste.

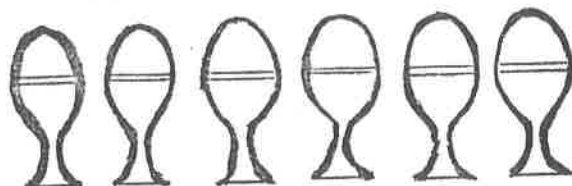
Experimento con huevos y hueveras.

Se coloca una fila de huevos y hueveras .Se le indica al niño que conteste si hay igual número de

(3) Tomado del libro de J. Klausmeier Herbert. Psicología educativa. España. Ed. Harla. 1978 p.133

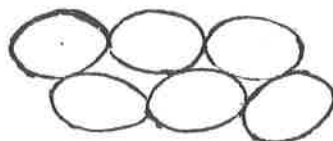
(4) RICHMOND P.G. Introducción a Piaget. Madrid. Ed Fundamento. 1970, p.43

huevos y hueveras. Fig. 4



A lo cual responderá afirmativamente.

Disposición B



"¿Sigue habiendo ahora la misma cantida?"

" No "

"¿Por que?"

"Hay más hueveras".

La atención del niño, como observamos en el experimento está dirigida a la disposición de los huevos y las hueveras. Da la impresión de que al exponer las hueveras por separado aumenta el número, lo cual es falso, y manifiesta su in-

capacidad para "decentrar" el pensamiento y apreciar la mutua relación.

Otra característica es la "conservación" de la numerosidad, Piaget nos ilustra claramente cuando a un niño se le presentan dos recipientes con semillas, ambos recipientes son iguales y tienen el mismo contenido, posteriormente se cambia de recipiente por uno alto y delgado pero de la misma capacidad, el niño observa el cambio; y cuando se le interroga sobre cual recipiente tiene más, el niño nos dice que el recipiente más alto y delgado tiene más contenido.

Esto nos demuestra que el niño está muy ligado a sus percepciones visuales y darnos cuenta que todavía no desarrolla su pensamiento lógico. (Ver fig.5) (5)

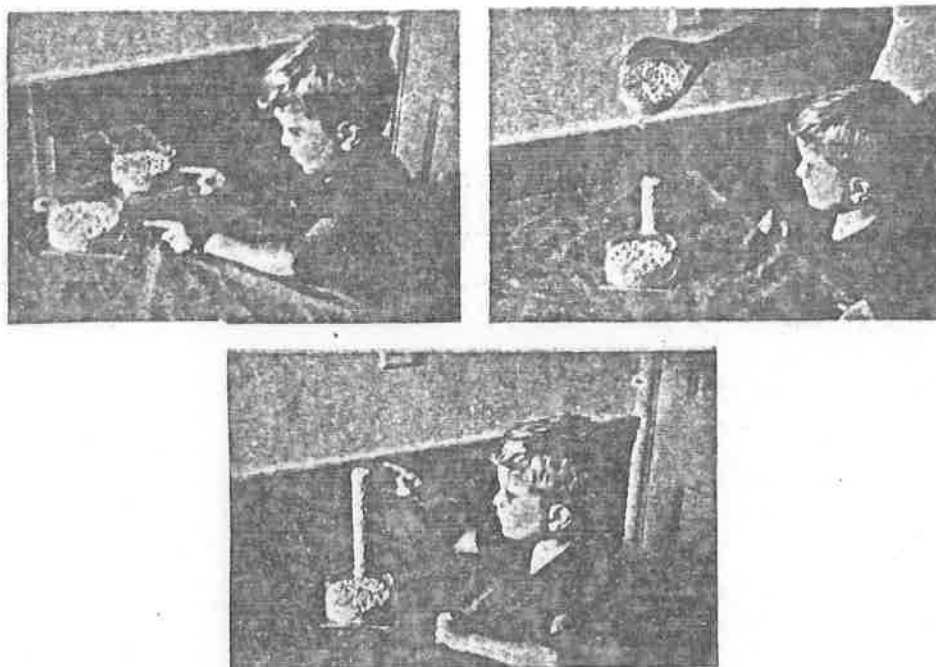


Fig.5 Un niño de cuatro años trata de hacer una tarea piagetiana de conservación (Kagan & Havermann, 1972, p. 531)

(5) Tomado del libro de J. Klausmeier Herbet. Psicología educativa. España. Ed. Harla. 1978, p. 135

Por lo que respecta al entorno social, el niño no entiende el mundo de los adultos, cuyas normas e intereses le son ajenos, el mundo físico que le rodea lo comprende mal, razón por la cual se ve precisado a transformar lo real a sus necesidades originando el mecanismo denominado por Piaget como la "representación semiótica o simbólica".

A partir de la actividad sensorio-motriz que no desaparece sino que se va a mantener en línea paralela, nace la función semiótica caracterizada por un conjunto de conductas que implican la evocación representativa de un objeto o de un acontecimiento ausente. Estas conductas constituyen el juego simbólico o juego de ficción que se nos ejemplifica de la siguiente manera: "Una niña que aparenta dormir sentada y sonriendo ampliamente, pero cerrados los ojos, con la cabeza inclinada y el pulgar en la boca asiendo un pico de la sábana que simula el de su almohada, según lo que habitualmente suele hacer cuando duerme". (6)

En la teoría Piagetiana, el juego simbólico reviste vital importancia, pues lo considera como un sistema de significantes elaborados por el niño y adaptables a sus deseos; el simbolismo lúdico cumple con su función de servir a intereses afectivos preferentemente o cognoscitivos. (Ver cuadro sinóptico: Categorías del juego según Piaget).

Del juego simbólico se evoluciona al juego social, este tiene su génesis desde el séptimo mes de nacido el niño-

(6) Ibid.

CUADRO SINOPTICO I

---

CATEGORIAS DEL JUEGO SEGUN JEAN PIAGET

---

a).-JUEGO A NIVEL SENSO MOTOR

b).-JUEGO DE EJERCICIO

Consiste en repetir por -  
placer las actividades ad-  
quiridas con el fin de -  
adaptación. (Placer funcio-  
nal.K.Buhler).

Piaget coincide con el-  
concepto grossiano de-  
considerar el juego co  
mo un adiestramiento,-  
un entrenamiento para-  
la vida futura.

c).-JUEGO SIMBOLICO

(Asimilación del Yo en for  
ma afectiva a veces al ser  
vicio de intereses cognos\_  
citivos).

Primera etapa entre 2  
y 3 años.

A partir del juego sím  
bólico se desarrollan-  
los juegos de construc\_  
ción.

Segunda etapa entre 5  
y 6 años.

d).-JUEGO DE **REGLAS**  
(Social)

Reviste característi -  
cas de un pasatiempo.

con manifestaciones como sonrisas, gesticulaciones generalmente con la madre; el juego social necesita del lenguaje que se inicia entre el octavo y décimo quinto mes, a partir de este momento el niño va incrementando su vocabulario por la simple imitación, conformándose su Yo (asimilación al Yo) a la vez, va interpretar mensajes del medio que le rodea estableciéndose la comunicación a través del lenguaje, favoreciendo de esta manera, su nivel cognoscitivo y a la vez un poder sociabilizador que utilizará el juego social (juego de reglas).

Resumiendo:

J. Piaget al establecer sus conceptos del desarrollo intelectual analiza el juego, considerándolo como un pre-ejercicio coincidiendo en este aspecto con K. Gross.

En esta etapa de pre-ejercicio se consolida el funcionamiento del montaje hereditario. El otro aspecto importante es el juego simbólico con su doble función; una en la que se considera la adquisición del lenguaje supeditado a la función simbólica que se apolla en el desarrollo de la imitación del juego para la formación de significantes; la otra, todas las actividades de juego simbólico al servicio de intereses cognoscitivos como una forma de consolidación del Yo. Por último el juego social sujeto a reglas, característico de la tercera etapa de las "Operaciones concretas".



C A P I T U L O 5

## 5. APLICACIONES PEDAGOGICAS EN EL PRIMER AÑO DE INSTRUCCION PRIMARIA

Desde el punto de vista pedagógico, los maestros debemos conocer los cambios secuenciales del niño desde antes de nacer y estar concientes de que todos los niños pasan por las mismas etapas, pero no todos alcanzan el mismo nivel de desarrollo; unos alcanzan un estadio de madurez antes que otros.

Piaget analiza la característica fundamental de la mente humana, que es la capacidad de transformación activa y el aprovechamiento organizado de la experiencia (asimilación).

Este proceso de carácter evolutivo, marca para cada etapa del desarrollo humano un modelo de adaptación al medio como respuesta a una necesidad mediante dos mecanismos: la asimilación y la acomodación como ya hemos mencionado en el capítulo cuarto.

Dicha adaptación implica un estado de equilibrio entre la asimilación de la experiencia a estructuras internas de la mente y la acomodación de estos a los hechos, en esta forma el desarrollo mental comprende la infancia y la adolescencia del hombre.

Ahora bien, en el primer año de instrucción primaria, -- los maestros podemos favorecer esquemas de asimilación; es decir, de secuencias bien definidas de acción interna que posibiliten al educando la adquisición de nuevas experiencias o hechos de conocimiento, así, por ejemplo para el aprendizaje --

de la lecto-escritura el programa integrado vigente nos marca las actividades (antecedentes para el aprendizaje escolar) - que debemos propiciar para su adquisición y desarrollo. Ver - fig.. 1

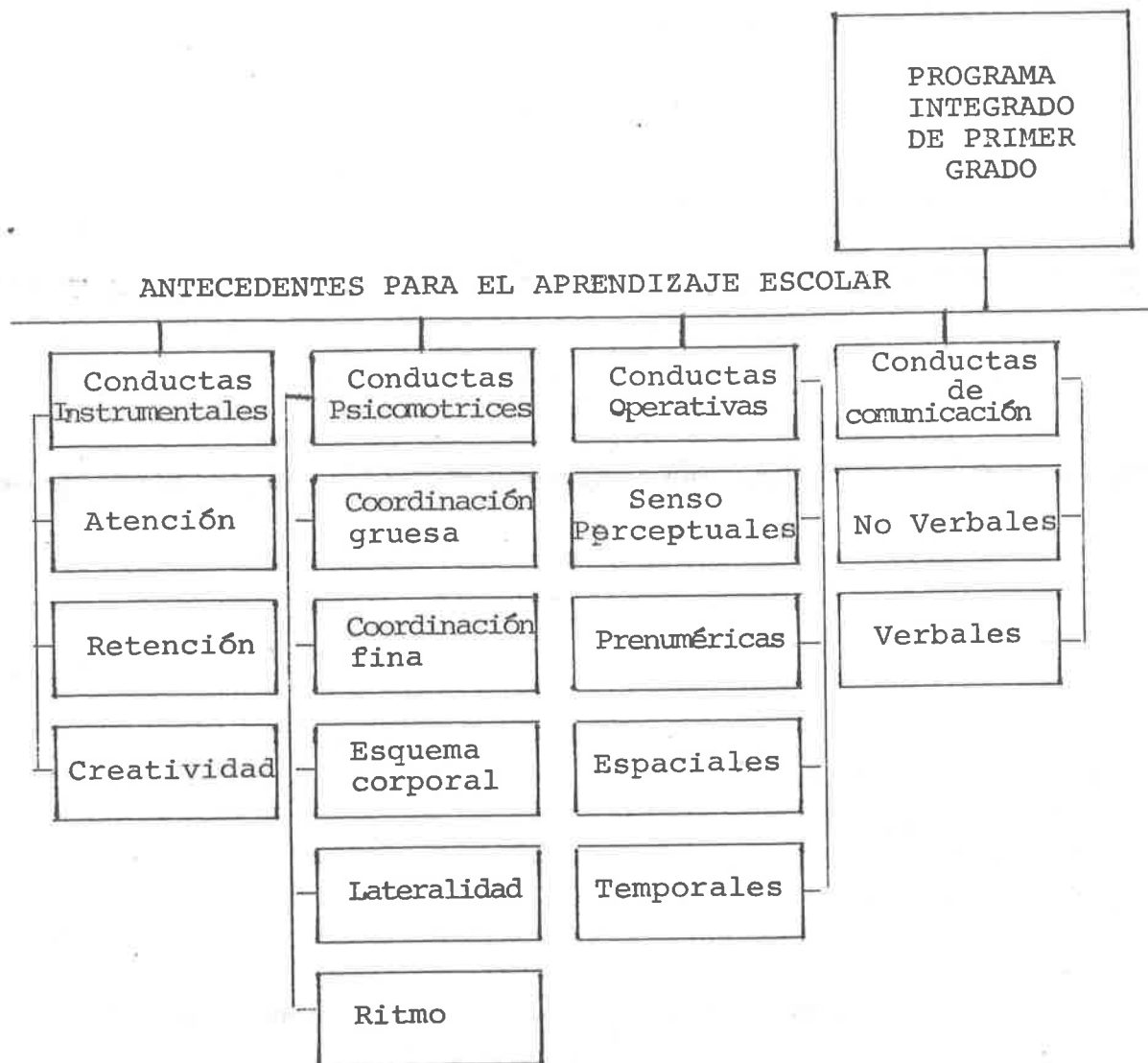


Fig.1 Cuadro de conductas que se desarrollarán progresivamente con diferentes grados de dificultad según el ritmo de evolución del grupo. (1)

(1) Tomado del libro para el maestro de Programa integrado de primer grado. S.E.P. México. 1981 p. 82

En esta fase de actividades que faciliten el aprendizaje, el juego, es la practica preferencial, de acuerdo a la teoría piagetiana, va a desarrollar el niño sus percepciones, su -- pensamiento, sus posibilidades de experimentación, sus habili -- dades de participación social, sus emociones.

Educativamente el juego se puede utilizar para favore -- cer la cooperación (pueden ser técnicas grupales). Los niños -- trabajando en forma cooperativa van a poder expresar sus pun -- tos de vista, intercambiar ideas, discutir con los demás lo -- que conlleva a la necesidad de verificar o justificar las ide -- as, individuales, destruir las contradicciones y afirmar las -- actitudes. La contribución de la interacción al desarrollo de -- la inteligencia es continua.

A manera de ilustración presentamos un juego que puede -- ejercitarse en el primer año y las conductas que favorece de -- los antecedentes del aprendizaje.

## LAS ESTATUAS

C o r o

A las estatuas

de marfil

vamos a jugar

uno, dos y tres.

### 1.-Procedimiento.

Se organizan los niños para formar un círculo, un alumno pasa al centro del círculo, tomados de la mano -- giran en forma de ronda cantando el coro al terminar el

verso "uno, dos y tres", los alumnos con el cuerpo tratan de - de representar una estatua. El niño que está en el centro elije la estatua que más le guste para que esta sea su vez pasa - al centro, el juego se repite.

2.-Estimula las siguientes conductas:

- a).-INSTRUMENTALES                      Atención, retención y creatividad.
- b).-PSICOMOTRICES                      Coordinación motriz gruesa y esquema corporal.
- c).-OPERATIVAS                              Orientaciones espaciales.
- d).-COMUNICACION                      Verbal y no verbal.

Bryant J Cratty se funda en la teoría de J. Piaget e idea un compendio de juegos didácticos activos que van a favorecer el desarrollo intelectual en el niño de pre-escolar, escolar y atípicos.

Su material lo clasificó de acuerdo a las categorías intelectuales más conocidas, haciendo notar que existen pocas actividades de juego que exijan un comportamiento intelectual "puro" ya que la mayoría de los juegos requieren procesos simultáneos. (procesos de integración). Sus juegos siguen esta ordenación:

#### MEMORIZACION

1.-Memoria serial a corto plazo e imitación. Juegos como:

- a).-Repetir una secuencia de ademanes.
- b).-Reproducir una secuencia de posiciones.
- c).-Reproducir una serie de movimientos presentados en dibujos.

d).-Recordar y repetir una serie de movimientos - para recorrer un laberinto. (con objetos y cajas).

e).-Recordar un itinerario en el que los niños hayan estado previamente.

2.-Memoria a largo plazo, semántica y de símbolos.

a).-Recordar formas de letras .

b).-Recordar figuras geométricas .

c).-Recordar símbolos.

d).-Recordar campos semánticos .

#### CATEGORIZACIÓN

Es la discriminación de objetos, sucesos, símbolos en categorías.

a).-Juegos para el reconocimiento de letras.

b).-Juegos para el reconocimiento de patrones y su clasificación.

c).-Juegos para estimular categorías de experiencia de movimiento.

d).-Juegos para estimular conceptos espaciales -- (arriba, abajo derecha izquierda).

e).-Juegos que estimulen la capacidad para clasificar símbolos (letras números ) dibujos (por ejemplo de animales) objetos como figura geométricas etc.

#### COMUNICACION DEL LENGUAJE

Para fomentar interrelaciones entre los alumnos.

a).-Juegos para seguir órdenes escritas.

b).-Juegos con reglas escritas para discutir antes de empezar.

c).-Juegos en la que los niños identifican palabras para obtener un lugar en el juego.

#### RESOLUCION DE PROBLEMAS

Con la finalidad de plantear situaciones problemáticas para encontrar una solución.

a).-Juegos en la que los niños tengan la necesidad de buscar alternativas.

b).-Juegos que fomentan la habilidad creativa (la reunión de aspectos de la realidad individual).

c).-Juegos que ejerciten el pensamiento lógico. - Cuando un niño asimila el proceso de operaciones concretas está en posibilidad de ser más flexible en busca de soluciones o alternativas. (flexibilidad).

d).-Reversibilidad.-Juegos encaminados a poner en reverso las operaciones lógicas y concretas. Como el buscar modos posibles de subir y bajar escaleras o formas de moverse atrás o hacia adelante. Juegos que impliquen cifrar y descifrar.

e).-Teorizar y descubrir principios. Juegos en los que se trate de descubrir una regla y la aplicación de su principio en más de una situaciones. Como el basquet-ball u otros deportes.

#### EVALUACION

En el juego se puede lograr el concepto de evaluación - cuando los niños establecen un juicio de valor en la actividad ejecutada.

a).-Juegos en los que se califique la actuación -- ¿" saltó bien"? ¿"Cuántas veces lo hizo"?

b).-Juegos que fomentan el autoconcepto. Puede el niño formarse un pronóstico de si mismo para la ejecución de una tarea de juego a realizar.

Otra aplicación pedagógica podría ser cuando podemos -- ofrecer la actividad del juego como un descanso, cuando trabajamos durante largo tiempo en actividades en las que no hay movimiento o son cansadas y opresivas para el niño, el juego nos permite un compás de esparcimiento, para posteriormente reanudar el trabajo escolar con una mejor disposición; el cambio de actividad libera de la fatiga mental.

Las bondades del juego en el desarrollo de la inteligencia y su aplicación en el ámbito escolar son imperativos de gran valor educativo.

#### Resumen:

La teoría piagetiana es la piedra angular sobre la que se apollan los juegos que fomentan la evolución intelectual - que hemos descrito. La aplicación del juego es una forma activa de estimular las diferencias individuales del niño, como su capacidad de verbalización espontánea, su sentido de cooperación y su grado de sociabilidad.

Los maestros debemos incluirlos en nuestros contextos -



educacionales, su eficiencia depende de nuestro conocimiento de las necesidades infantiles para su adecuada aplicación.

Los juegos deben ser experiencias útiles para los niños y de ningún modo deben servir para exhibir la inferioridad de algún alumno, por ser menos capaces para ejecutarlos.

## CONCLUSIONES

1.-El juego es una actividad necesaria para la vida del hombre. Este juega desde que nace hasta que muere.

2.-El juego tiene una finalidad importantísima en el desarrollo evolutivo infantil y lleva al ser humano desde su situación primitiva biológica hasta los más altos niveles de adaptación social.

3.-El juego simbólico es realizar en el mundo de la fantasía del niño lo que no puede realizar en el mundo de la realidad adulta.

4.-Los juegos sistematizados pretenden lograr el máximo de eficiencia práctica y automatismo con efectos especiales y generales para desarrollar fuerza, agilidad, flexibilidad enmarcándose como juegos deportivos.

5.-El juego es actividad espontánea que el niño utiliza para aprender del medio que le rodea; permitiéndole adquirir conocimientos, expresar o canalizar sus sentimientos e inquietudes.

6.-Para obtener una personalidad más integrada, más estable, más capaz de enfrentarse a tareas en el salón de clases es menester practicar actividades de juego.

7.-El juego proporciona situaciones que favorecen el desarrollo cognoscitivo, físico y emocional del niño, como actividades previas al aprendizaje con métodos formales.

8.-A través del juego los niños pueden adquirir o afirmar conocimientos de áreas de aprendizaje como lectura, escritura, matemáticas etc.

9.-Las actividades de juego son recursos didácticos valiosos con un doble perfil; uno como actividades motivacionales para que el niño amenice su aprendizaje, otra como una actividad recreativa en sí.

10.-Conocer las actividades de juego en edad escolar va a facilitar la educación de actitudes sociales, la organización de la comunicación, el sentido de colaboración y de cooperación.

## G L O S A R I O

**Acertijo:**

Especie de enigma para entretenerse en resolverlo.

**Acomodación:**

Actitud o postura asumida en la fase inicial de un acto de conducta compleja.

**Adaptación:**

Cualquier cambio en un organismo ya sea en su forma, ya en sus funciones que lo hace capaz para conservar la vida o perpetuar su especie.

**Afectivo:**

Adjetivo genérico usado para denotar cualquier variedad de sentimiento, experiencia emotiva o concomitante emotivo.

**Análisis:**

Atención dirigida a las partes de una experiencia total en un esfuerzo para descubrir sus componentes y disposición. División o resolución de un dato complejo o compuesto en elementos o en partes más simples. Fin del psicoanálisis.

**Ancestral:**

Semejanza con los abuelos o antepasados.

**Animismo:**

Término usado para indicar creencia difundida entre los pueblos primitivos de que todas las cosas naturales se hallan animadas; es decir, la tendencia a explicar los conocimientos por la acción de fuerzas o principios animados.

**Aprendizaje:**

Cambio inferido, relativamente permanente en la conducta de un organismo, como resultado de la práctica.

**Asimilación:**

Proceso fisiológico del tipo anabólico iniciado por estimulación. Proceso de acomodar la propia conducta a la vida del grupo adaptando las actitudes y hábitos comunes a los miembros de un grupo.

**Catarsis:**

Liberación de lo extraño a la esencia o naturaleza de una cosa y que por tanto perturba o corrompe.

- Cinestesia:**  
Del griego sensación. Cualitativamente es la integración de una serie de sensaciones diversas, bienestar, malestar, fatiga etc.
- Cognositivos:**  
Se refiere a los procesos comprendidos en el conocimiento. Se refiere al intelecto.
- Conservación:**  
Retención de los efectos de la experiencia. Base de la memoria o recuerdo.
- Conducta:**  
La manera de ser o reaccionar de un sujeto ante acontecimientos habituales o en presencia de circunstancias especiales.
- Diferencias individuales:**  
Desviaciones o variaciones respecto a ciertas características que se presentan entre los miembros de un grupo o en un mismo individuo en épocas diferentes.
- Educación:**  
Proceso (cultural) que permite un cambio en la conducta que mejorará con la experiencia en situaciones formales existe un experto (maestro).
- Energía:**  
Capacidad para realizar un trabajo. Grado de actividad - ejercicio en la conducta.
- Entrenamiento:**  
Retención sucesiva de un acto, o una serie de actos estimulación de una conducta deliberadamente. Preparación de un organismo para responder a una situación.
- Estrategia:**  
Plan de acción, creado, recordado que se utiliza ante un problema (se crea o se recuerda) para dar una solución.
- Evaluación psíquica:**  
Desenvolvimiento u organización progresiva de las funciones psíquicas o de la conducta en la escala animal.
- Ficticios:**  
Estados de cosas imaginarias que se prueba o que se cree ser contrario a la realidad. Situaciones imaginadas por los niños en sus juegos.

**Funcional:**

Doctrina según la cual es rasgo esencial de todos los procesos psicológicos, la parte que estas desempeñan - en funciones adaptativas del organismo.

**Humanística:**

Movimiento literario y filosófico que tuvo su origen en Italia en mitad del siglo XIV. Que se difundió a otros países de Europa y constituyó el origen de la cultura moderna.

**Individual:**

Se considera lo propio, lo característico de un hombre, aquello último e irreductible que lo diferencia de los demás. Educ. Individual. - Constituye la educación que realizará el educador con el alumno en particular.

**Instintiva:**

Que es obra del instinto y no del juicio o reflexión

**Integración:**

El proceso por el cual una persona llega a formar con sus experiencias, emociones e ideas etc., una unidad para constituir su personalidad.

**Intuición:**

Conocimiento claro, recto o inmediato de verdades que penetran a nuestro espíritu sin necesidad de razonamiento. Presentimiento y sensibilidad.

**Invariable:**

Que no sufre o que no puede sufrir mudanza o cambio.

**Kinestesia:**

Sensación que acompaña a movimiento de cualquier parte del cuerpo, provocado por estimulación de receptores especiales situados en el tejido muscular, las articulaciones y los tendones, siendo el estímulo algún efecto mecánico del músculo contraído o de algún miembro en movimiento.

**Liceo:**

Centro de estudios e investigación creado por Aristóteles. Después ha pasado a designar una institución de enseñanza secundaria.

**Lúdico:**

La actividad lúdica representa un modo de contrato gratuito con los objetos, designados a la libre expresión

**Motivación:**

Proceso supuesto que energiza la conducta y determina su dirección.

**Operacionales:**

Que obra y produce efecto.

**Peripatética:**

Que sigue la filosofía de Aristóteles. Porque paseando se enseñaba.

**Personalidad:**

Suma de elementos de conducta, integrados como un todo y que caracterizan el modo de comportamiento de un organismo.

**Psicoanálisis:**

Sistema dinámico de psicología creado y desarrollado -- por S. Freud.

**Refleja:**

Cualquier reacción constante, efectora congénita, que sucede a la estimulación de un receptor con el cual está en comunicación el efecto por medio de un arco nervioso.

**Recapitulación:**

Teoría que trata de los organismos y las fases por las que pasan en su desarrollo, que parecen a los tipos que se presentaron en la evolución de sus respectivos antepasados, es decir, la historia de su especie.

**Reversibilidad:**

Cuando un proceso puede ser invertido, sin cambio de naturaleza o se destruya lo que equivale a que pueda producirse en un sentido o en otro.

**Semántica:**

Investigación sistemática de la historia y evolución de la palabra.

**Semiótica:**

Investigación científica del lenguaje de los signos. Investigación sistemática de los síntomas o señales de una enfermedad determinada.

**Simbolismo:**

Los psicoanalistas consideran como símbolo una expresión sustitutiva destinada a hacer entrar en la conciencia, bajo una forma enmascarada, ciertos contenidos que no pueden introducirse en ella a causa de la censura.

**Serie:**

Grupo de objetos, fenómenos sucesos términos que se presentan o pueden disponerse en sucesión u orden definido

**Senso-motor:**

Actividad nerviosa en la que están comprendidos los segmentos aferentes y eferentes del arco nervioso o referentes a la estructura incluida en esa actividad.

**Sociabilización:**

Proceso mediante el cual adquieren los individuos hábitos socialmente deseables y quedan capacitados para vivir como miembros de un grupo.

**Táctiles:**

Tipo genérico de reacción simple por medio del cual se orientan los organismos motores hacia la fuente de estimulación externa.

**Terapia:**

Método al que se acude a veces en psicoanálisis y en el cual el psicoanalista asume un papel más activo que de costumbre impone ciertas prohibiciones o situaciones artificiales para conseguir más material inconsciente y vencer así la resistencia que dificulta el análisis.

**Transacción:**

Acción de transigir. Por extensión, trato o convenio pactado.

**Verbalización:**

Es la tendencia a sustituir los conceptos por palabras.

**El Yo:**

Individuo considerado como conciente de su propia y continua identidad y de su relación con el medio.



## B I B L I O G R F I A

- ABBAGNANO Nicola .Diccionario de Filosofía.México.Ed.Fondo de cultura económica.1963,p.1180
- ACHA Irizar Felix.-Introducción a la pedagogía.Bilbao.Ed.Mensajero 1978,p.280
- ANDERSON H.H. Anderson G.L.Técnicas proyectivas del diagnóstico psicológico.Madrid.Rialp.1963,p.783
- BALLY Gustav.-El juego como expresión de libertad.2a.ed.México Ed.Fondo de cultura económica.1973,p 140
- BERNE Eric.-Juegos en que participamos.14a.ed.México.Ed.Diana 1981, p.198
- CRATTY Bryant J.-Desarrollo intelectual,juegos activos que lo fomentan.Tr.Julia Rodríguez.México.Ed.Pax.1977, p.189
- EDUCACION.-Revista del consejo nacional técnico de la educación.México.4a. época.Vol.VI No. 34 octubre noviembre diciembre 1980.Ed. Regina de los angeles:Ave-13-101 Mex.13
- EXPRESION y Comunicación.Ed.Centro para el estudio de métodos y procedimientos avanzados de la educación.Coordinadora Gral Dra.Rosa Luz Alegría.México.1975.p465
- F.L.Muller.-La psicología contemporánea.2a.ed.México.Ed.Fondo de cultura económica.1974,p.238
- FOULQUIE Paul. Diccionario de pedagogía.Barcelona.Ed.Oikos-tau S.A.1976, p.464
- GESELL Arnold y otros.El niño de 7 y 8 años.Buenos Aires.Ed.Paidós.1967, p.98
- HILGARD E.R.-Introducción a la psicología.Tomo I Tr.Luis Echeverría Rivera.España.Ed.Morata.1970,p.547
- JERSIL Artur T.-Psicología del niño.Buenos Aires.Ed.Universitaria 1978,p. 625
- J.Klausmeier Herbert.Psicología educativa. Tr.Jesús Villami - zar Herrera.México.Ed.Harla.1978, p.527
- LARROLLO Francisco.Historia general de la pedagogía. 3a.ed. - México.Ed.Porrúa.1950,p. 631

- LIUBIMSKAIA A.A.-Desarrollo psíquico del niño. (Colección pedagógica) Tr. Andrés Fierro Menú. México. Ed. Grijalbo-1965, p. 98
- MADRIGAL Llorente Alfredo.-Los niños son así. 13a.ed. México.- Ed. Jus. 1979, p. 305
- MIRA y López Emilio.-Psicología evolutiva del niño y el adolescente. 4a.ed. Buenos Aires. Ed. Ateneo 1947, p.310
- MYERS Blair Glenn, R. Stewart Jones.- Psicología educacional. - Tr. Juan José Utrilla. México. Ed. Fondo de cultura económica. 1979, p.657
- NEILL S. A. Summerhill. 10a ed. Tr. Florentino M. Torner. México. Ed. Fondo de cultura económica. 1976, p.302
- PEINADO Altable José.-Paidología. Mexico. Ed. Nueva pedagogía. - 1952 , p. 479
- PERIODICO "Excelsior".-La Unesco presenta en París una exposición de juegos. México. Jueves 29 de marzo de 1979, p. 11 C.
- PIAGET Jean.-Psicología de la inteligencia. Tr. Juan Carlos Foix. Argentina. Ed. Psique .1979, p.189
- PIAGET Jean.-Psicología y pedagogía.-3a. ed. Tr. Francisco Fernández Buey. España. Ed. Ariel. 1973, p.208
- PIAGET Jean.-A donde va la educación. Colección "hay que saber" 4a.ed. Tr. Pedro Vilanova. España. 1979, p.110
- PIAGET Jy B. Inhelder. Psicología del niño. Tr. Luis Hernández Alonso. Ed. Morata. Madrid. 1969, p.158
- PAROT Antoine.-Diccionario de psiquiatría clínica y terapéutica 2a.ed. España. Ed. Labor. 1962, p.523
- R. Caceres Díaz Julio.-Jugar es una necesidad. Revista "Esc. Activa". Año 3 Vol.10 Segundo trimestre. México. 1972.
- RICHMOND P.G. Introducción a Piaget. Madrid. Ed. Fundamento. 1970, p. 158
- SANCHEZ Sarto Luis.-Diccionario de pedagogía. Tomo segundo. Barcelona. Ed. Labor. 1936, p.3251
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Español. 2º Curso Licenciatura en educación pre-escolar y primaria. México. 1976, - p.410

- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA.-Filosofía y política de la educación.3er.curso de licenciatura en educación pre-escolar y primaria.México.1976,p.204
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA.- Aprendí jugando.Dirección - Gral. de educación física.México.1976,p.53
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA.- Libro para el maestro de -- Programa integrado de primer grado.México.1981, p.406
- SANTIAGO Hernández Ruiz y D.Tirado Benedí.-La ciencia de la educación. México.Ed.Atlante.1940,p.440
- URIBE Tores Dolores,Ana María Uribe Tores,et,al:Didáctica de la escritura-lectura 1er.año de la escuela primaria.Tomo II México.Ed.Oasis .1970,p.386
- UZCATEGUI Emilio.Pedagogía científica.I.F.C.M.México.1964,p.410
- VOLPICELLI Luigi.-La vida del juego.-Buenos Aires.Ed.Estrada. 1969,p.83
- WARREN C.-Diccionario de psicología.-Tr.E. Imas' A.Alatorre y Alaminos.Buenos Aires.1972,p.383
- ZARAGUETA Juan.-Pedagogía fundamental.-2a.ed.Barcelona.Ed.Labor.1953, p.637