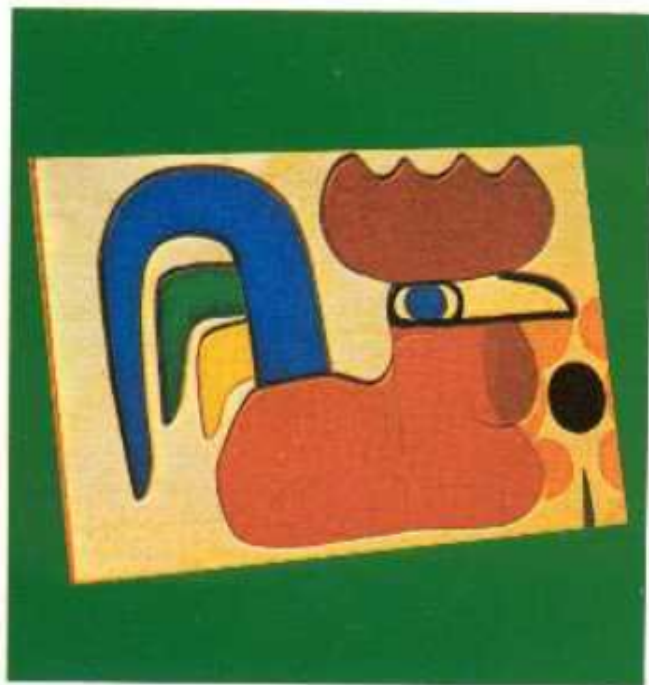


O. Decroly
E. Monchamp

El juego educativo

**Iniciación a la actividad
intelectual y motriz**



CUARTA EDICIÓN



Morata

Colección: PSICOLOGIA
La educación por el juego

EL JUEGO EDUCATIVO

Iniciación a la actividad intelectual y motriz

por
O. DECROLY y E. MONCHAMP

Versión española de
M. OLASAGASTI

Prólogo por
AURORA MEDINA

O. DECROLY y E. MONCHAMP

EL JUEGO EDUCATIVO

Iniciación a la actividad intelectual y motriz

Segunda edición

De la 7.^a edición francesa
corregida y actualizada por
A. MICHELET



EDICIONES MORATA, S.A.

Fundada por Javier Morata, Editor, en 1920

MADRID-4

Título original de la obra:

**Initiation à l'activité intellectuelle et motrice
par les jeux éducatifs**

O. DECROLY y E. MONCHAMP

© DELACHAUX et NIESTLE S.A., París, 1978

Queda terminantemente prohibida la reproducción total o parcial de este libro por impresión, fotocopiado, microfilme o cualquier otro medio sin permiso previo, por escrito, del Editor.

© EDICIONES MORATA, S. A. (1986)

Mejía Lequerica, 12. 28004 - Madrid

Derechos reservados

ISBN: 84-7112-216-2

Depósito legal: M-29.350-86

Printed in Spain

Imprime UNIGRAF. Fuenlabrada (Madrid)

CONTENIDO

Prólogo a la Edición Española por Aurora MEDINA	9
Presentación de la séptima edición	13
Actualidad de DECROLY	17
 PRIMERA PARTE: Algunas nociones generales sobre juego	
CAPITULO PRIMERO: EL JUEGO Y EL TRABAJO	25
Los juguetes, 27.—Las ocupaciones recreativas, 30.—Los juegos educativos, 33.	
 SEGUNDA PARTE: Juegos relacionados con el desarrollo de las percepciones sensoriales y de la aptitud motriz	
CAPITULO II: Juegos visuales motores	37
CAPITULO III: Juegos motores y auditivo-motores	49
CAPITULO IV: Juegos visuales	52
Juegos de colores, 57.—Juego de formas y de colores, 58.—Juegos de formas, 65.—Juegos de tamaños, 68.	
CAPITULO V: Juegos de relaciones espaciales	73
 TERCERA PARTE: Juegos de ideas generales o de asociaciones inductivas y deductivas	
CAPITULO VI: Juegos de asociaciones de ideas	83
CAPITULO VII: Juegos de deducción	87

CUARTA PARTE: Juegos didácticos

CAPITULO VIII: Juegos de iniciación aritmética	95
Juegos de reconocimiento de las cantidades, 98. — Juegos relacionados con las operaciones concretas, 103. — Juegos de operación aritmética, 105.	
CAPITULO IX: Juegos relacionados con la noción del tiempo	114
CAPITULO X: Juegos de iniciación a la lectura	118
CAPITULO XI: Juegos de comprensión del lenguaje y de la gramática	124

QUINTA PARTE: La tradición decrolyana

CAPITULO XII: Los juegos de Alice Descoeurdes	135
CAPITULO XIII: Los juegos colectivos	149
CAPITULO XIV: Las ediciones de juegos	156
Referencia de las firmas citadas	178
Relación de firmas españolas	178
Bibliografía	179
Obras de Ediciones Morata de interés	183

PROLOGO A LA EDICION ESPAÑOLA

Por D.^a Aurora MEDINA

Presidenta del Comité Español de la Organización
Mundial de Educación Preescolar

Pocas actividades tan universales en el tiempo y en el espacio como el juego. Si quisiéramos echar una mirada a las antiguas civilizaciones, encontraríamos no sólo indicios de juegos más o menos enraizados en la cabalística, sino aún juguetes tan simples y tan complejos a la vez como una muñeca, un caballo o una cuadrícula grabada en el suelo para jugar a los dados o al pie cojuelo o a la rayuela.

Parece como si el juego estuviera en la entraña misma del hombre y le impulsara en los albores de la Humanidad y desde los primeros momentos de su vida.

La filogénesis del juego, como la antogénesis, nos muestran esa universalidad vital de una actividad generalizada, esencial y básica en el dinamismo psicomotriz del individuo.

Por eso se han escrito multitud de libros sobre el juego y los juguetes y se ha intentado definir el juego como actividad esencial del ser humano o como ejercicio de aprendizaje o como desarrollo de la actividad ulterior. También sobre las explicaciones que pueden darse al juego como la de ser una acción catártica o purgativa o un epifenómeno o estar en la esencia del ser como actividad absolutamente necesaria.

El animal también juega, pero ¿tiene el juego del animal la misma categoría que el juego del niño? ¿En qué se les diferencia? ¿Cuáles son sus coincidencias? ¿Son las actividades lúdicas de ambos un pre-ejercicio de futura actividad? El gatito que juega a atrapar una pelota, el perro que corretea mordisqueando a su amo, el borriquillo que re-

toza ¿pueden compararse al juego motriz o al juego simbólico del niño?

Quizá en las primeras fases del juego motriz del hombre hallemos algunos indicios que lejanamente pudieran recordar el juego del animal, pero tan lejanamente que no se parecen ni en los movimientos (más rápidos en el animal), ni en el modo, ni en la esencia.

El juego del niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción «del acto al pensamiento», que es la idea clave de WALLÓN, y la explicación de su teoría nos indica el proceso de los primeros movimientos del niño que devienen en juegos y más tarde en simbolismos y abstracciones, a lo que nunca llegó el juego del animal.

El juego del niño ¿es el camino para el desarrollo de sus potencialidades futuras físicas, intelectuales? ¿Es una gimnasia del espíritu?

El juego simbólico, que ha estudiado ampliamente Asunción PRIETO (1) muestra el camino hacia la abstracción y el desarrollo del pensamiento, «El hacer como si...» Como si fuera la mamá, como si fuera la enfermera o el médico o el conductor... va allanando los senderos que conducen a la representación, al símbolo y a la abstracción.

Cuando hablamos del *recreo* mediante el juego o la poesía o la música, estamos haciendo alusión a una forma de actividad que no sólo es agradable y alejada del simple pasivismo, sino que tiene valor de creación por sí misma. Recrear, significa volver a crear, inventar, descubrir nuevas imágenes, nuevas reacciones.

Por eso la actividad lúdica es tan importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción, de desarrollo, de recreación en suma.

Tiene, por tanto, un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu, como tónico, y puesta a punto de todo ser.

Pero hay algo más que ha descubierto CHATEAU: (2) es el *valor moral del juego*, la alegría de sentirse causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someterse *voluntariamente* a una discipli-

(1) ASUNCIÓN PRIETO y GARCÍA TUÑÓN: «Juegos y juguetes educativos en la edad preescolar». El Magisterio Español 1967.

— «El juego simbólico de los tres a los siete años». Revista Aula Abierta, Oviedo, 1973 págs. 22 a 31.

(2) JEAN CHATEAU. *Le Jeu de l'enfant*. París, Librairie Philosophique, 1955.

na, experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una «obra», con su proyecto incluido, la terminación de un trabajo arduo.

Y lo sorprendente: en gran parte de las actividades con que se enfrenta el niño, la diferencia entre juego y trabajo está sólo en la *valencia afectiva* con que se enfoque la actividad, y en el grado de voluntariedad e ilusión o superación que se ponga al realizarla. La misma actividad puede ser propuesta como gratificante o sancionadora.

Cuando el niño vence las dificultades que él mismo se ha propuesto o ha aceptado, tiene una alegría más moral que sensorial. Incluso a veces, busca él mismo mayores dificultades y hasta el dolor para superar los obstáculos, situándose así en un *camino ascético* que le conduce a superar airosamente las dificultades, al dominio de sí mismo, a su propio perfeccionamiento.

Es muy importante que el maestro, que conoce el espíritu infantil, proponga al niño juegos y juguetes adecuados, que son ejercicios para su desarrollo, pero más importante aún es que él los asuma, los acepte, los quiera, los considere propios.

La actividad lúdica es el gran libro que proporciona la misma vida, donde el niño pequeño aprende todo lo que necesita para desarrollarse, y bastaría con seguir su curso vital, para que el desarrollo fuera perfecto; pero, lo que sucede, es que la «civilización», «nuestra civilización», ofrece una lluvia de atractivos, con el gusanito en su interior, —léase propaganda, comercialización, consumo o bien, vida de las grandes urbes—, muy alejada de la compleja riqueza y sincretismo de la Naturaleza. Por eso, la actividad educativa tiene que acudir, sin remedio, a enderezar aquello que se desvía, a llamar la atención hacia aquello que no se encuentra en el ambiente.

Y así surge el juego con el apelativo superfluo de «*educativo*».

Este libro es la presencia de una afirmación esencial en el proceso de desarrollo del niño, ya clásica y fecunda en el campo pedagógico, y que precisamente es su título. OVIDIO DECROLY y E. MONTCHAMP, concibieron *El juego educativo (iniciación a la actualidad intelectual y motriz)*, y un grupo de pedagogos modernos ha actualizado y explicado al público de hoy, conservando las puras esencias que el Dr. DECROLY descubrió con sus juegos y utilizó con tanto éxito cuando en 1907 fundara su escuela de L'Ermitage en Bruselas, con el lema: «*pour la vie et par la vie*».

Si bien es cierto que sus antecesores fueron SEGUIN, ITARD y HOURNEVILLE, que trabajaron como él, en un principio, para niños es-

peciales, no lo es menos que sus formas de realización influyeron de modo decisivo en la didáctica y pedagogía general posterior.

Son grandes capítulos los que entraron en ellas, por el sincretismo del pensamiento infantil, la gran propuesta globalizadora de la Didáctica, y la inserción en la vida, orígenes de toda la moderna Pedagogía del entorno.

Aurora MEDINA

Madrid, junio 1983

PRESENTACION DE LA SEPTIMA EDICION

Con el gran respeto que nos merece la labor pedagógica de DECROLY, hemos realizado una nueva edición de una obra tan importante en la historia de la educación como es *El juego educativo (iniciación a la actividad intelectual y motriz)*.

Una vez agotada la sexta edición (1960) de esta obra básica, punto de referencia obligado en pedagogía, la hemos completado y actualizado con el afán de poner en manos de los educadores y profesores unos medios eficaces y adaptados al niño de hoy.

En la presente edición se han suprimido algunos pasajes de la introducción, donde DECROLY pasaba revista a los conocimientos de la época relativos a la educación de los niños «irregulares», que ha evolucionado considerablemente, y algunas teorías sobre la función del juego, asimismo desfasadas.

La edición se enriquece, en cambio, con numerosas aportaciones debidas al propio DECROLY y a sus continuadores, que la convierten en una obra de actualidad.

La labor pedagógica llevada a cabo por DECROLY fue un vasto trabajo en equipo. Rara vez firmó personalmente un artículo o un libro, y nunca escribió un tratado completo sobre su pensamiento pedagógico, el cual es conocido principalmente por los testimonios de sus colaboradores. Sólo por excepción compuso (en colaboración con E. MONCHAMP) *El juego educativo (iniciación a la actividad intelectual y motriz)* y firmó con su nombre los otros trabajos publicados sobre el juego, subrayando así la importancia que le otorgaba en su sistema pedagógico. Sin embargo, este material estaba disperso hasta la presente edición.

DECROLY señala en el prólogo a la quinta edición: «Se encontrará

en *L'éducation enfantine* (Ediciones Nathan) una serie de artículos aparecidos en 1927-1928, relativos sobre todo a los juegos perceptivos visuales y a juegos de lógica motriz. Esperamos reunirlos un día para que sean como un complemento a esta obra».

DECROLY falleció pocos años después (el 9 de septiembre de 1932) y no pudo realizar este proyecto. Los textos aparecidos con su firma en *L'éducation enfantine* —distribuidos en tres años escolares, de 1926-27 a 1928-29— ofrecen un interés capital: aparte de nuevas versiones de juegos y complementos importantes a muchos pasajes del libro inicial, reintroducidos en el texto de la presente edición, abordan el área de las asociaciones de ideas inductivas y deductivas¹.

Esta área, que no había sido tocada en las sucesivas ediciones de *El juego educativo (iniciación a la actividad intelectual y motriz)*, confiere a este libro una dimensión nueva, y le hemos dedicado un capítulo especial.

En efecto, viene a llenar una laguna que podía aparecer tanto en el pensamiento pedagógico de DECROLY como en su aplicación a los juegos educativos. En las ediciones anteriores se pasa de los juegos de adquisición de nociones (algunas muy matizadas, como las imágenes lacunares* o las posiciones relativas) a los juegos de adquisiciones intelectuales.

Aunque DECROLY señalaba que sus juegos esencialmente debían «dar al niño ocasiones de registrar sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras», y mostraba a la perfección cómo «registrar y clasificar» las impresiones sensomotrices, daba sin embargo pocas directivas (aparte de algunas frases aisladas durante la descripción de los juegos) para indicar cómo «combinarlas y asociarlas».

Al no establecer una neta separación entre los entrenamientos para la percepción sensorial y los ejercicios combinatorios de estos mismos datos, a los que otorgaba sin embargo una gran importancia, la obra incompleta de DECROLY podía hacer creer que no proponía una distinción tan perfecta como SÉGUIN, al que él mismo se remite, entre las nociones y las ideas.

Los juegos de asociación y de clasificación combinados, que DECROLY presentaba en *L'éducation enfantine* como síntesis de los juegos sensoriales, ponen de relieve la cohesión y la importancia de estos, y vuelven a situarlos en una perspectiva radicalmente moderna de la educación intelectual.

¹ Los juegos descritos en *L'éducation enfantine* van precedidos de un asterisco.

* Se trata de imágenes vacantes de algún elemento. (N. del T.).

Otro capítulo, también nuevo, dedicado a la tradición decrolyana coloca a ésta en la línea de los grandes educadores modernos y recapitula las aportaciones ulteriores a la obra personal de DECROLY efectuadas por sus continuadores. Este capítulo informa sobre las realizaciones actuales, porque no podemos disociar de esta tradición las numerosas publicaciones de juegos inspirados directamente en el espíritu decrolyano. Estos constituyen la mayoría de los juegos educativos propuestos a los niños pequeños. Con un fin muy práctico, una pequeña guía hace la reseña de los más importantes y permite conocer el valor de las novedades que no cesan de aparecer.

Esta edición, que ensaya una síntesis de la contribución de DECROLY a la educación mediante el juego y recapitula la riqueza del material educativo aportado por el método global, desde su aparición hasta nuestros días, atestigua así su vitalidad.

ACTUALIDAD DE DECROLY

La publicación en 1914 de la primera edición de esta obra abría el camino a una importante renovación de la enseñanza preescolar y de la educación de los niños deficientes mentales.

DECROLY proponía entonces los medios para ofrecer realmente al niño, antes de la edad de la lectura y la escritura, un acervo intelectual preciso y adquirido progresivamente en el marco de métodos activos.

El título de su obra, que une deliberadamente en una perspectiva dinámica de la educación los términos *intelectual* y *motriz*, constituye una toma de postura contra «la educación sensorial» (o sensomotriz, término que aún no existía). Esta indicaba una orientación limitada a la iniciación en los datos sensoriales. Justificándose como una «gimnasia intelectual», esta pedagogía no hacía suficiente hincapié en el entrenamiento de las grandes funciones del pensamiento.

DECROLY denuncia el perfeccionamiento aislado de los ejercicios sensoriales y su especialización, y los convierte en medios globales de observación, de atención, de asociación. En una época en que los educadores no tenían aún conciencia de que la inteligencia es sustancialmente el fenómeno de las construcciones sucesivas que engloban más y más datos en un conjunto reestructurado constantemente, propone ejercicios concatenados, derivando unos de otros. La enseñanza sensorial practicada por entonces apenas era, en cambio, otra cosa que una colección de sensaciones yuxtapuestas.

Y para movilizar realmente el interés del niño —«motivarlo», diríamos hoy— dentro del respeto de una pedagogía basada en la ini-

ciativa, la libertad, la respuesta a las necesidades fundamentales, decide presentar la iniciación a la actividad en forma de juegos.

Esta idea, que hoy día nos parece normal tratándose de la educación de los niños pequeños, era entonces revolucionaria: antes de DECROLY, los ejercicios sensoriales no eran juegos; y tampoco eran siempre activos.

Se utilizaban las palabras: ejercicios, tareas, aprendizajes, entrenamientos sensoriales, en áreas donde DECROLY va a crear el término, tan difundido y tan discutido después, de «juegos educativos».

Así, no parece exagerado afirmar que *El juego educativo (iniciación a la actividad intelectual y motriz)* es una obra fundamental de la que derivan la forma actual de la enseñanza preescolar y la concepción del material educativo moderno, que es casi en su totalidad de inspiración decrolyana.

Esta revolución educativa descansa en una concepción fenomenológica del pensamiento —la teoría de la *Gestalt*—, cuya definición daría el propio DECROLY: El sentido de la *Gestalt* implica particularmente la concepción de una actitud especial del ser mental respecto al ambiente, actitud que hace que este ser se presente en su totalidad innata y adquirida frente a los objetos y los sucesos, los perciba, los piense o reaccione a ellos con toda su persona. El término *globalización* expresa en el fondo la misma idea.

En la enseñanza global creada por DECROLY «es en efecto la totalidad del individuo la que percibe, piensa y crea». La pedagogía que deriva de ella se contrapone al método analítico, nacido de la filosofía sensualista que hacía de la mente un caleidoscopio de percepciones puntuales.

En el aprendizaje sensorial, en la lectura o en cualquier otra enseñanza, el espíritu del método analítico parte de datos establecidos por la experiencia del adulto que al niño le parecen arbitrarios y abstractos: la figura geométrica para la percepción, la letra para el lenguaje. Partiendo de estos elementos artificiales, el método analítico construye un sistema que se supone permitirá al niño, gradualmente, una comprensión, una construcción del mundo. No tiene, pues, de analítico más que el nombre, justificado por el hecho de que sus primeros fundamentos se apoyan en datos aislados —analizados— previamente por la inteligencia del educador.

El método global se basa en el descubrimiento de la percepción «sincrética» del niño: «aprehensión global e indiferenciada que precede a la percepción y al pensamiento de objetos netamente distintos unos de otros» (CLAPARÈDE). Es inadecuado tomar como punto de partida nociones perfectamente diferenciadas. El propio niño llevará a cabo esta diferenciación: los juegos sensoriales le permitirán aislar

ciertos datos de su contexto vital. Luego, en un segundo tiempo, aprenderá, mediante juegos de asociación y de iniciación intelectual, a efectuar su agrupamiento: síntesis que es el testimonio de la idea. El método *global*, término consagrado ya por el uso, fue denominado por el propio DECROLY método *analítico-sintético*.

Por eso, la enseñanza decrolyana descansa en la actividad espontánea, que atestigua el VERDADERO interés del niño y sitúa a su nivel personal de comprensión la educación que se le propone. Respetando las condiciones naturales de la vida en las que el ser humano hace su auténtico aprendizaje, los juegos educativos no estarán disociados del ambiente, como lo estaban los ejercicios analíticos: allí donde el encaje consistía en colocar formas geométricas, DECROLY emplea el perfil de tazas o de animales. Las «formas de vida» sustituyen a las formas abstractas; poseen mayor atractivo para el niño, conservan un vínculo con el mundo cotidiano que despierta su interés, motivan afectivamente su actividad. «Por esta razón —nos dice DECROLY—, las formas cotidianas se perciben más rápidamente que las formas geométricas». No excluye éstas sistemáticamente, pero las conserva para los juegos en los que deben intervenir un cierto nivel de abstracción.

¿Por qué pedir al niño que clasifique placas cromáticas, cuando el color de las flores, o de los vestidos de las niñas, o de los balones, extrae su sentido del objeto que realza?

En la vida, las percepciones están ligadas. La enseñanza analítica ofrece primero la noción de forma y luego la de tamaño; cuando DECROLY proporciona formas de tazas para encajar, la lámina propone tres tazas de tamaño decreciente. Como en la vida, aborda simultáneamente la forma y el tamaño.

«Así pues, las nociones de forma, de color o de aspecto no se ofrecen separadas, aisladas, despojadas de la envoltura viviente que se encuentra siempre asociada en la realidad».

Como los datos de la realidad constituyen el campo de experiencia directamente explotable por el niño, la educación preescolar debe ponerlos en juego: antes de poder razonar abstractamente gracias al uso de un lenguaje elaborado, el niño razona prácticamente manejando objetos (primero reales, luego representados en imágenes), entre los cuales establece relaciones. Antes de los descubrimientos de la psicología genética (que explora los procesos que hacen posible el desarrollo de la inteligencia), DECROLY comprende que las manipulaciones efectuadas con el material educativo permiten al niño poner en juego los grandes esquemas del pensamiento, que podrá transferir más tarde a la esfera simbólica. Por eso, DECROLY busca el desarrollo de las *aptitudes* sensoriales. «Decimos aptitudes

y no sentidos, porque los ejercicios denominados sensoriales tienen por efecto, más que desarrollar el sentido mismo, proporcionar al niño la ocasión de registrar sus impresiones, de clasificarlas, para combinarlas y asociarlas con otras».

Tal es exactamente la idea en la que se funda la enseñanza actual. Propuesta por DECROLY, ha sido confirmada por los progresos de la psicología y por las nuevas disciplinas de anticipación precoz del razonamiento y de la lógica. Por eso, la obra de DECROLY no ha perdido nada de su valor con la introducción del material y de los métodos de enseñanza de la matemática moderna. El conjunto progresivo de los juegos educativos se integra en ella perfectamente o, en términos más exactos, estaba prefigurado en ella, y los nuevos ejercicios de clasificaciones múltiples, de tablas de doble entrada, de diagramas, etc., son, en cierto modo, su prolongación y desarrollo.

Aunque este campo haya sido posteriormente investigado y explotado, las series de juegos decrolyanos siguen siendo más indispensables que nunca porque, a veces, los métodos modernos van demasiado deprisa. Tan sólo consideran las relaciones, sin preocuparse lo suficiente de que las nociones sensoriales, espaciales y los términos empleados se establezcan sólidamente y se basen en un lenguaje común.

Esto es lo que hace cuidadosamente DECROLY. Además, se preocupa de la noción de número y de la iniciación en los primeros mecanismos de las operaciones. El cálculo, un aspecto olvidado, reaparece en los programas; se encontrará en los juegos educativos un esbozo de aritmética efectuado a base de un estudio profundo del razonamiento del niño.

Un área ligada a la de la inteligencia, que la pedagogía moderna considera como uno de sus fundamentos, es la de los datos espacio-temporales. La reeducación la utiliza ampliamente, bien sea para situar mejor en su entorno al niño débil mental o para corregir una dislexia; y la educación del niño pequeño comienza a descubrir la psicomotricidad. DECROLY fue el primero en introducir mediante sus juegos de relaciones espaciales las ideas pedagógicas relativas al esquema corporal, a la lateralización, a la orientación, a las situaciones recíprocas y al análisis del fenómeno temporal.

DECROLY llama la atención sobre la importancia de estos ejercicios y hace notar que pueden ser ampliados. Es lo que se ha hecho desde hace poco tiempo, en series más o menos sistemáticas, incluyendo siempre los ejercicios que describe *El juego educativo*.

El evocar la obra de DECROLY obliga a hablar de la lectura global (él la denominaba ideo-visual), que no había inventado, pero que generalizó en el marco de su método sincrético. En efecto, el niño

aprende a leer mediante el método global como aprendió a hablar, espontáneamente, al contacto con su madre, partiendo de lo vivido (la frase, la palabra) para distinguir sus partes (la sílaba, la letra) y, como en los otros ejercicios, recomponer las partes y combinarlas en nuevos conjuntos lingüísticos.

Esto es ir a contrapelo de la enseñanza silábica tradicional... y en el sentido del proceso general del pensamiento. No se puede hablar, sin embargo, de lectura global sin que algún discrepante evoque las faltas de ortografía de que la hace responsable, como si él hubiera practicado largamente este método, cosa que nunca ha ocurrido.

En nuestra época, en que, sin razón alguna, se acusa al método global de haber creado generaciones de niños disortográficos, nos parece particularmente interesante que vuelvan a publicarse las series de ejercicios-juegos basados en las palabras familiares, con las que DECROLY entrenaba a los niños a fin de llevarlos a descubrir la sílaba. Porque es justamente esta sílaba, elemento básico de nuestra lectura, lo que importa conocer y manipular en los juegos de observación, de yuxtaposición, de emparejamiento, de descomposición de palabras.

Se ha querido oponer el método global al método «analítico», sin saber en qué momento la enseñanza de DECROLY lleva al análisis. Y se han inventado métodos mixtos que no parten del interés real del niño para hacerle observar las palabras de su elección, de su vida cotidiana, sino que intentan hacerle aprender de memoria un acervo de palabras usuales con miras a llevarle —demasiado pronto— al descubrimiento programado de sílabas. Se ha olvidado que el método de DECROLY sabe preparar y esperar el descubrimiento espontáneo.

Pero cualquiera que sea el procedimiento, y aunque no se aplique el método global, los juegos de lectura que éste ha inspirado le darán el interés y el enriquecimiento de una actividad de descubrimiento.

DECROLY insiste a menudo en el hecho de que sus juegos, al igual que su lectura ideo-visual, no se pueden sobreañadir a un método de enseñanza tradicional y que, para ser realmente útiles, deben aplicarse en un ambiente y un espíritu particulares que guíen el conjunto de la educación. Estas advertencias eran indispensables en la época de la aparición de *El juego educativo*. Hoy día (gracias al propio DECROLY y al esfuerzo incesante de los educadores que han creado el espíritu de la nueva pedagogía), la escuela, en todo caso la escuela materna, el jardín de infancia y las clases de IMP* son en ge-

* IMP: *Institut Médico-Pédagogique* (Instituto Médico-Pedagógico). (N. del T.).

neral activos, liberales, abiertos a la vida. Los juegos decrolyanos, aunque la enseñanza dada no siga rigurosamente sus métodos, se adaptan perfectamente a este contexto pedagógico. Pero no por ello deja de ser indispensable, para aplicarlos bien, situarlos en relación con la idea que los creó.

Esta idea expresa la voluntad de respetar la persona del niño y sus intereses, de devolver a la enseñanza la espontaneidad que las pedagogías tradicionales han destruido, de cuestionar nuestros procedimientos ante cada hallazgo nuevo de la psicología.

«Reclamando una escuela para la vida y por la vida, DECROLY, ese infatigable promotor de la educación» —dice B. PLANCKE— ha reconducido al niño a su medio natural y ha acercado la escuela a la sociedad moderna».

DECROLY no quiso que sus juegos educativos fueran el testimonio de una obra terminada, sino el fruto de un trabajo incesante, siempre reinventado. Los modelos contenidos en el presente estudio son un ejemplo susceptible de guiar a aquellos que, con el mismo espíritu, desean practicar la educación en la libertad, que el niño expresa mediante el juego.

PRIMERA PARTE

Algunas nociones generales sobre el juego

EL JUEGO Y EL TRABAJO

Diferencias, semejanzas, transiciones

El juego no implica un fin consciente o, en todo caso, no se practica por este fin exclusivamente; el trabajo implica un fin consciente y se efectúa para alcanzar este fin; la actividad en sí no es una fuente de alegría, a menudo es más bien penosa y exige un esfuerzo.

Pero, a poco que se reflexione, parece claro que hay juegos cuyo fin es consciente y en los que la consecución de este fin es causa de placer a veces importante, añadiéndose a la de la propia actividad lúdica. Hay, además, trabajos que implican una parte de gozo en su realización y en los que el fin no es el único estimulante, incluso es un estimulante accesorio.

Hay, pues, formas de transición indudables entre el juego puro y el trabajo puro. En cuanto a este último, sus partidarios lo preconizan con razón por el esfuerzo que exige.

Pero ¿qué representa el esfuerzo o la acción voluntaria sino un conflicto, una lucha en la que el sujeto reprime las tendencias, los deseos actuales y apremiantes para dar ventaja a un fin alejado y menos apremiante?

Y ¿cómo realizar el esfuerzo si no es orientando o reforzando el interés por un fin cada vez más lejano y más elevado, graduando este esfuerzo con arreglo a la mentalidad de los niños? Pero, entonces, sólo se favorece el esfuerzo, haciéndolo gozoso, al ser comprendido y aceptado libremente con la visión clara del resultado que permite alcanzar.

Pues bien, reflexionemos sobre un hecho puesto de manifiesto

por E. CLAPAREDE, y es que la tarea impuesta a la mayor parte de los niños no responde siquiera a la definición de trabajo que acabamos de recordar. En efecto, para la mayoría, el fin real es demasiado remoto, demasiado elevado para ser mantenido en la conciencia; y aunque sea próximo, carece en todo caso de interés. De ahí la necesidad de recurrir a los procedimientos que sirven para suplir y reemplazar el fin del trabajo por otros fines accesorios, artificiales e independientes del propio trabajo, tales como las recompensas y los castigos u otros incentivos y agentes indirectos.

Pero entonces ¿dónde está la iniciación en el esfuerzo para realizar el trabajo puro, puesto que la conciencia del fin del trabajo está velada por todos los medios indirectos?

¿No es preferible explotar esta fuerza cuya eficacia es indudable en todos los niños, a saber, la necesidad del juego, y favorecer así la conciencia de un fin cada vez más remoto, aumentando gradualmente las dificultades?

Por lo demás, esto es lo que ocurre cuando el niño se encuentra en condiciones de medio ambiente favorable, cuando tiene a su disposición los materiales y los estímulos que representa el ejemplo de la actividad de los adultos, con tal que las modalidades de ésta sean accesibles a su entendimiento.

En un principio, gracias a la imitación y a los materiales de que dispone el niño, y una vez pasadas las fases en que dominan los juegos exclusivamente funcionales, los juegos experimentales con objetos y los juegos de fantasía, comienza a asociar todas las experiencias que ya ha adquirido para combinar juegos más inteligentes copiados de los actos de los mayores: jugar a las muñecas, a papás y mamás, a las tiendas, a las bodas, al coche, al tren, a hacer comidas, al entierro, etc.

Y, gradualmente, si no se ponen obstáculos y, sobre todo, si se favorecen las condiciones del medio ambiente y los estímulos representados por la actividad de adultos inteligentes y conscientes de su papel, se ve cómo el niño, para jugar, tiene fines cada vez más conscientes y remotos que exigen esfuerzos más perseverantes e intensos: así, construir cabañas, aviones, barcos; confeccionar vestidos, adornos, etc.; fabricar juguetes, etc.

Así se comprende que la mayor parte de las escuelas activas hayan puesto en los programas, como una de sus ramas importantes, los trabajos manuales creativos, es decir, aquellos en los que el niño fabrica objetos interesantes en miniatura y otros que puede utilizar en la vida práctica. De este modo satisface el gusto por el juego, gracias a la fantasía que puede manifestar en él y al margen de libertad y de posibilidad de creación que se le deja; sufre por otra parte la

influencia de sus compañeros y aprende a trabajar en colaboración para un fin común.

Pero el juego puede intervenir de un modo más directo, aun en los ejercicios escolares propiamente dichos, como medio de facilitar la adquisición y la repetición de ciertos conocimientos indispensables, merced a procedimientos de autoeducación y de individualización.

LOS JUGUETES

Una parte importante de los juegos individuales y colectivos se realiza con objetos llamados, por esta razón, juguetes. Entre éstos, los mejores son aquellos que más se prestan para satisfacer la fantasía infantil; también, a todas las edades, los juguetes preferidos por los niños son las materias primas, cuya forma y uso pueden variar según las necesidades del momento. Así, nosotros hemos visto a niños de diez a doce años, que tan sólo disponían de viejas tablas y de planchas de desecho, hacer sucesivamente un avión, un barco, una casa, un teatro, un castillo, etc., y divertirse durante semanas organizando viajes, combates, naufragios, catástrofes diversas a cuenta de estos objetos.

Para los niños pequeños, la arena, la arcilla, el papel, tacos, bloques, cuerdas, carretes y también el agua son materiales que les procuran muchas ocasiones lúdicas en las que el gozo de imaginar, crear y experimentar es intenso y se renueva de forma constante. Hay, además, obviamente, juguetes hechos, comprados o fabricados por otras personas. Se deben escoger con preferencia los menos caros, sólidos, de varios usos, higiénicos, no peligrosos, que el niño pueda emplear en diversas edades.

Los que obtienen más éxito son aquellos que permiten el movimiento, las reproducciones de animales, las muñecas, los juguetes musicales, los de construcción. A título de ejemplo, he aquí una lista de juguetes para niños de 1 a 24 meses:

JUGUETES

Comprados

Fabricados en casa

1 a 3 meses

Gonajeros, sartas de abalorios, anillos de celuloide o goma.

Carretes, sartas de botones, cucharillas, cadenas con broches de seguridad.

3 a 6 meses

Juguetes de plástico para hacerlos flotar en el baño.

Una taza y una cuchara, sonajeros hechos con botes de aluminio, bolas para el té* conteniendo bolitas hechas de un papel consistente.

6 a 9 meses

Tacos de madera ligera, muñecas, juguetes representando animales, libros de imágenes.

Diversos utensilios de cocina, huevera, cucharilla, etc. Frutas, verduras resistentes de diferentes dimensiones: naranjas, pepinos, calabazas, etc.

9 a 12 meses

Serie de cajas para encajar, tacos, libros para pasar las páginas. Diversos juguetes para manipular: un ábaco, pequeños juegos de discos, etc.

Serie de formas, cubiletes (vasijas, cajas con posibilidad de encajarlas). Vasos, botellas con un tapón que se quita. Cajas o cestos conteniendo diversos objetos pequeños que el niño puede sacar y meter. Tarjetas postales antiguas.

12 a 15 meses

Libros de imágenes con cuentos sencillos. Juguetes para cargar y transportar: carretilla, carreta, cascabel montado sobre ruedas, animales sobre ruedas (escoger objetos sólidos y que no se deterioren fácilmente). Una carreta de dos ruedas es preferible a la de 4 ruedas; vuelca con más dificultad. Juguetes reproduciendo utensilios de cocina reducidos: muebles de casa de muñecas, una sillita para sentarse.

Una caja cilíndrica o un rodillo de cartón sujeto a una cuerda o a un alambre para hacerlo rodar; esto es preferible a objetos con ruedas, porque gira en todas las direcciones sin volcar. Se introducen en él bolas o piedrecitas para armar ruido; cajas de cartón vacías.

15 a 18 meses

Pequeños tranvías, autos, etc., artículos de menaje en miniatura. Pinturas y lápices para emborronar una pizarra.

Una caja para saltar o sentarse sobre ella (atención a los clavos y a las astillas), una tabla para subir y bajar por ella.

* Pequeños recipientes redondos y agujereados en cuyo interior se introduce el té para la infusión. La bola se mete en el agua caliente, y por sus agujeros las hojas de té entran en contacto con el agua. (N. del T.).

18 a 24 meses

Ladrillos, un montón de arena, cubo y pala, recipientes, conchas, diversos objetos para excavar, etc., y permitir al niño hacer sus propias experiencias reales, como aviones, un tren, una granja, un coche de muñecas; todo lo que le divierte en la vida real; un columpio, y luego conjuntos más complicados.

Cuadernos. Fotografías recortadas de las revistas y pegadas en cuadernos confeccionados con papel resistente (o con papel blanco).
Tacos provenientes de desechos de madera.

Un estudio pormenorizado realizado con un cierto número de niños de 2 a 3, 3 a 4 y más de 4 años, actuando con veinticinco clases de juegos de interior y exterior, permitió medir, hasta cierto punto, las veces que los niños de cada edad utilizan los juegos y durante cuánto tiempo lo hacen. Daremos sólo la relación de los juguetes que parecen ser preferidos en estas diversas edades, sin pretender que sea una lista definitiva.

Entre los niños de 2 a 3 y de 3 a 4 años, los juegos mecánicos² están claramente a la cabeza por el número de veces que el niño los usa y por la duración de su empleo.

Siguen los tacos grandes, por el número de veces que se utilizan, y las alubias (por la duración de su empleo).

Luego vienen en orden sucesivo por la frecuencia del uso: la diana, el tren, el carrito, un juego de construcción del género del mecano.

Si se toman los juegos clasificados por grupos:

1. El de los *juguetes-tipo*: abalorios, juegos de habilidad, mecano, diana, muñeca de madera, monigote para reconstruir, tablero con discos.
2. El de las *materias primas*: alubias, grandes tacos, cubos de color, pizarra con tiza, carretes, tacos pequeños.
3. El de los *juegos que favorecen los movimientos*: tren con vagones, triciclo, vagones-carreta de carga, carretilla, coche de muñeca, pelota, caballo de madera.
4. El de los juguetes ordenados en la categoría de *juegos no clasificados*: la muñeca, los libros de imágenes, una pequeña vajilla.

² Juguetes animados para tirar de ellos o empujarlos.

He aquí el porcentaje de tiempo dedicado en cada edad a estas diversas categorías:

	Niños de		
	2 a 3 años	3 a 4 años	Más de 4 años
1. ^a categoría (juguetes-tipo)	23,2%	31,4%	42,4%
2. ^a categoría (materias primas)	29%	37,3%	27,9%
3. ^a categoría (movimientos)	25,3%	19,4%	23,9%
4. ^a categoría (no clasificados)	22,5%	11,9%	5,8%

Se comprueba que los niños más pequeños dedican un tiempo casi igual a todas las categorías de juegos, mientras que en los de tres a cuatro años las primeras categorías llevan ventaja, y en los de más de cuatro años son los juguetes-tipo los que dominan.

Pero estas investigaciones no son más que una indicación.

La señorita FARWELL, en la Universidad de Yale, prosiguió los estudios de este tipo para determinar cuáles son los materiales de juego que prefieren los niños en el jardín de infancia y durante los dos primeros años de escuela primaria; estas preferencias se evaluaron con arreglo al tiempo durante el cual los niños jugaron con un material dado:

- a) Los juegos de construcción.
- b) La pintura y el modelado vienen después.
- c) El dibujo y las construcciones en cartón son menos empleados.
- d) Las construcciones en papel y la costura están en último lugar.

Otro estudio de F. BURK y C.F. BURK en la Facultad de Educación de la Universidad de Columbia analiza las reacciones de los niños de jardín de infancia a las diversas ocupaciones; lo que retendremos principalmente es que la actividad personal espontánea y el interés se centran en los objetos que evocan formas vivas naturales más que en las formas de belleza, y más en las formas concretas que en las abstractas.

LAS OCUPACIONES RECREATIVAS

Las ocupaciones llamadas recreativas son ejemplos típicos de actividades que pueden poseer a la vez las ventajas del juego y las del trabajo.

En efecto, la mayor parte son directamente utilitarias, y muchas constituyen ejercicios preparatorios para una actividad profesional propiamente dicha. Se pueden comparar, pues, en este aspecto con un verdadero trabajo y, a veces, pueden exigir esfuerzos intensos.

Tales ocupaciones sólo coinciden con el juego en cuanto que se presentan como oportunidades de recreo, se dan en momentos en que los niños están ya cansados de jugar o como descanso de un trabajo escolar; responden a gustos artísticos o a diversos intereses propios de ciertas edades o de un sexo determinado o, en fin, son libremente elegidos.

Damos aquí, a título de ejemplo, la lista de las ocupaciones entre las que las educadoras del *Foyer des orphelins* de Bruselas eligen según las circunstancias y el tipo de niños que están bajo su cuidado; podrán sin duda ofrecer sugerencias útiles a las personas que deban entretener los ratos de ocio de niños aislados y de grupos de niños en la familia o en las diversas instituciones que acogen a niños pequeños y a escolares fuera de las horas de clase.

Relación de ocupaciones

Poner en orden los objetos personales en el compartimiento individual. Ayuda doméstica en la casa (quitar el polvo, limpieza), pequeños trabajos en el jardín; buscar y preparar el alimento para los animales.

Ejercicios de observación y de lenguaje: cuentos narrados por la educadora, recitación por los niños. Lecturas recreativas e instructivas (comienzo por la educadora) (ver las existentes en cada hogar). Charla de un niño: explicación de la lectura, de una excursión, de la visita al museo, a la fábrica, etc.

Confección: dobladillos, calcetines, camisas, delantales, blusas, cuadernillos en tela, mochilas, bordados diversos, redes para mariposas, zapatillas, ropas para muñecas, encaje a ganchillo, personajes para teatro, sombreros.

Arreglo de todos los objetos anteriores y de todos los vestidos en general. Limpiar el calzado, rehacer ojales, sustituir botones, etc.

Dibujo y color, copiando al natural y sobre modelo, a lápiz, a pluma; ornamentación del hogar; decoración de objetos fabricados en cartón y en madera.

Trabajo en arcilla: modelado libre, modelado dirigido por la educadora (sobre todo del natural).

Vaciado y cocción de ciertas formas.

Trabajo de papel y corte: selección de ejercicios fröbelianos:

confección de flores, de guirnaldas para ornamentación del hogar y del jardín con ocasión de una fiesta; pinturas en papel resistente para publicaciones semanales; empaquetado; forrado de cajas; reparación del material intuitivo, cartulinas, billetes, etc.

Trabajo del cartón.

Trabajo de la madera: fabricación de diversos objetos necesarios en el hogar: jabonera, caja de brochas, caja de clavos, pequeños bancos, molduras para marcos, estantes, comederos y madrigueras para animales, palomar, cuna de muñecas, juguetes sencillos para los pequeños, cercados (madera y alambre).

Reparación de todos los juguetes y objetos pertenecientes al hogar.

Cría de orugas, de gusanos de seda, de peces, de tritones, de salamandras (acuario y terrario), conejos, cabras, pollos, abejas, etc.

Jardinería: todos los trabajos para el cuidado del jardín, de las plantas y de las flores. Trabajos variados según las estaciones.

Cernido de cenizas. Mantenimiento de pilas eléctricas. Preparación de madera para calefacción. Fotografía.

Aprender a preparar y emplear color, cal (encalado), alquitrán, etc.

Colecciones: formación de álbumes de imágenes, de tarjetas postales (recuerdos de paseos), de sellos de correo, de fotografías tomadas en paseos; clasificar y ordenar con método:

Colección de minerales.

Colección de insectos.

Colección de plantas, hojas y flores.

Cestería: esteras de paja (esterillas, felpudos), canastas para flores, papeleras, etc.

Reparación de libros y encuadernación.

Diversos: correspondencia con la familia, con los niños de otros hogares, etc.

Confección de fichas documentales, clasificación por ideas centrales.

Cuadernos de jardinería.

Cuadernos de caja: dinero recibido, salarios, venta de legumbres.

Cuaderno de preparación de paseos y de actas.

Actividades recreativas musicales y ejercicios físicos.

1. Cantos individuales; a coro.
2. Rondallas con canto; con canto y acompañamiento.
3. Juegos físicos y de sociedad: en lugar cubierto para la estación invernal o en caso de mal tiempo; al aire libre.
4. Deportes.

LOS JUEGOS EDUCATIVOS

Los juegos educativos responden a las siguientes características:

No constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tienen por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño, merced a los factores estimulantes tomados de la psicología del juego. En general, se ejecutan individualmente, pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños.

Suelen realizarse en posición sentada y en el interior, es decir, en las condiciones ordinarias de la vida escolar y familiar.

Siempre que sea posible, el material debe ser ligero, poco voluminoso y sencillo; debe ordenarse con facilidad y, si el educador lo juzga conveniente, el niño puede tomarlo y devolverlo a su sitio.

Preferentemente debe ser atractivo por el diseño y los colores elegidos; debe ensuciar lo menos posible gracias a la protección con barniz u. otros diversos medios.

No debe ser costoso, para que se pueda renovar sin grandes gastos.

Los juegos educativos varían con arreglo a su destino, y principalmente:

1. Por las funciones y los conocimientos con los que se relacionan.
2. Por la edad de los niños.
3. Por su destino a ocupaciones individuales, de pequeños o de grandes grupos.
4. Por la técnica de ejecución y de corrección.

La presente obra está consagrada principalmente a este tipo de juegos.

Insistimos en que estos juegos no son sino un fragmento del método que empleamos y sólo realizan una parte de lo que los juegos pueden ofrecer como medio educativo. Al igual que los procedimientos ideo-visuales, de lectura y escritura, no representan todo el método.

Los juegos educativos no son un fin en sí, sino una etapa que se inscribe en el conjunto de los procedimientos de pedagogía activa. Utilizados como medio de demostración, los juegos educativos constituirían una «lección», aunque ilustrada, tan inadecuada como la mayor parte de las lecciones clásicas.

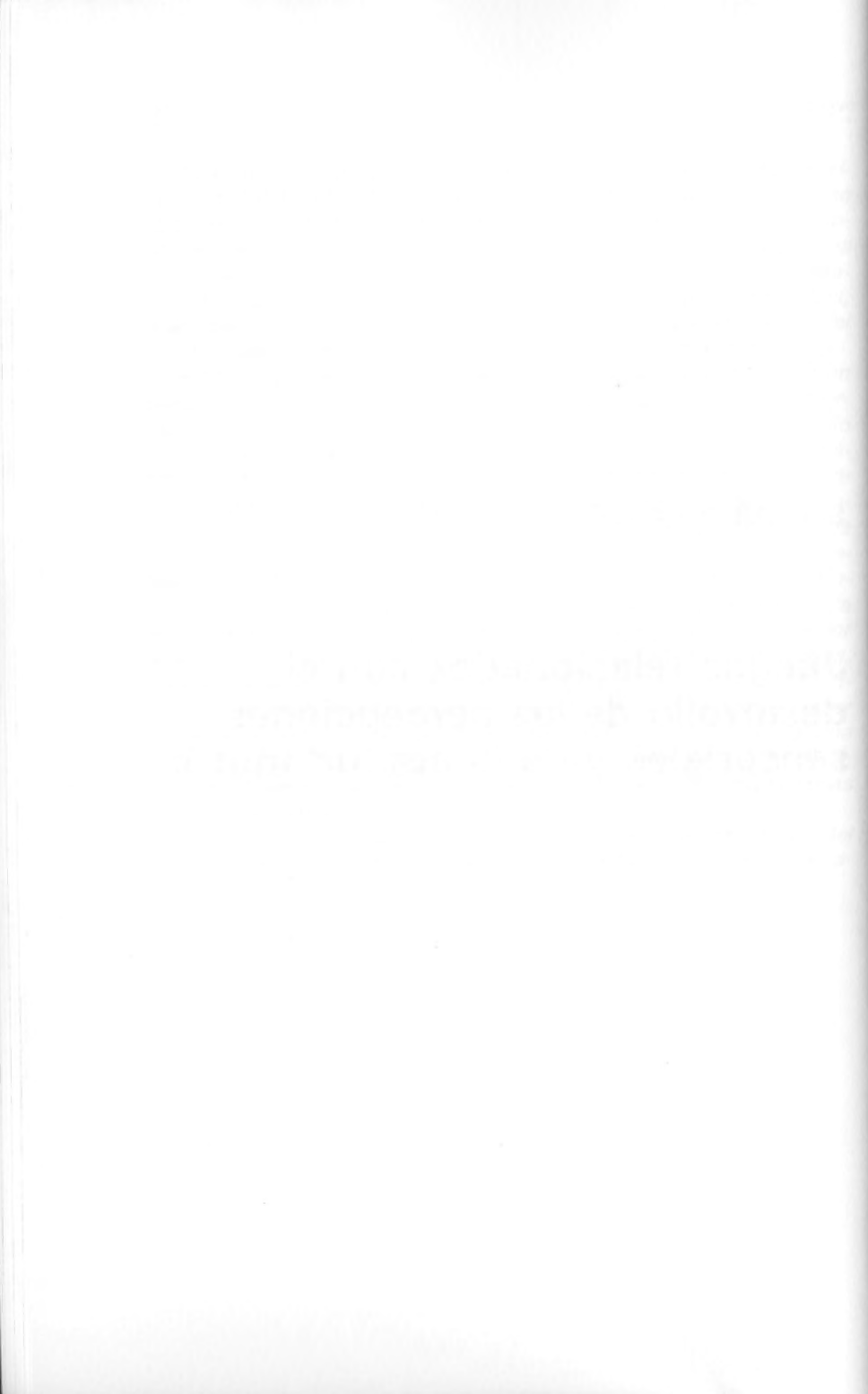
Los juegos educativos no «enseñan» las nociones sensomotrices; no dan la solución a los comportamientos intelectuales que se imponen en la vida corriente. Irán siempre precedidos de la experiencia verdadera, espontánea y natural (el niño aprende los colores en la naturaleza y no en la franja de los balones...), irán acompañados, y luego seguidos, de actividades dirigidas a las cosas reales, practicadas dentro del medio ambiente del niño, y apoyados en el dibujo, que permite una apropiación de los descubrimientos.

Concebidos de este modo, los juegos educativos representan un peldaño importante del conocimiento. Una pedagogía que les otorgara el puesto principal sería la peor de todas. Citemos un solo ejemplo, encontrado en un catálogo, como argumento para una lámina —sin duda interesante— que representaba en varias secuencias un barco acercándose al muelle: «Este ejercicio, de un tipo totalmente nuevo, determina el sentido de la profundidad e inicia en la difícil noción de perspectiva y de alejamiento». Hay en esto un malentendido. La lámina ofrece tan sólo un punto de referencia cronológico debido a la posición y a la forma del barco. No enseña ni la perspectiva ni la profundidad, interpretadas sólo en cuanto tales por el niño porque posee una experiencia vivida. Debemos atenernos, para una aplicación no abusiva de tal lámina, a las precauciones indicadas en el capítulo de los juegos de relaciones espaciales. DECROLY lo repitió a menudo: los juegos que él propone no son más que una ordenación de las percepciones reales, un control de su exactitud, un medio entre otros de combinar estas percepciones para hacerlas útiles al pensamiento.

Los juegos educativos no representan sino un momento del aprendizaje; pero, si se emplean como es debido, un momento capital.

SEGUNDA PARTE

Juegos relacionados con el desarrollo de las percepciones sensoriales y de la aptitud motriz



JUEGOS VISUALES MOTORES

A nuestro juicio, los ejercicios visuales motores son los más importantes para la educación de los niños pequeños y de deficientes intelectuales.

Ocupan al sujeto de un modo activo, fijan la atención y la mantienen mediante la serie de las excitaciones sensoriales de las que son el punto de partida y, por esto mismo, satisfacen más que todos los otros. Desarrollan también la lógica elemental mediante la constatación natural de los errores cometidos.

Nosotros nos esforzamos en ofrecerlos en todas nuestras clases con la mayor abundancia posible, y constituyen siempre el objeto particular de nuestras investigaciones.

Juego I - Los bloques

En la clase de juego de niños menos avanzados tenemos cajas; una de ellas contiene bolos; otra, bloques de madera de dimensiones ligeramente inferiores a las de los ladrillos ordinarios; una tercera contiene todos los viejos cubos de las cajas de juegos de paciencia (*puzzles*) fuera de uso; finalmente, una cuarta contiene paralelepípedos y cajas de lata, que pueden servir para pequeñas construcciones. A falta de otra ocupación posible, se invita al niño a colocar en una de las cajas los objetos previamente esparcidos por el suelo a una pequeña distancia. La caja puede ser colocada a cierta altura para obligar al niño a subirse cada vez a una silla. Siendo nuestro objeto inducir a un trabajo personal, por mínimo que sea, repetimos cada día el ejercicio hasta que el niño efectúa el traslado sin que el

maestro tenga necesidad de intervenir directamente, o sólo con el estímulo verbal desde lejos, mientras se ocupa de otro niño.

Insistimos sobre este punto esencial: los ejercicios indicados aquí no constituyen el único trabajo de los niños; lo más importante, a nuestro juicio, son los ejercicios directamente útiles a ellos mismos y a los otros, y que son el tema de las lecciones directas.

Una vez que el niño ha aprendido a colocar de nuevo los diferentes objetos en sus cajas respectivas, se le induce a clasificar los bloques en orden a lo largo de la pared o en la misma caja y a hacer pequeñas construcciones, a colocar los bolos en pequeños cuadrados hechos con tiza, etc. Intentamos siempre que ejecute él solo los ejercicios.

Ocurre que algunos niños inquietos realizan muy bien estos ejercicios de clasificación que permiten la marcha, el movimiento, pero son incapaces de ejecutar una ocupación en la que deban permanecer sentados o casi inmóviles.

Juego II - Los cubos

Los sometemos entonces a ejercicios muy breves al principio y luego más largos, que consisten, entre otras cosas, en clasificar cubos en una pequeña caja que contiene un número exacto de ellos. Estos cubos, de diversos colores en sus seis caras, se colocan al principio sin distinción de colores; luego, gradualmente, se induce al niño a formar con los colores pequeños dibujos de mosaicos. A menudo este juego acaba por interesarles mucho.

Juego III - La clasificación

Consiste en hacer clasificar pequeños objetos en las cajas de madera, cada una de ellas de cuatro a seis compartimientos.

Los objetos serán elegidos primero entre los que el niño ve y maneja constantemente, tales como tabas, abalorios, bolitas, anillos, pequeños objetos de tocador, vestidos de muñecas, conchas, etc.

El propio niño puede elegir el compartimiento para colocar los diversos objetos, o se puede poner uno en cada casilla como modelo. También se puede situar en cada compartimiento una etiqueta con el dibujo y el nombre del objeto.

Entonces son las propiedades globales de los objetos las que contribuyen a su diferenciación.

Luego, la clasificación podrá fundarse en cualidades aisladas: diferencia de tamaño, de aspecto, de detalle, etc.

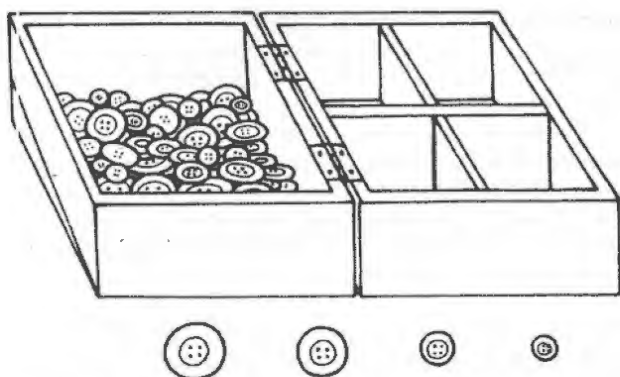


Fig. 1. — Caja de clasificación (modelo original de DECROLY).

SERIE A) CAJAS DE CLASIFICACION DE OBJETOS

La primera de estas cajas contiene objetos muy diferentes en forma y color: broches, botones, abalorios, clavos, tornillos y plumas. Una segunda encierra diversos granos: huesos de fruta, maíz, guisantes, granos de café verde. Una tercera, alubias coloreadas en rojo, azul, amarillo, blanco, verde y morado.

Una cuarta encierra objetos que se distinguen sólo por su grosor: botones, bellotas, abalorios.

Una quinta encierra clavos de diferentes longitudes.

Una sexta permite clasificar cuatro especies de bellotas, que difieren sólo en pequeños detalles de forma.

Una última contiene huesos de diferentes frutas: cerezas, ciruelas, albaricoques, melocotones.

*SERIE B) CAJAS DE CLASIFICACION DE OBJETOS DE FORMA CONVENCIONAL O ABSTRACTA³

Se utilizan cajas idénticas, pero los objetos, en lugar de ser reales, son reducciones de objetos reales u objetos de forma geométrica, de dos o tres dimensiones.

Así se puede hacer clasificar: lunas, estrellas, tazas, jarros, regaderas, flores, frutos, animales, personajes, etc., recortados en cartón o en madera.

También se puede hacer clasificar triángulos, cuadrados, polí-

³ Los juegos descritos en *L'éducation enfantine* van precedidos de un asterisco.

gonos convexos o estrellados, formas irregulares, círculos, óvalos y elipses, etc.

Estas formas, además, pueden ser coloreadas y clasificarse según el color.

A esta categoría de juegos geométricos y de color pertenecen los juegos de enlosado y mosaico que se encuentran en el comercio y que se pueden utilizar con ventaja. Sin embargo, los juegos con formas de vida son superiores a éstos, a nuestro juicio.

*Señalemos, como apoyo de las actividades de clasificación, las cajas de comparación, descritas por DECROLY en su obra *Le calcul et la mesure*:*

El niño tiene siempre a su disposición cajas en las que se ha reunido todo lo que se relaciona con la densidad, el color, la rugosidad, la dureza, la elasticidad, la flexibilidad, la porosidad, el gusto, el olor, etc.

El niño puede así comparar el objeto que le interesa con los objetos contenidos en estas cajas y ver:

si es más o menos duro que...

más o menos elástico que...

más o menos poroso que..., etc.

Si el color se parece al de tal o cual objeto conocido, etc.

Juego IV - El encaje

Otro ejercicio consiste en encajar, una en otra, cajas cúbicas de tamaños decrecientes y a las que falta una cara.



Fig. 2. —El encaje. La «Torre Decroly».

Este sistema de clasificación se aplica en ciertos juguetes de origen ruso, tales como muñecas de madera muy pintorescas que hacen las delicias de los niños.

Hay también huevos de madera atornillados por el centro, que encajan así uno en otro.

El material más cómodo, que puede servir para otras actividades, está constituido por 5 cubos abiertos por una cara que pueden encajarse y superponerse. El cubo de la base tiene alrededor de 30 cm de lado. Esta torre ha sido pintada de rojo.

Juego V - Los bastidores

Estos juegos, tomados de ITARD y de SÉGUIN, y de los que nos hemos servido desde hace varios años para enseñar a los niños a vestirse por sí mismos, se componen de bastidores en madera sobre los que hemos fijado dos bandas de tela. Estas dos bandas se sujetan una a otra mediante botones, alfileres, automáticos, cordones, respectivamente de tres tamaños; hay también un bastidor cuyas bandas llevan ojales. El niño debe atar con lazos y anudar. Sin embargo, nosotros preferimos utilizar, en vez de estos objetos poco atractivos, verdaderos vestidos o confecciones en tela en las que el niño encuentre todos los tipos de cierre (*véase Juego XI*).

Juego VI - Las formas en madera (encajes planos)

Un ejercicio que gusta también mucho es el de las formas recortadas, constituido por una docena de tablillas de 25 x 15 cm. En estas tablillas se han recortado diversas formas: tres tazas de tamaños progresivos, frutos, un niño o una niña cortados en varios fragmentos, una pequeña escena representando una casa, árboles, pollos, pájaros; dos niños llevando una cesta, un alumno sentado junto a su pupitre, etc.

En estos ejercicios, la dificultad aumenta a medida que los elementos se cortan en fragmentos más numerosos.

El niño debe colocar los trozos en los huecos. Otra tablilla va pegada debajo de la que está recortada para facilitar el trabajo del niño.

Se puede también invitar al niño a recomponer con los fragmentos la escena, independientemente de la tablilla, y luego hacerle seguir con un lápiz los perfiles de estas formas recortadas a fin de obtener su dibujo sobre el papel.

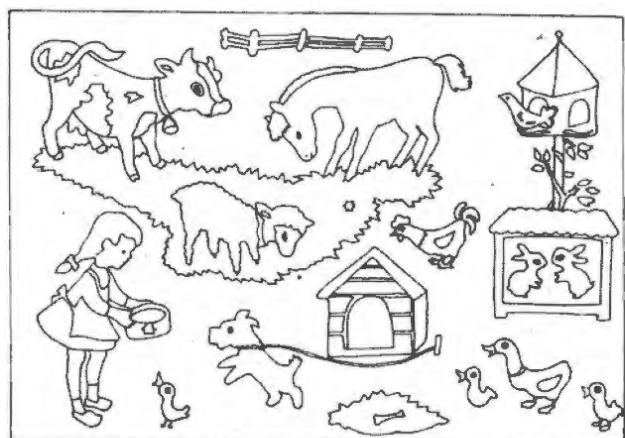
Advertencia importante: hay que evitar poner sobre los fragmentos pequeños botones o tornillos que permitan a los niños suje-

tarlos. Como este ejercicio tiene por objeto hacer sentir al niño el contorno de las formas recortadas, los botones suprimen precisamente esta sensación muscular y perjudican, por tanto, el objetivo a alcanzar.

Nosotros multiplicamos el número de estas tablillas porque su manejo constituye una excelente preparación para el dibujo



a



b

Fig. 3. — Las formas en madera. «Ajustes Decroly».

a) La escuela.

b) La granja (Editions Nathan).

Citemos un ejemplo típico: una niña de 3;6 años jugaba a menudo con algunas tablillas; una de éstas representaba a un ciclista. No todas las piezas estaban cortadas; no se podían quitar más que las ruedas, el piñón, una pierna del niño, su tronco, la cabeza, un brazo; el resto de la bicicleta y del niño estaba pintado en la tablilla.

Un día, para una experiencia de dibujo, hicimos que todos los niños representaran una bicicleta y nos vimos sorprendidos por la perfección conseguida por esta niña. Había representado, a la distancia conveniente, las ruedas, el piñón y al niño; faltaban exactamente las partes dibujadas y no troqueladas de la bicicleta representada en la tablilla (ésta no se hallaba, naturalmente, a la vista de la niña en aquel momento; nosotros mismos no habíamos pensado en ello). Fue la analogía de su dibujo con las formas recortadas lo que nos hizo volver a éstas. La niña había representado simplemente las partes que había manejado. Este es un ejemplo entre otros muchos que demuestra con claridad la necesidad de ejercitar muy a menudo las sensaciones articulo-musculares y provocar así numerosas asociaciones entre las percepciones visuales, de una parte, y las funciones motrices, de otra.

Estos juegos, que en ciertos aspectos se parecen a *puzzles* o a los juegos de paciencia, poseen sin embargo una particularidad: las formas evocan las partes de un todo, pero tienen un sentido en sí mismas y constituyen elementos reconocibles de este todo; en los *puzzles* es el factor contorno el que desempeña el papel principal; en el juego de encaje domina la idea que las partes sugieren. En efecto, la forma ayuda a encontrar la idea, y la idea ayuda a hallar el lugar conveniente para situar la parte en el conjunto.

Desde el punto de vista mental, estos juegos parecen más útiles que los *puzzles*, ya que suministran más asociaciones de orden lógico.

Juego VII - El cosido

Los ejercicios denominados de cosido ocupan un puesto importante en las ocupaciones fröbelianas. Constituyen un excelente medio para desarrollar las coordinaciones visuales, manuales y senso-motrices; aparte de la lógica, la atención y otras funciones mentales.

Generalmente se practican con papel resistente o con cartón. Se hace que los propios niños taladren mediante una aguja provista de un mango (punzón) los puntos señalados sobre los contornos dibujados. Estos contornos son geométricos o reproducen formas de vida. Se utilizan hilos de diferente color y agujas resistentes para atra-

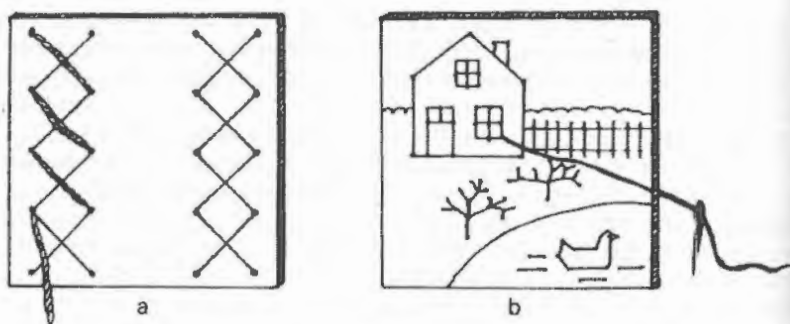


Fig. 4.—Tablillas de cosido.

a) Iniciación gestual.

b) Modelo avanzado (un pequeño paisaje).

Dibujos publicados en *L'Education Enfantine*.

vesar los orificios. Hay que perforar primero éstos cuando el niño aún es incapaz de realizarlo.

Para los más pequeños y para los poco habilidosos los cosidos en cartón son poco resistentes y el trabajo es difícil al principio, porque la aguja es muy delgada, los orificios muy pequeños y el hilo demasiado fino. Por eso nosotros hacemos confeccionar cosidos en madera con un cabo de alambre fino.

Estos juegos se componen de una serie de tablillas de 25 cm de lado y 5 mm de grosor. Cada tablilla lleva un dibujo pirograbado y están perforadas, permitiendo al niño seguir mediante un cordón o un hilo de algodón los contornos de los dibujos representados.

Para los niños menos avanzados, el dibujo está pirograbado por los dos lados para indicar la trayectoria a seguir; las tablillas no llevan entonces más que el dibujo de un solo objeto: una silla, una taza, una casa.

Las otras tablas llevan dibujos más complicados, por ejemplo los objetos de la mesa (jarro, cafetera, taza, tenedor, cuchillo, plato, vaso); las prendas de vestir más comunes (sombrero, vestido, abrigo, calzado, paraguas, etc.); las frutas más conocidas; algunos muebles; una casa con un árbol, un pequeño estanque, un pato; la cabeza de un niño. Llegamos así a representar cuadritos que necesitan por parte del niño una opción entre los hilos de color puestos a su disposición.

Cuando el niño está bien ejercitado, le hacemos representar sobre papel resistente o sobre tela la escena de la tablilla, y este trabajo queda de su propiedad.

Por su solidez, las tablillas ofrecen la ventaja de poder ser manejadas por niños inhábiles y pueden repetirse a menudo los ejercicios, que a veces tardan varias semanas o meses en dominar.

Juego VIII - Los palitos

Este juego comprende tablillas análogas a las del ejercicio anterior; aparecen en ellas pirograbados algunos instrumentos de jardinería, muebles, pequeñas escenas. Los trazos pirograbados son bastante anchos y profundos para contener palitos de la misma longitud, con los que el niño reconstruye el dibujo en la misma tabla.

En lugar de los palitos se pueden utilizar también trozos de lana de diferentes colores. El trabajo consiste, pues, en buscar cada vez un palito que tenga la misma dimensión que el trazo. Es un excelente ejercicio de comparación. Cuando los palitos están colocados, los niños los sacan de la ranura y los utilizan para rehacer el mismo dibujo en la tabla.

No es difícil ocupar en este juego a varios alumnos simultáneamente, y es fácil el controlarlos.

Juego IX - Cajas de sorpresas

Hemos ideado una serie de cajas que llamamos cajas de sorpresas. Colocamos en ellas un chocolate o cualquier golosina y luego las cerramos. Los medios de cierre son múltiples, a fin de adaptarse a todas las inteligencias y a todas las posibilidades musculares. Una caja se cierra con un simple gancho; otra mediante clavijas por las que se pasa una cuerda anudada con un nudo sencillo o doble. Una tercera se cierra con ayuda de una cerradura; otra con un candado que fija una varilla de hierro que pasa por los anillos; otra lleva pernos y tuercas que mantienen la tapa.

Algunas poseen varios cierres. Todas miden 20 cm de largo, 10 cm de ancho, y otros 10 cm de alto.

El interés del niño se mantiene por el ruido que hacen las golosinas al rodar en la caja cuando la maneja.

Las cajas empleadas por THORNDIKE y otros psicólogos para estudiar la psicología de ciertos animales se inspiran en la misma idea.

Nosotros hemos confeccionado también otro tipo de caja con una cara cerrada por un enrejado que tiene una abertura bastante ancha para pasar la mano. Se coloca en la caja de unos 10 x 10 x 20 cm otra cajita conteniendo un caramelo. El niño debe hacer salir esta cajita en condiciones determinadas. Se aumentan las dificultades interponiendo tabiques dispuestos de diverso modo, de

forma que para hacer salir el objeto sea necesario un instrumento, representado por una varilla de hierro.

Juego X - Juegos de acoplamientos lógicos

En esta categoría de ocupaciones podemos colocar ciertos juegos de construcción que hemos hecho para dar al niño ocasión de ejercitar sus manos. Estos juegos están realizados en haya y roble para ser más resistentes, y comprenden:

- a) Un pequeño vehículo que se monta con la ayuda de pernos bastante grandes. Estos pernos pasan a través de tablas y están fijados en pequeñas placas de hierro fáciles de adaptar y que juntan las piezas.
- b) Una mesa cuyos pies se ajustan y atornillan.
- c) Una cama.
- d) Un armario.
- e) Una silla.
- f) Una locomotora sencilla, etc.

Estos objetos tienen en general 20 a 30 cm de longitud y de altura. De este modo no estorban demasiado en el aula y pueden servir de juguetes una vez montados.

Son, a nuestro juicio, de los más convenientes para desarrollar al niño tanto desde el punto de vista intelectual como muscular. Hacen ejercitarse en la lógica, en la comprensión del objetivo a alcanzar, en la actividad y en la perseverancia.

Evidentemente, estas ocupaciones están fuera del curso de carpintería y de trabajo manual, en que el niño toma un contacto más a fondo con los materiales.

Estas pequeñas construcciones le proporcionan mucha satisfacción porque consigue bastante pronto un objeto acabado y pueden

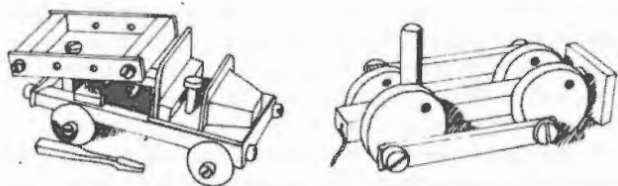


Fig. 5.—Acoplamientos lógicos. Dos modelos recientes: camión desmontable y carrito de bielas (*Edit. Nathan*). El niño aprende a desmontar y a reconstruir y se inicia en las nociones elementales de mecánica con ayuda de juguetes sólidos.

servirle, mucho antes de que sepa manejar bien la garlopa y la sierra, para confeccionarse una caja o algún otro objeto interesante. Le obligan al mismo tiempo a realizar un trabajo de análisis útil para el curso de carpintería.

Varios de nuestros niños más avanzados tratan a menudo de imitar estas construcciones o se sirven del sistema de montaje para confeccionar otras. Las construcciones están hechas en el Instituto y los alumnos de la sección superior ayudan al profesor a confeccionarlas. Poseen así una doble utilidad.

***Juego XI - Ensamblajes con telas**

Entre los juegos de ensamblaje hay que destacar aquellos que unen trozos de tela.

Se pueden realizar ensamblajes de bolsas, de sombreros, de calzados, de toldos, de sombrillas, de banderas, de asientos, etc.

Su sistema se inspira en esquemas de SÉGUIN y de BOURNEVILLE, adoptados por MONTESSORI y por nosotros mismos.

Nosotros hemos realizado en el Instituto de Uech:

a) Un traje de Pierrot de colores vivos y diversos ornamentos. Las distintas partes del traje (la parte delantera y trasera de la chaqueta y del pantalón, las mangas) debe ponerlas el propio niño para ensamblarlas luego mediante diversos procedimientos que se explican en los esquemas.

b) Una cabaña de tela cuyas partes están sujetas a largueros y travesaños de madera con ayuda de diversos medios (clips, ganchos, varillas y anillos, alfileres, cordones...).

El objeto debe ser bastante grande para que el niño puede caber dentro de él. Más que realizar una cabaña colectiva, es preferible tener varios modelos individuales para que varios niños puedan trabajar en ellos simultáneamente. Mediante un dispositivo apropiado se pueden reunir varias pequeñas cabañas para hacer una grande.

***Juego XII - Juegos de construcción y de montaje**

Entre los juegos que interesan mucho a los niños están las cajas de construcción tipo «mecano», por ejemplo. Tienen la ventaja de exigir a la vez imaginación, lógica y reflexión.

Se puede invitar al niño a unir las piezas a su gusto o imponerle algunas reglas, construyendo un modelo a imitar. O también hacerle descubrir un orden, como cuando construye una casa con bloques o coloca éstos para representar un tren, un barco u otro objeto.

Una etapa más difícil comienza cuando el niño debe utilizar piezas más pequeñas, que exigen más destreza, o formas más variables (cilindros, conos, pirámides, poleas, etc.), o medios delicados de ensamblaje: clavijas, pernos y tuercas, etc.; o cuando debe seguir un modelo representado en esbozo, en elevación o perspectiva.

Estos juegos se prestan a numerosas variantes y permiten realizar juguetes representando objetos, máquinas, construcciones diversas tales como puentes, molinos, grúas, medios de transporte, etc.

Gustan sobre todo a los niños que buscan suplir la realidad con la imaginación y, por tanto, a los niños pequeños.

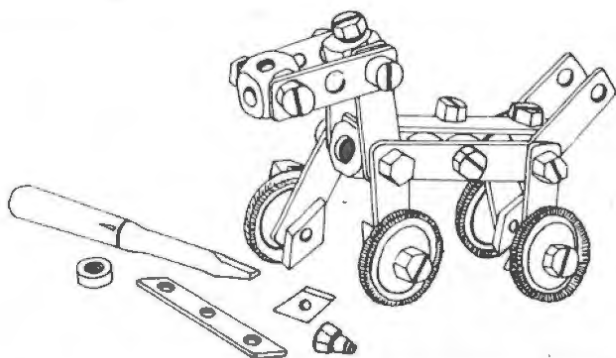


Fig. 6.—Juego de construcción y de montaje mediante grandes tuercas de madera (*Baufix*). Existen numerosos modelos para todos los niveles, derivados de los primeros juegos de DECROLY.

*Juego XIII - Juguetes mecánicos

Los temperamentos más positivos y de más edad se complacen también con objetos ya contruidos, como:

trenes,
barcos,
molinos,
máquinas de vapor,
dinamos, etc.,

que no tienen más que poner en movimiento o empalmar con otros modelos reducidos.

El interés que encuentran en ello es el de poder reproducir en miniatura la realidad completa e iniciarse en el mundo técnico.

JUEGOS MOTORES Y AUDITIVO-MOTORES

En la mayor parte de los juegos motores hay que vendar los ojos del niño. Esto suele ser bastante desagradable para algunos que soportan mal que se les suprima el uso de la vista; sin embargo, los ejercicios puramente motores son excelentes para proporcionar al niño una conciencia más clara de sus movimientos y de las sensaciones de las que ellos mismos son el punto de partida. A fin de mantener el interés y, por tanto, la atención, se le puede permitir controlar con la vista los resultados de sus sensaciones táctiles y hacer de estos ejercicios un juego de conjunto para añadirles el estímulo de la emulación.

Para sustituir la venda, poco práctica, hemos fijado una goma a unas almohadillas que cubren mejor los ojos; estas almohadillas están protegidas por una bolsita de algodón que se puede quitar y lavar a voluntad. Estos pequeños «anteojos» son fabricados por nuestras niñas mayores (SECELLE utiliza un gran cilindro de cartón, que también es muy práctico).

Hagamos notar que muchos de nuestros juegos visuales motores pueden entrar igualmente en esta serie con tal que el niño los practique con los ojos vendados. He aquí dos ejercicios más especialmente táctiles.

1. Juego de las bolsas

Este juego se compone de varias bolsas de algodón de 30 x 25 cm; cada una de ellas contiene objetos usuales corrientes: una llave, una peonza, un clavo, un tornillo, una cucharilla, una taci-

ta, un cubo, un bolito, un pequeño zueco, una mano de muñeca, un sombrerito, un destornillador, una canica, una moneda, una pelota, un dado, un dedal, una ficha de dominó, clavos, tornillos, ganchos, cáncamos, botones, anillos, trozos de cuerda, de cinta, de tela, diversas frutas y legumbres secas...

Algunas formas cortadas en contrachapado representan objetos, animales, personajes, formas geométricas (se podrán utilizar elementos que sirven para el juego visual-motor III: clasificación que se puede practicar también con los ojos vendados).



Fig. 7. — Juego táctil. Reconocimiento estereognóstico. Modelo renovado del «juego de las bolsas» (Nathan). Este tipo de juego se practica habitualmente con los ojos vendados; pero conviene, a veces unir el reconocimiento visual a este ejercicio. Cf. también un juego de texturas (Fig. 56).

Los ejercicios son múltiples:

1. Encontrar un objeto parecido al mostrado (el niño ve el modelo, pero debe buscar mediante percepción motriz táctil el objeto semejante); reconocimiento estereognóstico.
2. Encontrar un objeto parecido al que se lleva en la mano.
3. Encontrar un objeto nombrándolo.
4. El mismo ejercicio, pero dibujando el objeto o mostrando su imagen.
5. (Para los niños de más edad). El mismo ejercicio escribiendo el nombre del objeto o mostrándolo sobre un cartel.

Estos diversos ejercicios se pueden practicar colectivamente. En ese caso cada niño posee su bolsa. Se verificará que el surtido de

cada bolsa sea idéntico, lo que da lugar a un interesante juego de reconocimiento.

Juego II - Juegos de selección

Recordemos que las actividades de selección de formas (juego III: La clasificación) se pueden practicar con los ojos vendados y con una u otra mano. Entonces entra en funcionamiento la percepción estereognósica manual.

Juego III - Las cajas sonoras

En pequeñas cajas metálicas (de 3 a 4 cm de diámetro) se colocan uno, dos, tres, cuatro o cinco huesos de fruta o un trozo de acero, cartón, vidrio, madera, goma, etc.

Se invita al niño a buscar entre otras cajas de idéntica forma aquellas que producen el mismo ruido.

No nos detendremos en analizar los ejercicios motores y auditivo-motores, que consisten en que un niño vaya de un lugar a otro con los ojos vendados, en caminar en la dirección del sonido emitido por otro niño o por un instrumento cualquiera, en reconocer con los ojos vendados la fuente y la naturaleza de un ruido; estos ejercicios, como la mayor parte de los juegos puramente motores, entran más bien en el área de las lecciones colectivas.

JUEGOS VISUALES

Bajo este título incluimos una serie de ejercicios y juegos destinados a desarrollar en el niño las aptitudes sensoriales. Decimos «aptitudes» y no «sentidos» porque los ejercicios denominados «sensoriales» tienen por efecto, más que desarrollar el sentido mismo, dar al niño ocasión de registrar sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras.

Además, tienen como objetivo ayudar al niño a discriminar las cualidades de los objetos, a elegir lo que cae bajo sus sentidos para formar su juicio y obrar según las conclusiones de este juicio.

Pensamos que es preciso insistir sobre este punto a fin de explicar por qué, aun ejercitando al niño en la discriminación sensorial mediante ocupaciones adecuadas, hemos procurado siempre relacionarlas con una idea accesible al niño, con una imagen cotidiana.

Con esta intención hemos evitado generalmente, en la confección de nuestros ejercicios, todas las formas geométricas abstractas para sustituirlas por formas habituales que, además de la noción sensorial, evocan al niño actos u objetos conocidos y son, por consiguiente, capaces de despertar su interés y atraer su atención.

Si estos ejercicios no hubieran de servir más que para establecer un examen riguroso de las funciones sensoriales, habría que modificarlos porque entonces sería necesario operar en condiciones más precisas, desde el punto de vista de las dimensiones y de los contornos de los objetos propuestos, condiciones que no siempre se han tenido en cuenta en nuestros juegos (serie de los colores, por ejemplo).

Con todo, les damos ya en cierta medida este carácter si sometemos por primera vez a nuestros niños a estos diferentes ejercicios,

anotando los errores y el tiempo. Los resultados obtenidos mediante la comparación del rendimiento de los diversos niños nos dan una idea más exacta de su fisonomía fisiológica. Estamos, pues, autorizados a decir que, tal como son, estos ejercicios pueden permitir muy útilmente al profesor que se ocupa de las clases de niños retrasados tener, por este medio, un conocimiento de sus alumnos que no es nada desdeñable.

Es claro que si consideramos los resultados conseguidos, habida cuenta de la aptitud de percepción sensorial, no obtenemos la medida rigurosa de esta aptitud. Lo que tenemos es, más bien, la medida de la capacidad de atención del niño para percibir las diferentes cualidades sensoriales: el rendimiento.

Nuestros juegos están destinados a la clase, a la educación del niño. Por eso, no sólo la forma y el diseño varían de una serie de juegos a otra, sino también para cada juego en particular. Hemos procurado ofrecer cada vez una idea nueva.

Con todo, en principio, hemos escogido para un mismo juego objetos que se presten a la elaboración de conceptos abstractos, a una clasificación: así, en este ejercicio se utiliza una serie de frutas; en otros, piezas de una vajilla; en un tercero, vestidos, etc.

El niño realiza, de un modo casi inconsciente, comparaciones y asociaciones, y de esta forma el juego es para él el motivo, la ocasión de evocación, de juicios y de abstracciones. Así pues, las nociones sensoriales de forma, de color o de aspecto no se presentan escueltas, aisladas, despojadas del envoltorio habitual que se encuentra siempre en ellas asociado a la realidad.

Volvemos a insistir sobre el hecho de que nosotros no intentamos, mediante los ejercicios sensoriales, conseguir que el niño se convierta en un virtuoso en la distinción de las infinitas diferencias de las diversas cualidades, como el color, por ejemplo. Nuestro objetivo es preparar la atención voluntaria sirviéndonos de la atención espontánea; en los ejercicios nos esforzamos en graduar la dosis.

Muchos de los juegos exigen una atención que se ha calificado de «conjugada», porque el niño se ve obligado a dirigirla a la vez a varios de los objetos presentados. En este sentido sirven de válida preparación a los ejercicios escolares, a la lectura y, sobre todo, al cálculo.

Realización práctica

La mayor parte de los juegos visuales están confeccionados en cartón resistente. Se presentan en cartones de 28 x 22 cm, divididos en 9 compartimientos. Los cartones se ofrecen en doble

ejemplar. Uno debe estar recortado para que el niño coloque de nuevo las figuras de ese cartón en el otro que sirve de modelo.

Una ventaja a favor del cartón es la posibilidad de cortar la tabla modelo en dos o varios trozos cuando el niño comienza a familiarizarse con el juego. Se evita así el aporte de la memoria de localización de las figuras, que después de un cierto tiempo reduce a menudo el valor del trabajo activo.

Hemos realizado algunos de estos juegos sobre un soporte de madera, dándoles una dimensión ligeramente superior, que facilita la manipulación.

Los juegos están formados por una placa de contrachapado de 20 x 30 cm, dividida en 9 partes por trazos (pirograbados o figurados en relieve mediante varillas finas). Los dibujos están pirograbados o pintados en cada casilla.

Los mismos dibujos se reproducen en pequeños rectángulos de madera que deben superponerse a los modelos.

Este material sólido es más conveniente para los niños pequeños o los débiles mentales. Está indicado, pues, para los primeros juegos de cada serie. Los juegos siguientes, más complejos, no son generalmente abordables más que a una edad en que la destreza manual es suficiente para manipular figuras sobre soporte acartonado.

La división en juegos visuales-motores y juegos visuales no tiene relación alguna con la presentación material de estos juegos ni con la edad a la que se destinan directamente, sino con su objetivo pedagógico.

Los juegos visuales-motores proponen generalmente una ocupación «global» que responde a una actividad del niño pequeño que descubre el mundo y a las diferentes formas de exploración que manifiesta esta actividad. Los juegos visuales presentan una orientación más marcada hacia la observación, hacia el análisis; una ordenación de los conocimientos.

El modo de empleo de todos los juegos visuales, de asociación, etc., preconizado por DECROLY, es el del juego de lotería. El niño dispone de una lámina fija en la que se colocan las imágenes móviles. Existen otros modos de relacionar pares de imágenes: las cartas y el dominó. Veremos que estos procedimientos han sido empleados a menudo por los sucesores de DECROLY.

Casi siempre es posible presentar un juego según las tres fórmulas: lotería, cartas, dominó, y conviene variar estas presentaciones para renovar el interés de los niños.

Cada fórmula presenta particularidades propias.

El juego de las cartas es el más flexible y permite una gran variedad de combinaciones (además de los pares, puede dar lugar al

establecimiento de relaciones utilizando las diferentes características de las figuras: juegos de clasificación con una o varias diferencias, etc.); ésta es la razón de que los juegos de conjunto y de reparto actuales adopten generalmente esta forma. Nosotros encontramos, por otra parte, la presentación de los juegos decrolyanos, una sola excepción al sistema de lotería: el juego de clasificaciones combinadas (juego 5-6 de asociaciones inductivas y deductivas, página 92), que se efectúa con cartas por la necesidad de clasificaciones con arreglo a varias formas de opción.

(Hagamos notar que la serie de imágenes móviles de los juegos de lotería se puede utilizar como cartas).

La simple búsqueda de la paridad puede dar lugar, mediante la presentación en forma de cartas, a numerosos tipos de juego, de dificultades adaptables, de los que damos a título indicativo algunas reglas:

Juego de pares

Una vez expuestas las cartas en la mesa, el niño deberá reconstruir los pares. Bien sea, como en la lotería, mediante una comparación carta por carta, bien en una búsqueda global que exige la memorización del conjunto de las variables del juego. Pero si no llega a establecer por sí mismo un método, será fácil proponerle una organización. Por ejemplo, clasificando sus cartas con arreglo a una y luego dos diferencias en los juegos de atención conjugada.

Juego de las familias

Se distribuyen las cartas a varios niños, que se pasan por turno una carta de su juego. Cada uno debe mirar si la carta recibida le permite formar un par, que deja en la mesa.

Juego de emparejamientos

Las cartas se colocan al revés. Cada uno descubre dos y mira si ha encontrado una pareja. En caso contrario, vuelve a colocarlas del revés. Gana el que recuerda mayor número de cartas y forma así más parejas.

Añadamos que la disposición en láminas de la lotería limita el número de figuras (generalmente 9 en los juegos de DECROLY); los juegos de un nivel más complejo, por razones de espacio, deben recurrir a las cartas (el juego de las clasificaciones combinadas, mencionado como excepción, comprende 16 figuras diferentes).

El juego del dominó asocia sobre el mismo soporte dos figuras diferentes. El desarrollo del mismo lleva arbitrariamente, en cada jugada, a la búsqueda de identidad siguiente. El niño debe reaccionar a una situación de juego donde interviene lo imprevisto. El interés de una organización personal, propuesta por los otros procedimientos, es sustituido aquí por el interés de una adaptación constante. Conviene asegurarse de que el niño ha comprendido perfectamente que las imágenes asociadas en el soporte no tienen relación entre sí y que esta relación se establece por la semejanza de las fichas. De otro modo no comprende la regla del juego, siendo entonces para él una fuente de confusión.

El juego de lotería presenta la ventaja de exponer a la vista del niño la totalidad de las figuras que lo componen. Su número necesariamente reducido, la estabilidad material del juego (siendo las imágenes modelo indisociables) hacen de este sistema un medio cómodo, bien adaptado a la actividad de los niños pequeños y de los débiles mentales.

La disposición adoptada por DECROLY, haciendo superponer la imagen despegada a su modelo, no permite la autocorrección. Un medio de resolver este problema es doblar las dimensiones del cartón y dejar para cada figura un espacio vacío donde se coloca la imagen semejante. Los dos dibujos se encuentran contiguos y los errores se identifican de inmediato. Evidentemente, este procedimiento tiene sus limitaciones por la falta de espacio y por el número de figuras admisibles.

DECROLY ha indicado varios medios de corrección: consisten en rejillas que se aplican sobre el juego terminado o en marcas al dorso de las imágenes móviles; su elección depende del corrector. Si se trata del educador, pueden convenir las cifras o letras que formen una palabra clave para el ensamblaje correcto. Si se trata del niño mismo, se pueden pegar los cartones móviles al dorso de un grabado y recortar todo el conjunto: la respuesta correcta, después de la inversión de los cartones, restituye la imagen intacta.

Este procedimiento es válido para los niños de más edad, pero no puede convenir a los niveles elementales. En efecto, si es útil para un niño de 6 a 8 años buscar errores cometidos en pequeñas apreciaciones y dar así un repaso al trabajo realizado, no ocurre otro tanto con un niño de 4 años, para quien la sanción del resultado (éxito o error) debe ser inmediata.

Un error implica forzosamente otro error para la conclusión del juego. Este error se puede cometer por inadvertencia, o puede ser aceptado por el niño en su prisa por terminar el juego. En efecto, es necesario descubrir enteramente la lámina y recomenzar el ejercicio

si el juego se practica por superposición. A veces, el niño vacila; puede tener deseos de «pasar» por el error, mientras que la colocación contigua permite su fácil identificación. El error puede ser rectificado inmediatamente sin implicar nuevas manipulaciones de las cartas dispuestas correctamente.

La colocación contigua de las imágenes, merced a los huecos reservados en el cartón soporte (o su disposición a una parte y otra del cartón enfrente de los modelos), parece, pues, preferible a la superposición⁴.

Otro punto de vista es que lo importante en el plano pedagógico es el esfuerzo de discriminación realizado por el niño poniendo en juego sus facultades intelectuales y desarrollándolas. Por la práctica misma de estos ejercicios hará progresos, eliminando poco a poco sus errores. En consecuencia, se puede estimar que no tiene una importancia primordial el corregir sistemáticamente, al principio, las faltas de ejecución, siendo esto una especie de condicionamiento, mientras que la autocorrección «dinámica», que es la facultad de corregir los propios errores iniciales mediante aprendizaje, responde a un verdadero desarrollo de la inteligencia.

Para los niños débiles mentales, por el contrario, su desarrollo deberá seguirse y favorecerse paso a paso, y será casi siempre indicado adoptar un medio de autocontrol o incluso de control.

JUEGOS DE COLORES

Juego I - Las pompas de jabón

Discernimiento de colores. Este juego puede servir de prueba para examinar si el niño presenta defectos en la percepción de los colores (daltonismo o acromatopsia). Luego, constituye un ejercicio de atención; comprende 18 *matices*: violeta, índigo, azul oscuro, azul claro, verde azul, verde (verde medio), verde musgo, amarillo azafrán, amarillo medio, anaranjado, minio, rojo escarlata, rojo violado, rosa, malva, gris, pardo, negro. (El dibujo representa un niño produciendo pompas de jabón y vestido con un traje cuyo color cambia). El jugador puede superponer las imágenes en que el niño tiene el traje del mismo color (las pompas de jabón no intervienen en esta búsqueda).

⁴ Nathan propone en un juego de lotería reciente (posiciones relativas y cantidades: los conejos) una solución original. Las figuras móviles van impresas en el soporte transparente; la coincidencia o la superposición de las dos imágenes permite inmediatamente la autocorrección.

El juego consta de dos cartones modelo de 9 casillas cada uno y los cartones semejantes para recortar. Se podrá dar primero una sola lámina y luego las dos conjuntamente.

Las ilustraciones indicadas (aquí, un niño produciendo pompas de jabón), como las de todos los modelos que siguen, corresponden a la edición original. Se confeccionaron y utilizaron en las escuelas decrolyanas; han sido publicadas a menudo. Pero podían ser muy diferentes; constituyen sólo un soporte atrayente.

Juego II - La pelota

Ejercicio de atención: un niño juega a la pelota; el color del vestido y el de la pelota están combinados de distinto modo en cada cartón.

Los colores elegidos son cuatro: naranja, verde, violeta y rosa.

Juego III - La niña de paseo

Ejercicio de atención más difícil: una niña de paseo; los colores del paraguas, sombrero y abrigo están combinados de un modo diferente cada vez. Los colores son: rojo, verde, azul y amarillo.

Juego IV - Los buenos amigos

El mismo ejercicio con cuatro colores combinados para cada cartón; una niña y un niño se abrazan. El traje de la niña, su cinturón, el vestido del niño y la parte inferior forman una combinación de matices que varía en cada cartón; pero no hay más que cinco colores, lo que hace el ejercicio difícil, no difiriendo a veces los cartones más que en un solo color.

JUEGO DE FORMAS Y DE COLORES. DISTINCION DE LAS FORMAS Y LOS COLORES COMBINADOS

La noción de forma es una noción derivada; no es tan simple como la sensación de luz, de sonido, de calor, que resulta de la función específica de tal o cual nervio.

Nace de la asociación de varias impresiones sensoriales, de las cuales las más frecuentes son las suministradas por el sentido artículo-muscular, principalmente de la mano y de los músculos oculares, y por el sentido visual (color, luz).

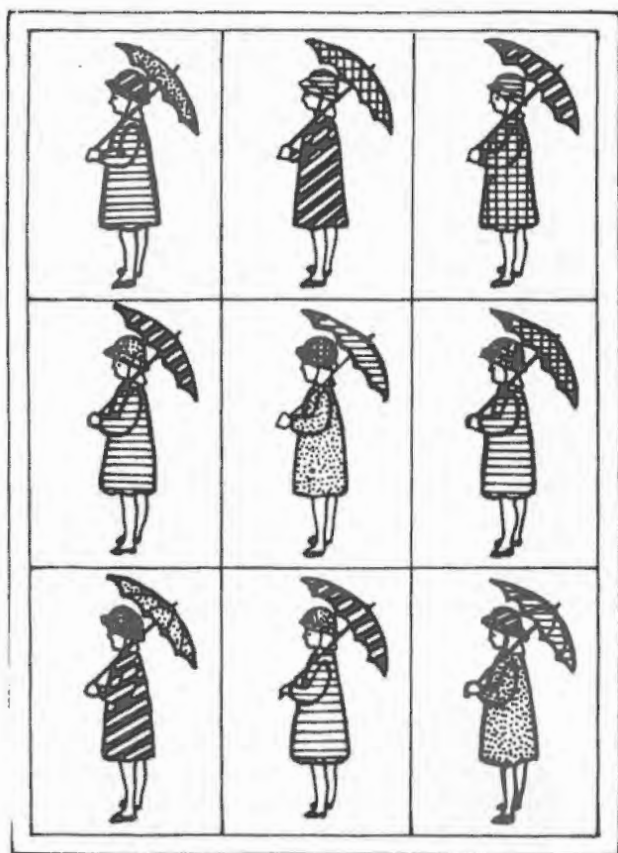
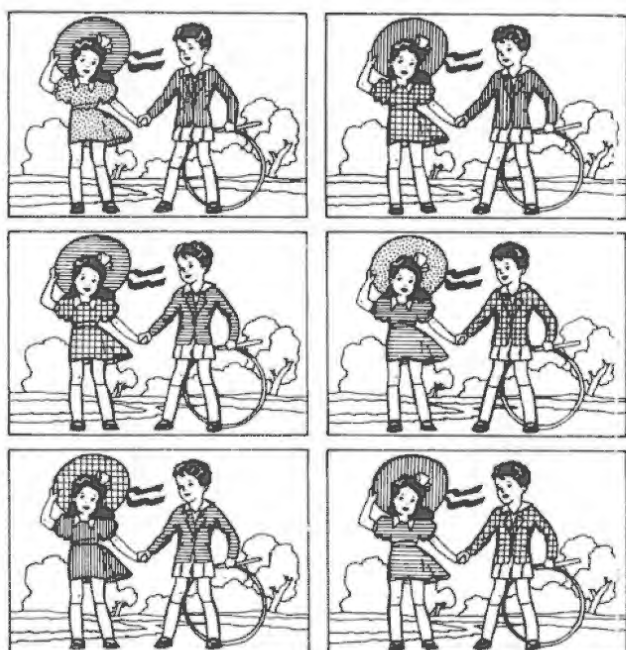


Fig. 8. — Juego de color. Lámina inicial del juego n.º 3: La niña de paseo (primera edición de *L'initiation*). Tamaño real 22 x 28. (Todas las reproducciones han tenido que reducirse.)



a



b

Fig. 9.—Juego de color (el mismo juego que el anterior).
 a) Una de las primeras láminas comercializadas (Studia, 1925).
 b) Otras dos versiones actuales (Studia).

No nos detenemos en las múltiples consideraciones que derivan del enunciado de este principio; insistimos sólo en la importancia de hacer manipular mucho al niño para darle, sobre las cosas que le rodean, las impresiones sensoriales más completas y más numerosas que sea posible, a fin de que las nociones de forma que recoja tengan toda la precisión deseable. Para llegar a este resultado, reunimos en una caja toda clase de objetos dispares, a veces fuera de uso. Esta caja se pone a disposición de los niños, que juegan libremente, palpan, manejan, examinan todo y registran gran número de impresiones sensoriales que serán la base de los conceptos de formas. También les hacemos manejar los mismos objetos con los ojos vendados.

Esto no es todo; el niño puede reconocer muy bien muchas formas en la naturaleza y ser incapaz de reconocer a estas mismas representadas abstractamente sobre el papel. El paso a la noción de la misma forma representada en dos dimensiones, mediante el dibujo, no siempre es tan fácil como se piensa, y algunos niños experimentan una evidente dificultad en reconocer los dibujos. También es muy necesario representar mediante la imagen las formas naturales conocidas bajo las tres dimensiones, a fin de familiarizarlos con este lenguaje, más abstracto a veces de lo que se piensa, que es el dibujo.

El conjunto de los juegos visuales motores constituye un precedente indispensable; incluso habrá que mezclar progresivamente los juegos siguientes con las actividades visuales motrices ya mencionadas.

FORMAS Y COLORES ASOCIADOS

Los ejercicios que combinan la forma y el color son en general más fáciles que los que versan sólo sobre la forma; en efecto, los elementos de diferenciación son más numerosos, y por eso mismo el objeto es más fácil de determinar.

Juego I - Los objetos en color

Consiste en el reconocimiento de imágenes simples impresas en colores vivos como las que se encuentran en los libros ilustrados infantiles. Sobre dos grandes cartones (28 x 22 cm), divididos en 9 casillas, el niño debe colocar los diversos cartoncitos que llevan impresos los mismos dibujos.

Juego II - Las escenas en color

Son pequeñas escenas que reproducen cuadros sencillos y comprensibles para el niño. Por lo demás, el juego se practica como el anterior.

Juego III - Juegos de paciencia (puzzles)

Esta vez se trata de descomponer pequeñas escenas. Las dimensiones dependen un poco de imágenes que nosotros poseemos y que recortamos a menudo de libros ilustrados poco costosos. Presentamos dos grabados iguales; uno de ellos sigue entero y el otro está recortado en dos, en cuatro, en seis o en ocho trozos etc.; los fragmentos son rectangulares, cuadrados, triangulares o romboidales.

Otros cartones llevan una imagen en cada cara, lo que aumenta la dificultad y permite entonces pasar al juego de paciencia ordinario con cubos. Para variar estos ejercicios y formar la representación mental del niño, suprimimos el cartón modelo y el niño reconstruye sólo el grabado.



Fig. 10. — Juego de paciencia (*puzzle*). Reproducción a la escala 1/3 del primer *puzzle* creado para los niños. Editado por Mlle. DESCORDES (*Ecole Decroly* de Bruselas) bajo forma de un conjunto de cartulinas superpuestas: diferentes dibujos con el trazado del recorte al reverso, y otras láminas idénticas para servir de modelo.

Juego IV - Juego de cubos

Este juego se adapta a los pequeños (2 a 3 años) y a los de más edad, según el uso que se haga de él.

En una caja sin tapa hay 6 cubos de 5 cm de lado.

En 5 de las caras se han dibujado objetos que el niño debe clasificar basándose en el color o en la forma.

En la cara sexta se ha representado una escena completa para reconstruir.

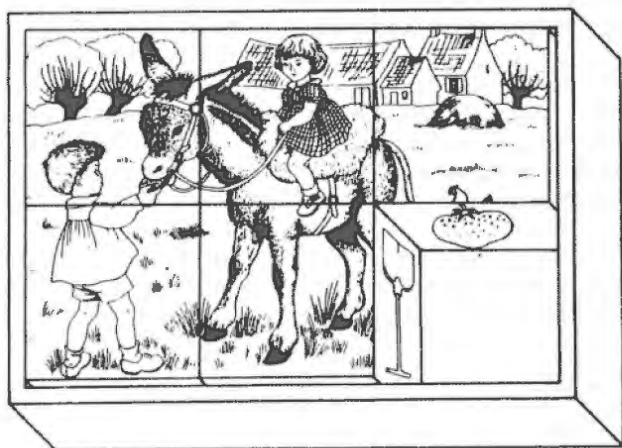


Fig. 11.—Juego de cubos. Modelo propuesto por DECROLY en *L'Education Infantine*. Una cara representa un cuadro completo (modelo de Mlle. DESCORDES). Las otras cinco caras, objetos usuales, juguetes, frutas, etc., para reunir con arreglo a la pertenencia, forma, color...

Se pueden idear muchas variedades de ilustraciones; este juego es, en efecto, un juego de paciencia compuesto de numerosos fragmentos que corresponden a varios ejercicios.

Un nivel más difícil representa la caja que contiene 16 cubos, permitiendo reconstruir 6 escenas diferentes (juego del comercio).

Juego V - Juego de los temas disociados

Este juego se compone de imágenes que representan escenas en color a las que faltan ciertos elementos, personajes u objetos, que deben introducirse.

Entre las escenas se pueden elegir; diversos momentos de la vida familiar, el parque zoológico, el circo, la playa, paisajes, la clase, un almacén de juguetes, etc.

Escenas del mismo género en otros países o sacadas de la historia pueden ser apropiadas para los niños que han sobrepasado el nivel preescolar.

El interés de estos juegos se debe a que al niño le gusta reconstruir escenas de conjunto con elementos que deben situarse en el lugar apropiado. Estos juegos evocan en ciertos aspectos los juegos de paciencia, pero su éxito depende más de la reflexión que de la aptitud para discriminar formas o colores.

Nosotros hemos previsto cuatro grados de dificultad:

- A. Se ha trazado el contorno exterior de los elementos que faltan dejando su espacio en blanco. Pequeños cartones separados que tienen la forma de estos elementos llevan su dibujo completo y en color. El niño los coloca en los lugares vacíos.

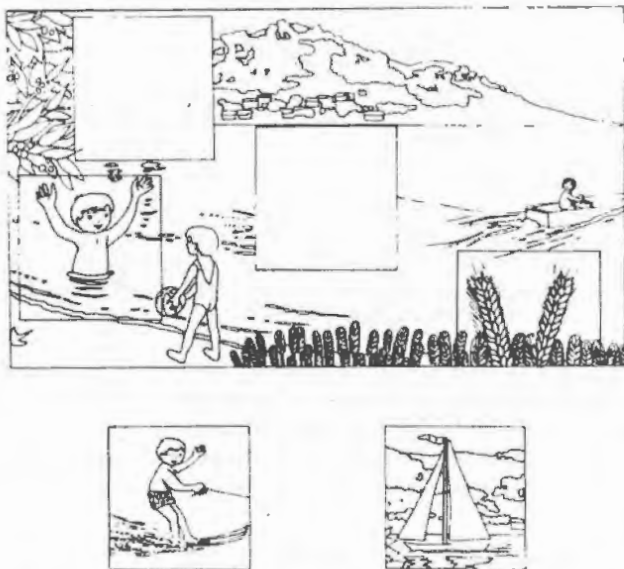


Fig. 12.—Juego de los temas disociados. Fragmento de una lámina del juego «las cuatro estaciones» (Nathan). Dificultad de orden C.

- B. Los huecos se disponen en forma geométrica, y los dibujos a introducir están reproducidos en cartones de la misma forma. Los espacios vacíos y los cartones correspondientes son idénticos, pero cada uno tiene una forma diferente.
- C. Todos los huecos y los cartones son cuadrados de dimensiones idénticas. El niño, en este caso, ya no se guía por la superficie del hueco a llenar. Pero posee puntos de referencia, merced a los trazos o al color que bordean al hueco.
- D. El ejercicio es más difícil aún si se suprimen los huecos en el cuadro y se invita a colocar las partes separadas en el sitio adecuado, teniendo en cuenta la perspectiva y las relaciones lógicas.

Si se practican ranuras que permitan a los cartones insertarse en el cuadro, estos juegos se pueden disponer en la pared y ejercitarse verticalmente.

Huelga decir que estos cuadros se pueden utilizar para ejercicios de lenguaje. También pueden emplearse para ejercicios de lectura global.

Estos juegos destinados al reconocimiento de formas se aplican asimismo a las series orientadas a las relaciones espaciales (percepción de la perspectiva) y a los juegos de asociación de ideas.

FORMAS Y COLORES DISOCIADOS

Después de esta primera serie de ejercicios vienen otros destinados a ayudar al niño a hacer el análisis de los objetos que se le presentan y a aislar la forma del color. El punto de referencia debe orientarse sólo hacia la forma, sin la ayuda del color. También las dos formas idénticas a relacionar se reproducen con colores diferentes. Algunas láminas pueden estar dibujadas simplemente en negro, a tinta china. En otras, todos los objetos tienen un color uniforme.

JUEGOS DE FORMAS

*Juego I - Los objetos de la casa

El modelo más sencillo (véase fig. 48, la lámina 1925, por Nathan) representa objetos y utensilios de cocina.

Un juego del mismo nivel se ha fabricado en madera, priograbando y coloreando diversas formas cotidianas que representan juguetes: un oso, un barco, una pelota, una carretilla, un coche, un

caballo, un tambor, una sombrerera (o una caja conteniendo un regalo), una muñequita. La regla para estos juegos es que los colores de los objetos difieran entre los que figuran en la lámina y en el modelo separado.



Fig. 13. — Juego de formas. Lámina en madera pirograbada sobre el tema «los juguetes». (*L'Education Infantine*).

*Juego II - Las muñecas

Esta serie es ligeramente más difícil porque contiene objetos que, aun siendo diferentes, representan un tema idéntico: en esta lámina se agrupan muñecas de diversos estilos.

Se pueden realizar otros juegos del mismo tipo; pero hay que cuidar, para no apartarse demasiado de la realidad, de no elegir objetos cuyo color natural sea único o poco variable, como cerezas, limones, animales, etc.

A título indicativo, damos aquí algunos modelos cuyo color puede variar totalmente. Se podrán dibujar y recortar en papeles de color, para relacionarlos luego en la lámina o dibujarlos y darles color directamente: sombreros, medios de transporte, casas.

IDENTIFICACION DE FORMAS PROXIMAS

Para cada juego, los objetos que figuran en la lámina tienen un color uniforme.

Juego III - Las vasijas

Doce vasijas de formas diferentes se han perfilado en un cartón de 28 x 22 cm. El niño debe adaptar en los huecos las vasijas semejantes representadas en los pequeños cartones.

***Juego IV - Las pelotas**

Identificación de grafismos. El cartón lleva pelotas del mismo color, pero con dibujos diferentes.

***Juego V - Las expresiones**

La lámina representa un rostro humano estilizado, ejecutado al trazo, con diversas expresiones.

COMPARACIONES DE DETALLES

En la siguiente serie de juegos, los cartones representan un tema idéntico, pero un detalle varía de una casilla a otra. La búsqueda de estas ligeras diferencias de forma, o de un detalle modificado en un conjunto, requiere una atenta observación que constituye un buen entrenamiento para la lectura.

***Juego I - Los cuellos**

La lámina representa a un niño. La diferencia estriba en la modificación de un detalle de su vestido: hay que comparar los niños que tienen cuellos idénticos.

El mismo juego se realiza con niños que tienen cabellos, cintas, partes de vestido, calzado diferente.

***Juego II - Las casas**

El mismo juego, pero representando casas con árboles, vallas, etc. La dificultad ha aumentado por el número de elementos a observar.

Láminas de distinta dificultad se pueden presentar con animales, vehículos y también formas geométricas (embaldosados, rosetones).

***Juego III - El molino**

El cambio en el detalle se refiere aquí a una modificación de la posición de un elemento móvil perteneciente al objeto. La lámina representa un molino de viento visto desde diferentes ángulos, con sus aspas en movimiento.

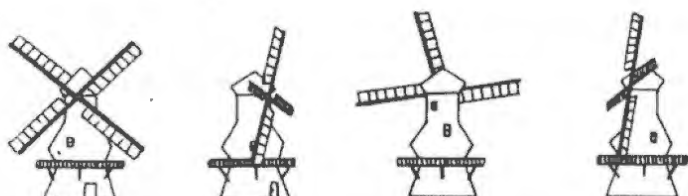


Fig. 14.—Identificación de formas afines. Juego 3, el molino (*L'Education Enfantine*).

El mismo juego, con un reloj de pared cuyas diferencias se basan en la posición de las pesas y del péndulo.

IMAGENES LACUNARES

Se trata también aquí de discernir una diferencia de detalle entre varios temas idénticos; pero este detalle se produce mediante la supresión de un elemento del objeto modelo.

*Juego IV - Las cabezas cómicas

La lámina presenta 12 cabezas cómicas estilizadas. De ellas, 11 son lacunares, es decir, carecen de una o varias partes. Los cartoncitos reproducen los 12 dibujos para superponer. Este ejercicio se puede ejecutar desde los 3 a los 4 años. Cabe hacerlo más difícil suprimiendo partes menos aparentes (las cabezas cuya representación posea más detalles) (véase fig. 48, lámina inicial).

Se puede confeccionar también utilizando otros temas: niños a los que falta una parte del cuerpo o un miembro, casa a la que falta un elemento arquitectónico, o con y sin personajes, etc., o también con árboles, granjas, vehículos, barcos, un cielo estrellado.

La dificultad de este trabajo de comparación y de discriminación aumenta según que las partes sean más o menos importantes, más o menos familiares, más o menos numerosas.

El mismo trabajo se puede realizar con dibujos geométricos o decorativos, en color o no. Estos dibujos mantienen menos relación con las experiencias vividas por el niño.

JUEGOS DE TAMAÑOS

En este grupo mencionamos una serie de juegos que tienen como finalidad hacer ordenar los objetos por su volumen o superficie, o teniendo en cuenta variaciones de una o más de sus dimensiones.

Situamos al comienzo de esta serie los juegos visuales motores descritos anteriormente: juego IV, los encajes, pág. 29, y juego VI, las formas en madera, pág. 41 (tamaños decrecientes). Los cubos, huevos y títeres se prestan para los primeros ejercicios de clasificación de tamaños; los facilitan por su concepción. Un juego un poco más difícil, que no es ya autocorrectivo, consiste en hacer clasificar bloques de madera (cubos, prismas o cilindros). Se pueden utilizar también cajas de cartón, botes, etc., o aserrar cilindros (palos de escoba, por ejemplo) de longitudes diferentes. Para todos estos materiales improvisados no es indispensable que la seriación progrese de un modo regular.

*Juego I - Las casas

Hemos hecho confeccionar una serie de 5 casas en contrachapado de igual grosor. Su tamaño (ancho y largo) varía.



Fig. 15. — Casas de tamaño decreciente (*L'Education Infantine*).

También hemos hecho recortar, con el mismo material, árboles, carneros, que se pueden clasificar del mismo modo o emparejados con las casas.

El grosor del contrachapado es suficiente para que estos elementos se tengan en pie. Las dimensiones medias, válidas asimismo para las series siguientes, son de 25 cm para el modelo más grande y 15 cm para el más pequeño.

Se pueden introducir otras siluetas, tales como trenes, coches, locomotoras, monigotes...

Todas estas series dan una sorprendente impresión de perspectiva cuando se las coloca de pie en el orden correcto.

*Juego II - Las muñecas

Se recortan muñecas de dimensiones decrecientes en contrachapado o en cartón resistente; pueden tenerse de pie gracias

a un pequeño bloque de madera con una ranura donde se introducen los pies.

- 1.^a serie: sólo varía la altura de las muñecas.
- 2.^a serie: sólo varía el ancho de las muñecas.

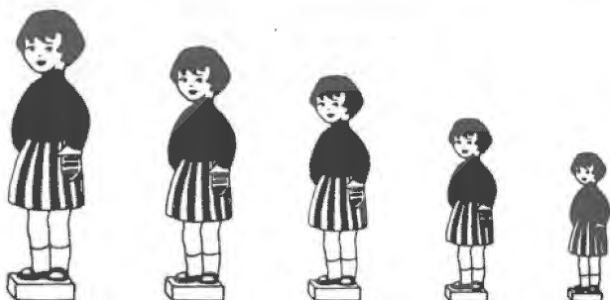


Fig. 16.—Las muñecas decrecientes (1.^a serie). Tal como figuran actualmente en el catálogo *Nathan*.

*Juego III - Las fachadas

Para el tercer juego hemos elegido casas de madera: la fachada es idéntica en todas, sólo el grosor va aumentando.



Fig. 17.—Las fachadas (casas que sólo varían en el grosor). (*L'Education Enfantine*).

*Juego IV - Juego del vestido

Volvemos a los juegos presentados en láminas de cartón. El modelo es muy simple; se trata de una serie de niñas cuyos vestidos, previamente recortados, deben colocarse teniendo en cuenta su estatura.

Cabe imaginar evidentemente otros muchos temas.

*Juego V - Las lámparas

Otra forma de comparación de tamaños consiste en ajustar las partes que integran un mismo motivo.

En el cartón se representan lámparas de tamaño decreciente, en donde sólo está dibujada la parte derecha. La mitad izquierda correspondiente debe colocarse de nuevo para reconstruir el objeto.



Fig. 18. — Juego del vestido. Versión moderna (revista *L'Education par le jeu*), supresión de la distribución simétrica.

(El mismo ejercicio puede hacerse con relojes, cabezas, casas, hojas estilizadas, rosetones, etc.).

El ejercicio es más difícil cuando las partes a relacionar no son simétricas (coche, casa), o cuando se trata de partes diferentes (por ejemplo, una pipa con la cabeza correspondiente).

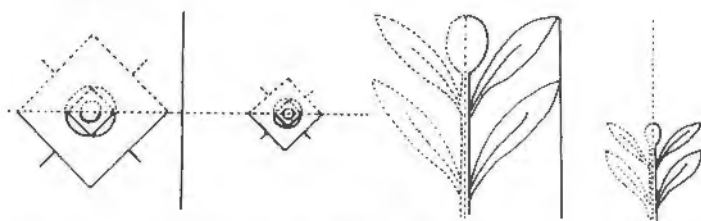


Fig. 19. — Comparación de tamaños. Modelos de *L'Educaton Enfantine*: emparejamiento de mitades de figuras simétricas decrecientes.

Juego VI - Los muchachos

Juego de proporciones

Este juego pone en relación un número importante de elementos de tamaños proporcionales. Cuatro muchachos de estatura diferente se recortan en contrachapado; sus dimensiones respectivas son: 13, 10, 5, 8, y 5 cm; cada uno de ellos está dividido en siete partes: la cabeza, tronco, brazos, las caderas y las piernas. Se dan al niño las 28 partes mezcladas; debe recomponer los cuatro personajes.



JUEGOS DE RELACIONES ESPACIALES

Esta serie de ejercicios se refiere a la orientación y la perspectiva, o más exactamente a la aptitud para reconocer de forma abstracta, en un plano, la tercera dimensión.

Ofrecen al niño un punto de referencia preciso de las posiciones de objetos que habrá realizado en sus juegos (construcciones, por ejemplo) o tal como se presentan en su entorno.

No sólo deben ejecutarse correctamente, lo que indica una buena observación de las relaciones con el espacio, sino que (como en todos los juegos) debe intervenir el lenguaje. El niño se ve obligado así a dominar los términos que analizan el espacio: delante, detrás, encima, entre, a través de, a izquierda, a derecha, etc.

Estos ejercicios son indispensables como preparación para las disciplinas escolares: escritura, lectura, cálculo.

RECONOCIMIENTO DE POSICIONES

Juego I - El gimnasta

En tres cartones, de seis casillas cada uno, se representa al mismo niño (vestido y color idénticos) en posiciones gimnásticas diferentes; por ejemplo:

a) Pies juntos, brazos en extensión vertical; b) piernas en flexión, brazos extendidos lateralmente, etc.

Los cartoncitos se refieren a los mismos dibujos. Este juego sirve también para un ejercicio muscular interesante, consistente en hacer que los niños adopten la posición del pequeño gimnasta del car-

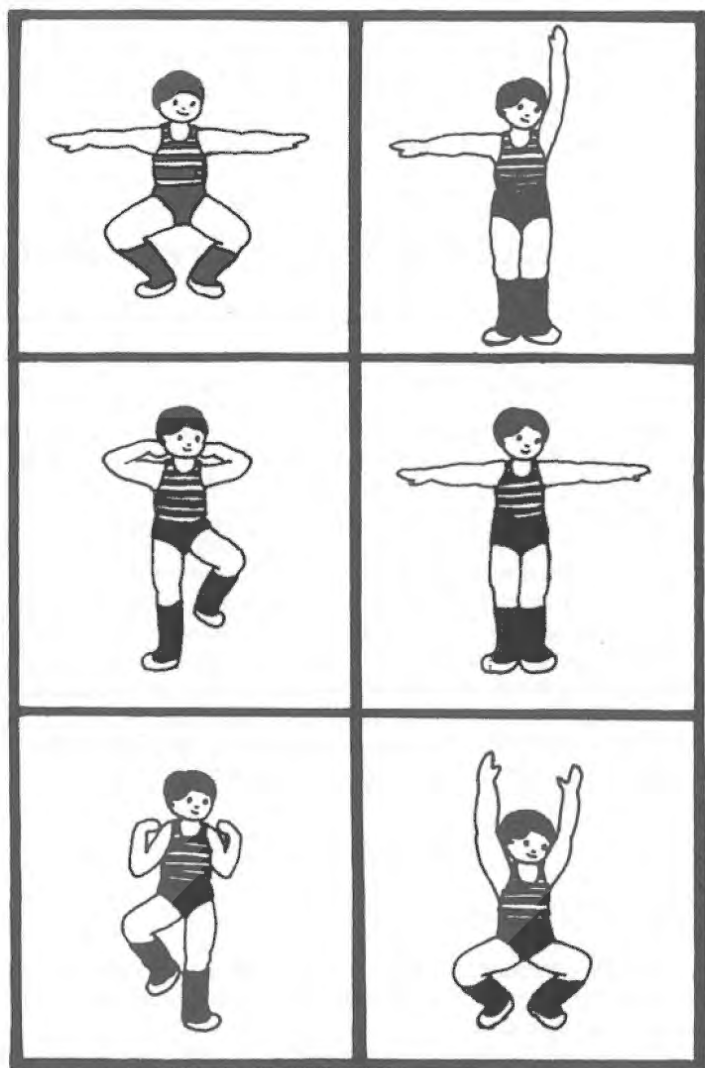


Fig. 20. —Una de las tres láminas del juego: «el gimnasta».

tón. Se convierte así en un juego de imitación que les suele gustar mucho.

El maestro puede también distribuir las pequeñas cartulinas a los niños e imitar él mismo el movimiento; les pregunta luego quién de ellos posee la cartulina correspondiente a la posición que acaba de adoptar. Se asegura previamente de que los niños han visto bien, haciéndoles tomar la misma posición.

Puede ocurrir que un niño sea incapaz de imitar el movimiento ejecutado. Es seguro entonces que no podrá realizar el juego más abstracto; asimismo, un niño incapaz de tomar la posición indicada tampoco podrá llegar a encontrarla entre los cartones del juego. Hay varios grados a alcanzar, y este ejercicio es muy útil para aclarar las diferentes etapas por las que debe pasar el niño antes de llegar a discernir las formas abstractas.

***Otras sugerencias para juegos de posiciones:**

El niño que ejecuta una serie de gestos y de actos diferentes: leer, escribir, comer, jugar a la pelota, etc.

La niña que juega a las muñecas, a la cuerda, que hace faenas de la casa, lava, plancha...

Un animal en diferentes posturas.

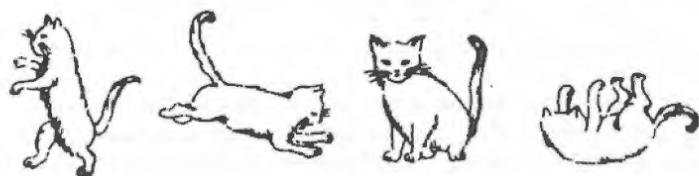


Fig. 21.

***Juego II - El avión**

Se representa un avión en vuelo, visto desde abajo, lateralmente, en tres cuartos, etc. No es ya la posición lo que cambia, sino el punto de vista, el ángulo desde el cual es mirado el objeto.

Juego III - La silla

- a) Hay una silla dibujada en perspectiva, colocada en diferentes posiciones: el asiento, en relación con el respaldo, está delante, detrás a la derecha delante, a la derecha detrás, a

la izquierda delante, a la izquierda detrás; las seis posiciones son fáciles.

- b) El mismo ejercicio, pero las nueve sillas tienen su asiento orientado a la izquierda y las posiciones varían poco de un cartón a otro. Este examen exige, pues, una capacidad de observación y de análisis concreto ya ejercitado.

Recordemos el juego de los temas disociados (juego de formas, pág. 63) que apela a relaciones espaciales (efecto de alejamiento o perspectiva) expresadas por la dimensión relativa del objeto.

POSICIONES RECIPROCAS

A) UN OBJETO MOVIL EN RELACION CON UN OBJETO FIJO

***Juego I - El niño y el árbol**

Un niño ejecuta diferentes movimientos y toma distintas posiciones al lado de un árbol: es evidente que éste está fijo y que son las posiciones del niño con respecto al árbol las que se deben tener en cuenta.

El mismo juego, con un niño y un taburete (las posiciones son más variadas: sentado, de pie al lado o encima, etc.).

***Juego II - El pájaro en la jaula**

En las nueve casillas de un cartón se ha dibujado un pájaro situado en diferentes sitios de la jaula que está representada únicamente por la parte delantera. El pájaro encerrado está en una de las cuatro esquinas o en el centro de cada lado o, en fin, en el centro de la jaula. El niño coloca allí los pequeños cartones que llevan los mismos dibujos.

Juego idéntico: un pez en una pecera; ligeramente más difícil, ya que la pecera presenta menos puntos de referencia.

Juego III - La mesa y la pelota

En un cartón de nueve casillas se ha representado una mesa en perspectiva; en esta mesa se encuentra una pelota colocada en nueve posiciones diferentes en relación a ella. En el centro del primer plano, en el centro del fondo; a la derecha; a la izquierda; en la esquina, delante, a la derecha; delante, a la izquierda; detrás, a la derecha; detrás, a la izquierda.

Los cartoncitos llevan el mismo dibujo.

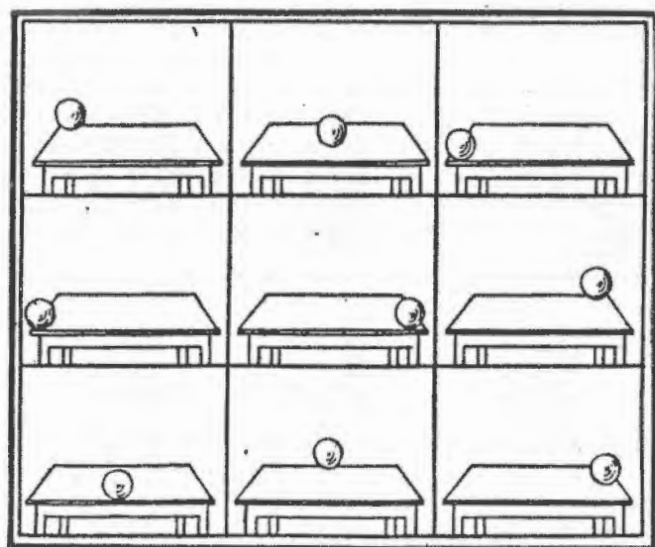


Fig. 22. — Posiciones recíprocas. Lámina inicial del juego 3: la mesa y la pelota.

Si el niño no es capaz de ver las diferentes posiciones, el maestro coloca por sí mismo una pelota en la mesa o en un pupitre y hace ejecutar al niño el mismo ejercicio sobre otra mesa colocada en la misma posición; luego, cuando éste llega a realizarlo, el maestro muestra la cartulina que representa la posición dada e identifica la representación abstracta, bajo dos dimensiones, con la realidad.

Juego IV - La silla y la jarra

Los mismos ejercicios se pueden hacer a propósito del juego siguiente. La silla y la jarra están colocadas en posiciones diferentes entre sí. La silla aparece en el centro del dibujo y la jarra está sucesivamente delante de la silla, detrás, a la izquierda, a la derecha, delante a la izquierda, detrás a la izquierda, delante a la derecha, detrás a la derecha y, en fin, sobre la silla.

(Esta última posición es mucho más fácil que las otras. Algunos niños que cometen siempre errores en las demás, colocan ésta correctamente).

O. DECROLY indica, para el juego del gimnasta, una representación real, y también, en el juego de la mesa y la pelota, a veces es necesario un entrenamiento con objetos reales.

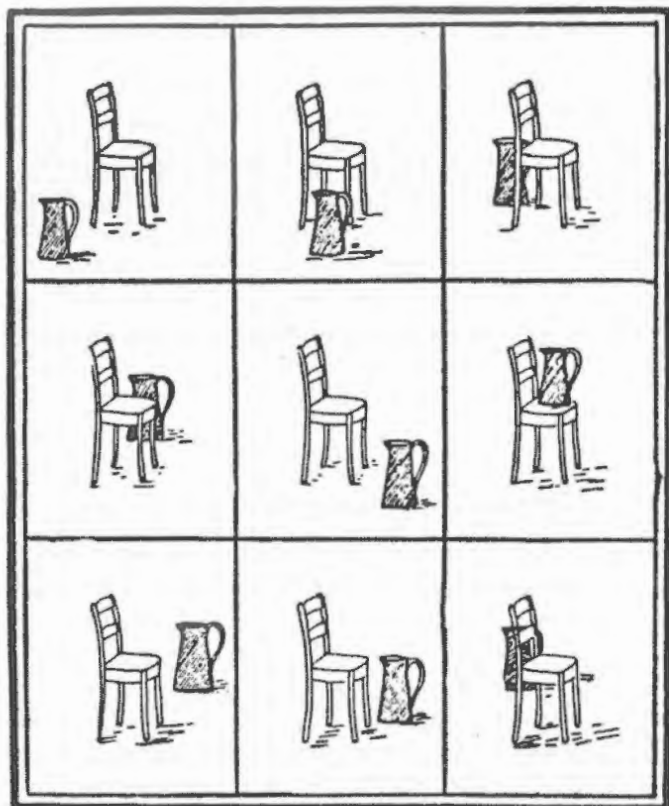


Fig. 23. — Posiciones recíprocas. Lámina inicial del juego 4: la silla y la jarra.

La evolución de la pedagogía nos obliga a que todos estos juegos de transposición del espacio sean precedidos por la observación y la reproducción de las situaciones reales. Así, los juegos que representan diferentes posiciones del niño en relación con un árbol o un taburete están ejecutados en la realidad, y luego se pondrán en relación las posiciones mencionadas con los cartones (sea que el cartón se identifique según la posición o, a la inversa, que la posición imite a un cartón dado).

Otro tanto hay que decir de los juegos de perspectiva (diferentes posiciones de una silla) y de los juegos de posiciones relativas a varios objetos (como las que siguen), cada vez que su organización real sea posible.

Las láminas no serán consideradas más que como la aplicación de estos ejercicios espaciales.

Las láminas que ilustran una situación que no se haya experimentado en la realidad (así, por ejemplo, el pez en la pecera) se utilizarán sólo posteriormente, una vez asegurado que su ejecución correcta nace de la representación del espacio y no de puntos de referencia establecidos en relación con el dibujo (ejercicios a los que el niño se ha habituado en las series anteriores).

- B) UN OBJETO MOVIL EN RELACION A OTRO OBJETO
DESPLAZANDOSE EL MISMO CON RESPETO AL ENTORNO

***Juego V - El niño y la carretilla**

Un niño se encuentra en diferentes posiciones en relación con una carretilla que transporte en el cuadro.

La misma idea: un perro en relación con una niña, ocupando ésta diferentes partes de una habitación; una mariposa en relación con una flor que el viento agita en diferentes posiciones frente al tallo que la retiene.

- C) DOS OBJETOS CAMBIAN DE POSICION A LA VEZ
EN RELACION CON EL ENTORNO Y ENTRE SI

***Juego VI - Los tranvías**

Están representados circulando por una calle. El punto de referencia debe hacerse primero teniendo en cuenta el avance de un vehículo (establecido en relación con los inmuebles), y luego examinando las posiciones recíprocas de los tranvías.

Otro juego de desplazamientos relativos, a menudo mejor logrado por los niños (sin duda porque apela a una motivación y a una experiencia más personal), representa a un niño en bicicleta y un coche que le adelanta.

El mismo ejercicio, aún más difícil, consiste en considerar posiciones relativas de varios personajes u objetos (por ejemplo: un niño que corre con varios perros).

TERCERA PARTE

Juegos de ideas generales o de asociaciones inductivas y deductivas

JUEGOS DE ASOCIACIONES DE IDEAS

En este grupo de juegos se intenta crear en el niño, o recordarle, relaciones que no son solamente espaciales o sensoriales, sino que tienen un valor mental más elevado y hacen intervenir otros factores tales como el tiempo, el fin, el medio, la causa, el instrumento, el origen.

*Juego I - La mesa puesta

Este juego, como los siguientes, se practica por medio de un cartón que presenta una imagen central, sugiriendo la idea principal, enmarcada en casillas destinadas a recibir cartoncitos representando los objetos, personajes o actos que se refieren a esta idea principal.

La figura central representa una mesa puesta, y los cartones ilustrados, en número de 16, contienen todos los elementos necesarios, al igual que diversos platos de manjares. Ciertos elementos existentes en la imagen central se reproducen en los cartones móviles; para otros debe hacerse la comparación mediante asociación de ideas.

Es evidente que, para que pueda existir una opción, deben presentarse al niño al mismo tiempo dos láminas, al menos, con sus cartones móviles. Los temas son abundantes, y los modelos necesarios para confeccionar una colección de estos juegos se pueden encontrar con facilidad en los catálogos de grandes almacenes.

Sólo damos, a título indicativo, un segundo juego del mismo tipo:

El aseo.

arrollar esta evocación, a fin de suministrar al niño materiales abundantes, precisos y ricos, que le sirvan para construir sus conceptos de unidad y de clasificación.

Todos los que se han acercado un poco a los niños retrasados saben cómo les falta esta representación mental y cómo en la mayor parte de ellos la palabra y la frase no despiertan más que la imagen vaga, confusa o a menudo nula. Enseñarles en bloque las cifras, las tablas, las operaciones, es darles un instrumento del que no se pueden servir; es trabajo inútil. Es necesario que pasen por las etapas anteriores que atraviesan los niños normales, a veces sin darnos cuenta de ello.

Hay que provocar en ellos una asociación entre la palabra y la idea o las cosas, a fin de que, una vez vista u oída la *primera*, surja inmediatamente la representación, casi como un reflejo, sin esfuerzo penoso y prolongado.

Hay que presentar a todos los niños las primeras nociones matemáticas como manipulaciones que les permiten abordar concretamente el establecimiento de relaciones, de cantidades, de operaciones.

Nosotros hemos multiplicado los ejercicios motores y, sobre todo, visuales que se refieren a dichas nociones. El concepto de número es complejo; necesita el análisis, la comparación frecuente y repetida, y para darle toda su amplitud debe ser presentado desde aspectos variados.

Como es obvio, antes de comenzar el estudio de las nociones de número más elementales, hemos iniciado al niño en la mayor parte de los ejercicios indicados en los capítulos anteriores. El niño tiene que haber aprendido a mirar, a comparar, a diferenciar, a analizar; su atención debe ser desarrollada ya con anterioridad. La mayoría de los pedagogos no dudan del trabajo mental que el niño normal debe efectuar para la adquisición de los cinco primeros números, que tiene lugar, cuando más pronto, a la edad de cinco años. El niño normal hace por sí mismo una serie de constataciones, de comparaciones, de experiencias que determinan en su tierno cerebro la formación de imágenes, de representaciones mentales, y tan sólo después de numerosos tanteos y repetidos olvidos la noción de los números 3, 4 y 5 se instala definitivamente en su inteligencia; necesita un año para cada adquisición.

El niño retrasado, apático, torpe, no hace por sí mismo ninguna experiencia; hay que proporcionarle, pues, constantemente excitaciones exteriores adecuadas, a fin de que encuentre un alimento intelectual preparado y fácil de asimilar.

No es éste el lugar para explicar las diferentes etapas por las que

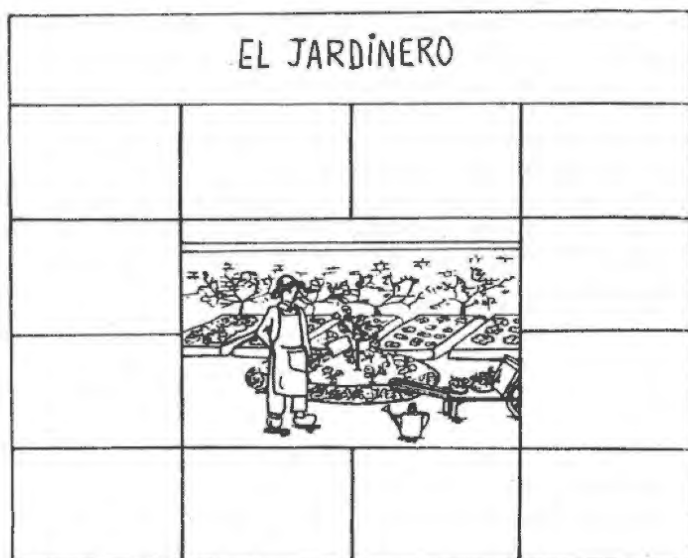


Fig. 24.— Asociación de ideas: el jardinero. Modelo de lámina, 1926 (*L'Education Enfantine*) y elementos a relacionar, recortados en un catálogo.

OTROS JUEGOS DE ASOCIACION DE IDEAS

Se pueden realizar también juegos de esta categoría utilizando figuras que contienen una historia y haciendo asociar imágenes que tienen una relación lógica entre sí. Se encontrará una continuación de estas series de juegos en el capítulo sobre la comprensión del lenguaje.

Estos juegos se destinan a niños encuadrados en el amplio sector de la escuela maternal, como preparación para abordar las dis-

ciplinas escolares. También O. DECROLY recomendaba utilizarlos, conjuntamente con las asociaciones de ideas, como acceso a la lectura. Por eso, en los cartones que representan los objetos se escribe su nombre. Así se asocia poco a poco a su significado. Al reverso de cada cartón figura sólo el nombre, y bajo esta forma verbal se ejecutan las clasificaciones cuando el niño es capaz de hacerlo.

En el método se utilizan múltiples variantes de estos juegos de clasificación por centros de interés. Para el estudio de estos centros de interés, remitimos a la obra de A. HAMAÏDE La méthode de Decroly.

JUEGOS DE DEDUCCION

Estos juegos se refieren a relaciones que no se establecen ya de causa a efecto, en el plano de la experiencia inmediata, sino por la búsqueda de relaciones entre conjuntos de objetos o entre cualidades pertenecientes a diversos objetos. Desarrollan la capacidad de abstracción y de generalización.

JUEGOS DE CONJUNTOS DE OBJETOS

Juego I - Los objetos que faltan

Comprende tres cartones con seis casillas cada uno; en cada casilla se encuentran cuatro de los seis objetos siguientes: una caja, un tintero, una taza, una pelota, una peonza, una jarra. Estos objetos tienen el mismo color. En cada casilla faltan, pues, dos de los seis objetos. Dos de las casillas no difieren a veces entre sí más que en un solo objeto. Este juego necesita una gran atención.

***Juego II - Los elementos que faltan**

Cada casilla del juego (idéntico al anterior) representa una casa con puertas, ventanas, buhardillas, canales de desagüe, perrera, moradores (tres niños). Cada una de las partes puede estar presente o ausente, y tanto los objetos móviles (perrera, puertas y ventanas) como las personas pueden encontrarse en diversas posiciones.

Este juego puede realizarse con mayor o menor número de figuras diferentes, según el nivel de dificultad buscado.

En su forma original, estos juegos se practicaban, como los juegos visuales, por comparación de las figuras idénticas (superposición de las dos imágenes iguales). Posteriormente, el ejercicio consistía en completar cada conjunto relacionando con él un cartón que contenía los elementos u objetos faltantes en cada figura, para hacer todos los grupos idénticos.

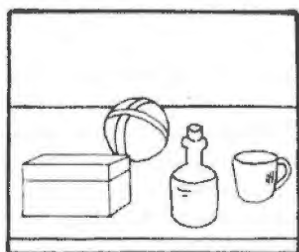
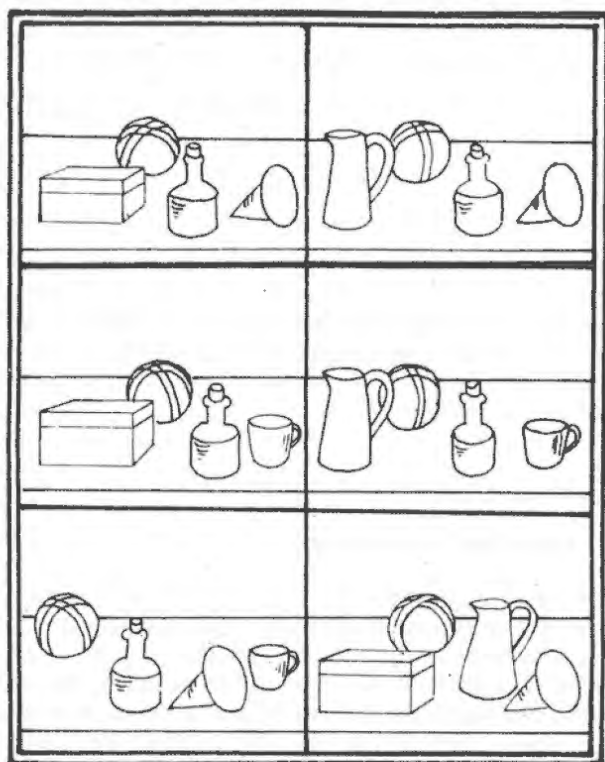


Fig. 25. — Elementos que faltan. Lámina de la edición original. Los cartones móviles reproducen grupos idénticos y están superpuestos a la lámina.

Además de ser un entrenamiento en observaciones y comparaciones complejas, estos juegos introducen la necesidad de la representación global de un conjunto, la puesta en relación y la comparación de sus partes constitutivas y el restablecimiento de la identidad, que son operaciones mentales deductivas.

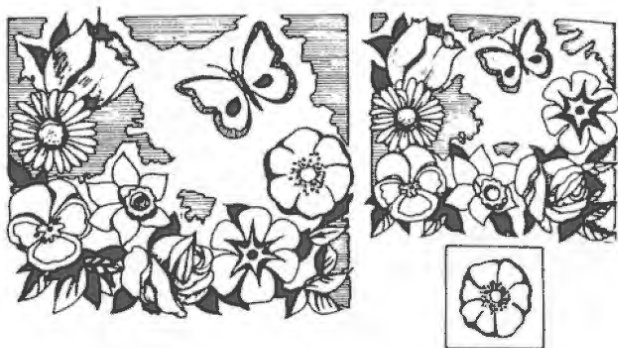


Fig. 26.—Elementos que faltan. Lámina editada por *Studia* (fragmento). En cabeza, figura el grupo completo. A cada figura siguiente le falta un elemento que debe ser encontrado por comparación con el modelo.

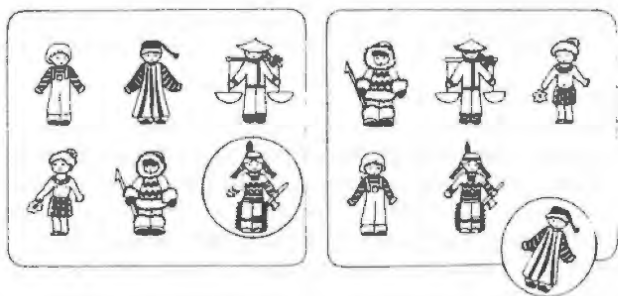


Fig. 27.—Elementos que faltan. Versión reciente editada por *Nathan* (fragmento). No existe figura-referencia. Los elementos ausentes deben deducirse de la comparación y de la memorización de las diferentes series.

JUEGOS DE CLASIFICACIONES COMBINADAS

En los juegos que siguen, los objetos representados pueden ser semejantes en cuanto a la forma y diferir en el color, y viceversa. Aquí, la atención del niño debe dirigirse a las dos cualidades simultáneamente. Estas no son ya puntos de referencia, sino elementos a partir de los cuales se puede efectuar la comparación.

Estos juegos contribuyen a establecer nuevas relaciones entre las nociones sensoriales y espaciales con las que el niño se familiarizó anteriormente.

Juego I - Los zuecos

En un cartón se han representado doce pares de zuecos de colores diferentes. Los dos zuecos del mismo color se orientan el uno en un sentido y el otro en sentido inverso, no hallándose próximos. Hay que centrar, pues, la atención no solamente en el color, sino también en la orientación.

Juego II - Los jarros

En este juego se han representado seis jarros de perfil recto, de seis colores diferentes, y otros seis de perfil redondeado, con los mismos colores que los anteriores. El ejercicio es idéntico al del juego precedente. Contribuye a hacer tomar conciencia al niño de que los aspectos sensoriales, como la forma y el color, son criterios que pueden ser considerados independientemente del objeto mismo.

Juego III - Las selecciones

Recordemos las múltiples posibilidades de las actividades de selección presentadas en los juegos visuales motores (juego III, las clasificaciones, pág. 38); estas actividades progresivas permiten llevar al niño a distribuir objetos con arreglo a diferentes puntos de vista. Primero en función del uso o de la apariencia global, luego respecto a cualidades sensoriales (tamaño, color, forma). El mismo objeto se puede agrupar de diferentes modos con otros, en función de la cualidad elegida.

***Juego IV - Las formas en madera coloreadas**

En esta serie se encuentran formas en madera, o en chapa, que permiten hacer clasificaciones según el color o la forma.

El juego comprende seis formas diferentes en seis colores; en total, treinta y seis piezas.

Representan niños, niñas (de 12 cm de altura por 5 de ancho, aproximadamente), jarras, pelotas, peras y manzanas (alrededor de 5 cm aproximadamente).



Fig. 28. — Clasificaciones combinadas. Presentación moderna (Nathan) de la primera «tabla de dos entradas» propuesta por DECROLY en *L'Education Infantile* (1928).

Cada forma se presenta en seis colores diferentes: amarillo, rojo, azul claro, azul intenso, verde y anaranjado.

La clasificación consiste en colocar las diversas formas y los colores en orden.

La clasificación se puede hacer en un plano horizontal o en un marco vertical. Para esto último, las formas estarán provistas de una escarpija que permita sujetarlas (o podrán encontrar su sitio en las casillas, dispuestas en una especie de pequeña estantería).

El juego se presta a ejercicios totalmente libres de clasificación, pero se puede ejecutar utilizando órdenes de palabra o por escrito. Ejemplos: «Dame el niño vestido de rojo». «Coloca la pera verde».

Este juego de clasificación utiliza, bajo una forma concreta e imaginada, el sistema de tabla de doble entrada, base de las distribuciones lógicas.

Juego V - Clasificaciones combinadas (formas cotidianas)

Este juego está formado por 16 cartones de 5×8 cm (se pueden emplear naipes recubiertos de papel blanco). En el primer grupo de estos dieciséis cartones se han representado cuatro formas cotidianas en cuatro colores: una silla, una lámpara, un vestido, una cafetera; los cuatro colores elegidos son: amarillo, rojo, verde y azul. Se pide al niño que clasifique estas cartulinas en cuatro grupos por los colores o por las formas.

Nota:

La clasificación no se efectúa ya con arreglo al uso, sino a una cualidad perteneciente al objeto, y éste puede ser clasificado diversamente en función de esta cualidad general. Así, los mismos objetos (o las mismas formas en el juego siguiente) se pueden ordenar de modo diferente según que uno se sitúe en el punto de vista de la forma o en el del color.

Juego VI - Clasificaciones combinadas (formas geométricas)

Este juego comprende cuatro formas geométricas de cuatro colores semejantes a los del juego anterior; las formas geométricas elegidas son: el cuadrado, el triángulo, el rombo y el círculo. La clasificación se efectúa como en los juegos anteriores, según la opción Forma o la opción Color, siguiendo las directivas dadas, o por elección espontánea del niño.

Este juego sirvió a KUHLMAN para hacer experiencias muy interesantes sobre la rapidez de percepción de los niños: este psicólogo exploraba primero la rapidez con que el niño formaba cuatro montones sin clasificación alguna; luego, hacía clasificar las cartulinas como hemos dicho antes. Descontaba entonces el tiempo mecánico de clasificación y obtenía así el tiempo que el niño necesitaba para discernir las formas y los colores.

Resaltemos de paso que, según KUHLMAN, los niños emplean más tiempo en clasificar las formas geométricas que las formas cotidianas.

CUARTA PARTE

Juegos didácticos

JUEGOS DE INICIACION ARITMETICA

Observar es algo más que percibir: es establecer relaciones entre aspectos graduados de un mismo objeto, buscar correspondencias entre intensidades diferentes; es constatar sucesiones, relaciones espaciales y temporales; es hacer comparaciones, anotar diferencias y semejanzas en bloque o en detalle (análisis); es establecer un puente entre el mundo y el pensamiento.

El cálculo y la medida se refieren, pues, de forma muy natural a la observación. Hay que procurar, al comienzo de su enseñanza, sacar partido en cada instante de la *función de comparación*, es decir, favorecer las aproximaciones entre los objetos nuevos y los objetos familiares y conocidos, e impulsar al niño a constatar la identidad, la semejanza o la diferencia, y hacerlo de un modo cada vez más preciso.

Pero no hay que perder de vista que el objetivo no es la adquisición de un procedimiento de operación, lo cual resulta accesorio aunque útil, sino la de un juicio lógico ayudado por instrumentos de medida que permitan hacer el resultado más exacto.

(Extracto de la obra *Le calcul et la mesure au premier degré de l'école Decroly*).

Sin entrar aquí en la psicología del cálculo, nos parece necesario llamar la atención sobre la importancia de los procesos de representación mental en la formación de las ideas de número.

La representación mental, mediante la cual podemos despertar en nosotros la imagen de una cosa, en ausencia de ésta, con la simple visión o audición de la palabra que la designa, está en la base de la formación de los juicios y conceptos propios. Nuestros esfuerzos deben tender, en la educación intelectual, a provocar y des-

arrollar esta evocación, a fin de suministrar al niño materiales abundantes, precisos y ricos, que le sirvan para construir sus conceptos de unidad y de clasificación.

Todos los que se han acercado un poco a los niños retrasados saben cómo les falta esta representación mental y cómo en la mayor parte de ellos la palabra y la frase no despiertan más que la imagen vaga, confusa o a menudo nula. Enseñarles en bloque las cifras, las tablas, las operaciones, es darles un instrumento del que no se pueden servir; es trabajo inútil. Es necesario que pasen por las etapas anteriores que atraviesan los niños normales, a veces sin darnos cuenta de ello.

Hay que provocar en ellos una asociación entre la palabra y la idea o las cosas, a fin de que, una vez vista u oída la *primera*, surja inmediatamente la representación, casi como un reflejo, sin esfuerzo penoso y prolongado.

Hay que presentar a todos los niños las primeras nociones matemáticas como manipulaciones que les permiten abordar concretamente el establecimiento de relaciones, de cantidades, de operaciones.

Nosotros hemos multiplicado los ejercicios motores y, sobre todo, visuales que se refieren a dichas nociones. El concepto de número es complejo; necesita el análisis, la comparación frecuente y repetida, y para darle toda su amplitud debe ser presentado desde aspectos variados.

Como es obvio, antes de comenzar el estudio de las nociones de número más elementales, hemos iniciado al niño en la mayor parte de los ejercicios indicados en los capítulos anteriores. El niño tiene que haber aprendido a mirar, a comparar, a diferenciar, a analizar; su atención debe ser desarrollada ya con anterioridad. La mayoría de los pedagogos no dudan del trabajo mental que el niño normal debe efectuar para la adquisición de los cinco primeros números, que tiene lugar, cuando más pronto, a la edad de cinco años. El niño normal hace por sí mismo una serie de constataciones, de comparaciones, de experiencias que determinan en su tierno cerebro la formación de imágenes, de representaciones mentales, y tan sólo después de numerosos tanteos y repetidos olvidos la noción de los números 3, 4 y 5 se instala definitivamente en su inteligencia; necesita un año para cada adquisición.

El niño retrasado, apático, torpe, no hace por sí mismo ninguna experiencia; hay que proporcionarle, pues, constantemente excitaciones exteriores adecuadas, a fin de que encuentre un alimento intelectual preparado y fácil de asimilar.

No es éste el lugar para explicar las diferentes etapas por las que

pasa el niño para adquirir las nociones de los números; esas etapas están indicadas en nuestra comunicación presentada al Congreso de Pedagogía de Bruselas. Nos limitaremos aquí a mencionarlas, porque nos hemos inspirado en ellas para imaginar y clasificar nuestros juegos.

1. Noción de presencia y ausencia.
2. Facultad de discriminación y de identificación.
3. Estadio de repetición.
4. Noción de pluralidad y de unidad, noción de dos.
5. Noción de tres.
6. Facultad de comparación de los tamaños continuos (estadio de síntesis).
7. Noción de cuatro (estadio de análisis y de síntesis).
8. Noción de cinco; primera noción de la fracción.

Los ejercicios del comienzo, que permiten al mismo tiempo asegurarse de que el niño ha franqueado las dos primeras etapas, son el tema de juegos de conjunto, y divierten mucho a los niños; consisten en mostrar objetos conocidos e interesantes (nosotros nos servimos a menudo de caramelos) y ocultarlos luego en un rincón de la sala de juego o del patio de recreo, prometiendo una pequeña recompensa al que los encuentre. Para buscar, el niño debe ser capaz evidentemente de conservar la imagen mental del objeto desaparecido, y se constata con facilidad quiénes son los niños que no la poseen y que, por consiguiente, no buscan.

Las cajas de sorpresas (juego visual motor, n.º IX, pág. 45) pueden servir también para el mismo fin.

Las cajas de clasificación (juego visual motor, n.º III, pág. 38) corresponden al estadio de discriminación, de identidad y de repetición; es decir que, para clasificar, el niño debe ser capaz de distinguir las *diferencias* y las *analogías* entre los objetos y reunir aquellos que presenten las mismas cualidades.

Estos ejercicios, como los que siguen, no son propiamente ejercicios de cálculo; el número sólo entra en ellos como elemento secundario, accesorio; lo que sorprende sobre todo al niño son los datos suministrados por las otras cualidades de la imagen que tiene a su vista: color, forma, tamaño. Corresponden al estadio *de la unidad y de la pluralidad*.

Basándose en los datos sensoriales de los objetos o de las imágenes, que ha aprendido en buena parte a reconocer y a comparar en los juegos visuales, el niño ha abordado ya —como indica O. DECROLY— la clasificación de objetos idénticos, análogos o diferentes desde el punto de vista de su uso práctico.

Luego los ha relacionado desde un punto de vista disociado del objeto como tal: el de una cualidad sensorial aislada, considerada en relación con este objeto: (cf. la clasificación, series 4 a 7) objetos que se distinguen únicamente por el grosor, la longitud, el color... O siguiendo una cualidad idéntica que pertenece a diferentes objetos: reunir todos los objetos rojos, o redondos... (cf. los juegos de conjuntos de objetos, clasificaciones combinadas juegos I y II).

Por último, se ha entrenado para poder clasificar un mismo objeto según diferentes cualidades: por ejemplo, separar formas con arreglo a su semejanza o a su color (clasificaciones combinadas, juegos III y IV).

Estas clasificaciones y distribuciones se practican intensamente en nuestros días, y a menudo de modo complejo (árboles de opción, diagramas, tablas, etc.), en el marco de los ejercicios sobre los conjuntos.

Vienen después los ejercicios sobre las cantidades; se ejecutan de modo parecido, con la diferencia importante de que no se refieren ya a las cualidades pertenecientes a objetos, sino a conjuntos de objetos (dicho de otro modo, a números), que aparecen bajo forma de agrupaciones (conjuntos) idénticas, y luego bajo una forma simbólica que es el número.

O. DECROLY no procede de otro modo, y las series siguientes estudian:

- las relaciones de conjuntos idénticos formados de objetos idénticos;*
- las relaciones de conjuntos idénticos de objetos diferentes;*
- la noción de número.*

JUEGOS RELACIONADOS CON EL RECONOCIMIENTO DE LAS CANTIDADES

Juego I - Frutas

Comprende tres cartones de 20 x 25 cm, divididos cada uno en doce casillas, en las que hay dibujadas doce especies de frutas.

En el primer cartón hay una fruta en cada casilla; en el segundo, dos; en el tercero, tres. Los cartoncitos que se adaptan a cada casilla llevan exactamente los mismos dibujos. Es una simple lotería, para la que el niño se guía por la imagen completa.

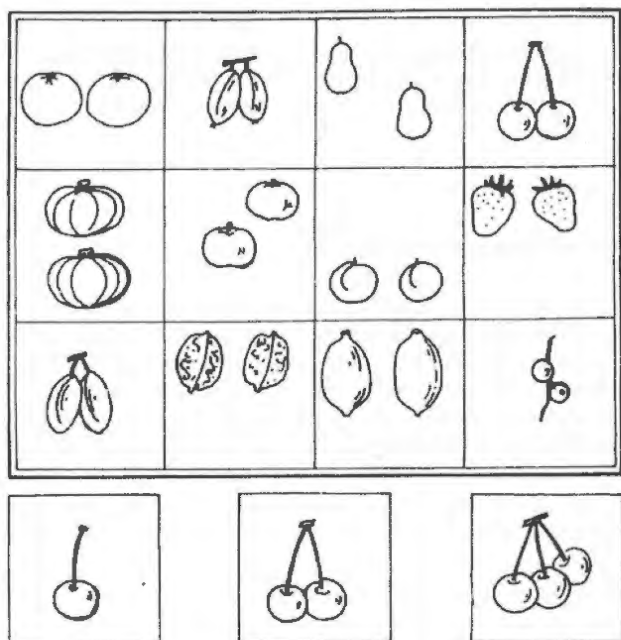


Fig. 29. — Reconocimiento de las cantidades. Una lámina del juego «las frutas». Abajo, cartones móviles relacionados con cada una de las láminas (para una de las casillas: cerezas).

Juego II - Los pequeños objetos

Se basa en el mismo principio que el anterior e incluye cuatro cartones de doce casillas representando dos, tres, cuatro, cinco objetos pequeños. Su comparación es ya un poco más difícil y exige más atención y un cierto trabajo de análisis. Sin embargo, el niño puede ejecutarlo sin tener la noción de número. Los pequeños objetos representados son: clavos, tornillos, escarpas, ganchos, dados, cubos, botones, silbatos, plumas, navajas, cerillas.

Juego III - Los botones

Aquí la clasificación es de objetos muy parecidos. El juego consiste en una caja que encierra tres departamentos. Nosotros hemos

cortado dieciocho trozos de cordones; seis de ellos llevan un botón; otros seis, dos botones; y los seis últimos, tres botones.

En el fondo de cada departamento hemos pirograbado uno, dos y tres botones sucesivamente; el niño debe colocar en ellos las tiras correspondientes.

Tenemos también una caja de seis departamentos en la que se utiliza el mismo sistema.

Juego IV - El servicio de mesa

Es lo que se puede denominar ejercicio de las imágenes no idénticas de número. Consiste en tres cartones de doce casillas que representan doce grupos de objetos: tenedores, cucharas, cuchillos, tazas, vasos, garrafas, botellas, jarras, cafeteras, azucareros, platos, cazos. La primera lámina lleva en cada casilla dos objetos de cada especie colocados en diverso orden. En el cartoncito, estos dos objetos no se colocan del mismo modo que en el cartón grande; hay ya un trabajo de abstracción, y la idea de número debe intervenir para permitir al niño identificar los cartoncitos en las casillas del grande.

La segunda lámina es de 3 objetos, etc.

Juego V - Las tiras para abrochar

Consiste en doce tiras de tela de igual longitud (20 x 5 cm) y cosidas con la tela doble; seis de ellas llevan respectivamente: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis ojales; las otras, uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis botones. Hay que acoplar las tiras y abrocharlas. Es un excelente ejercicio porque el niño constata por sí mismo sus errores.

Juego VI - Los niños pequeños

Los libros de imágenes contienen siempre una serie de escenas infantiles que gustan mucho.

Nosotros hemos recortado y pegado en cartón una serie de ellas en las que intervienen uno, dos, tres, cuatro y cinco niños.

El alumno debe clasificarlas agrupando las que tienen igual número de niños.

Juego VII - Los juguetes

Cuando la noción de los cinco primeros números está asentada definitivamente, el alumno comienza a abstraer; asocia un número

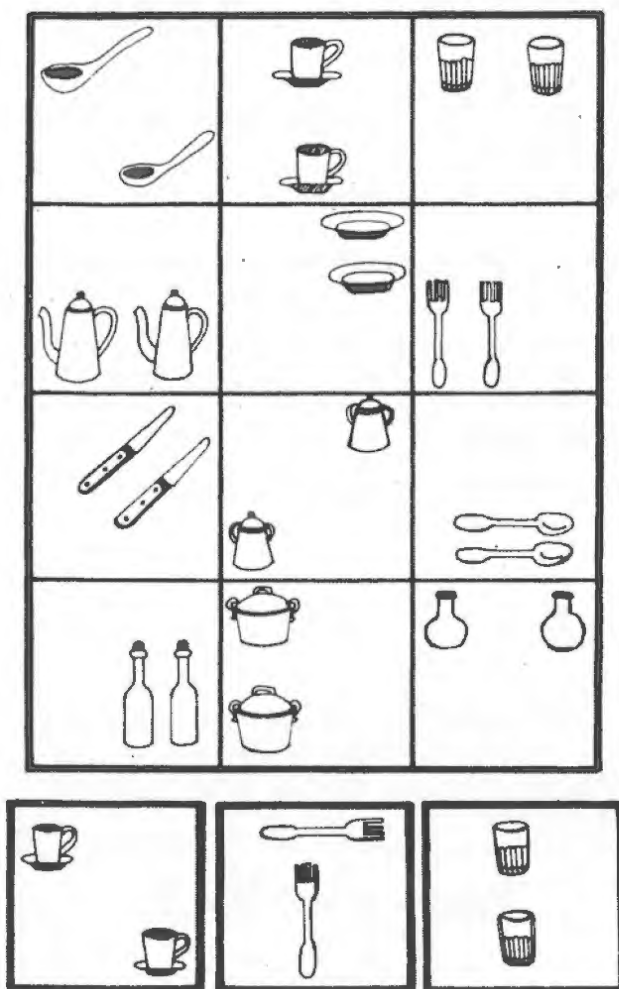


Fig. 30. — Reconocimiento de cantidades. El servicio de la mesa. Lámina de cantidad DOS y tres cartones referidos a esta lámina (el número de elementos es idéntico, pero la disposición cambia).

de objetos al número de dedos correspondientes. El juego comprende cinco cartones de seis casillas. En cada una de las casillas, como también en la parte superior del cartón, se ha dibujado una mano mostrando, según los cartones, uno, dos, tres, cuatro, cinco dedos. Las pequeñas cartulinas llevan el dibujo de uno, dos, tres, cuatro, cinco objetos: peonzas, pelotas, tambores, raquetas, volantes de coche, trompetas.

Juego VIII - Los objetos pequeños

En una caja alargada de seis departamentos el niño clasifica pequeños objetos aislados o unidos mediante hilo o alambre fino: dos clavos, tres tornillos, cuatro ruedecitas de locomotora mecánica, tres botones de botines, etc. Nosotros recogemos para este fin los pequeños objetos fuera de uso, de los que siempre hay muchos en una casa. Poseemos así, al menos, seis grupos de objetos para cada casilla. Sobre la tapa, encima de cada una de ellas, hemos pintado una mano mostrando uno, dos, tres, cuatro, cinco dedos. El niño coloca en cada casilla los grupos cuyos números de objetos corresponden al de los dedos de la mano.

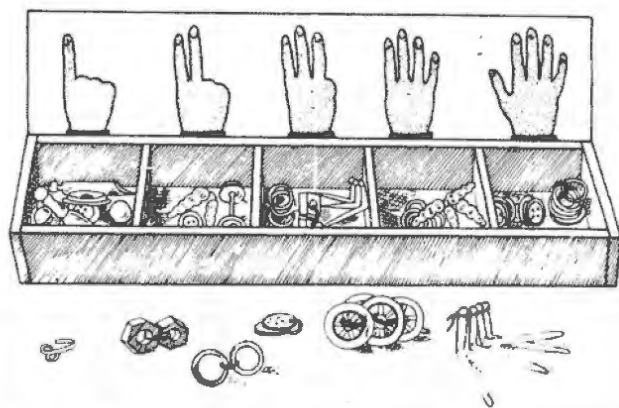


Fig. 31. — Reconocimiento de cantidades. Juego de objetos pequeños a distribuir por la cantidad.

Utilizamos también, en esta etapa, cartoncitos de los juegos 4, 6 y 7; hacemos cinco pilas con ellos. Cada una de las pilas se compone de los cartones que llevan el mismo número de objetos.

JUEGOS RELACIONADOS CON LAS OPERACIONES CONCRETAS

Juego I - Primer juego de análisis: adición concreta

Seis cartones de 20×25 cm se distribuyen, en sentido longitudinal, en seis compartimientos; cada uno de ellos comprende dos divisiones; en la de la izquierda, más grande, se ha representado un cierto número de objetos agrupados de diferente modo, para inducir al niño a hacer un análisis de este número. La otra casilla está vacía

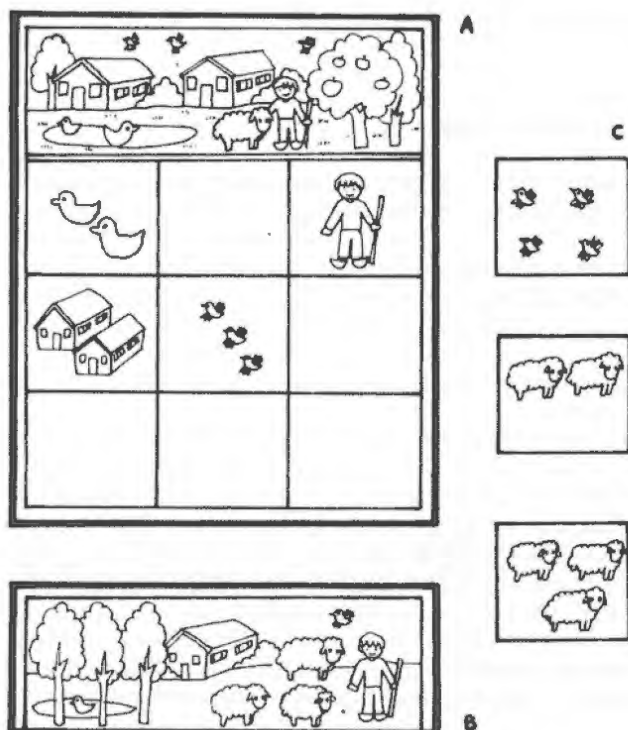


Fig. 32. — Operación concreta.

Los paisajes.

- Reproducción (según el modelo original) de una de las láminas con varias fichas colocadas.
- Encabezamiento de otra lámina (cantidades diferentes de objetos pertenecientes al paisaje).
- Fichas pertenecientes a diferentes láminas.

y debe acoger: 1.º un cartoncito llevando el número de dedos correspondiente a los objetos dibujados en la primera casilla, 2.º otro cartoncito llevando la cifra.

La primera cartulina comprende las cantidades de dos a cuatro: 1, y 1; 2 y 1; 3 y 1; 2 y 2; 1, 1 y 1; 1, 2 y 1.

La segunda, las cantidades de tres a cinco, etc., y así hasta diez.

Haciendo la suma, el niño ejecuta casi inconscientemente un pequeño trabajo de análisis que le ayudará a adquirir la noción de adición.

Cuando comienzan a aparecer los números, no sirven para realizar la operación, sino que están simplemente ligados a la acción concreta.

Juego II - Los paisajes

Aplicación de la adición, primera etapa de multiplicación. Tres cartones de 25 x 20 cm llevan pintado un paisaje en su parte superior.

El primero representa una casa con tres ventanas y una puerta, tres árboles, dos vacas, cuatro pollos y cinco pájaros.

El segundo, dos casas, cuatro árboles, una vaca, dos pollos y seis pájaros.

El tercero, dos vacas, tres casas, tres pollos, dos árboles y cuatro pájaros.

Bajo cada uno de estos paisajes se disponen nueve cajones vacíos, en los que el niño debe colocar los cartoncitos que llevan el número de árboles, casas, ventanas, puertas, pollos, pájaros, patas de pollos, cuernos, patas de vacas, que corresponden al de los temas representados en la parte superior.

Nosotros hemos realizado el mismo juego con platos llenos de frutas y con una mesa cubierta de vajilla. Los números varían desde la unidad hasta el diez.

Estos ejercicios se hacen sin cifras; el resultado está siempre representado intuitivamente por los propios objetos; algunos niños experimentan gran dificultad para retener las cifras y para expresar verbalmente el número que conocen, sin embargo, de modo intuitivo. Es una laguna que hay que intentar llenar, pero a la que no se puede sacrificar el desarrollo puramente mental. El niño pequeño, por lo demás, adquiere a veces una noción mucho antes que su expresión. El trabajo que se pide en el ejercicio II es un trabajo de síntesis, ya que los objetos idénticos representados en los paisajes no se encuentran el uno cerca del otro.

Además, para el cálculo del número de patas, de cuernos, etc., se invita al niño a hacer la adición de términos idénticos; esto le iniciará, poco a poco, en la multiplicación.

Juego III - Las cintas

Este ejercicio comprende:

1.º Cintas rojas (el rojo es el color que más gusta) de longitudes progresivas que llevan cosidos a iguales distancias tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho botones blancos.

2.º Cintas ligeramente más largas que la que lleva ocho botones; en estas cintas se han cosido un número de botones idéntico al de las cintas n.º 1, pero agrupados de modo diverso.

Para realizar este juego, el niño coloca primero las cintas n.º 1 en progresión sobre la mesa; luego toma al azar una cinta n.º 2 y, haciendo un pliegue en la parte desprovista de botones, aproxima éstos y compara la suma obtenida con la representada por las cintas n.º 1. Cuando ha encontrado la cinta correspondiente, el niño coloca la suya debajo suprimiendo el pliegue.

Este ejercicio puede servir de tema para un trabajo escrito o, más bien, dibujado; en la parte superior de la página, el niño dibuja entre las cintas n.º 2 todas aquellas que llevan cinco botones y dibuja debajo los diferentes modos de descomponer cinco.

JUEGOS DE OPERACION ARITMETICA

Juego I - Las cifras

Cuando el niño conoce las cifras, escribe bajo cada grupo del juego anterior la expresión abstracta de la adición

$$2 + 3 = 5$$

Mediante el ejercicio VIII (juego de análisis), el niño comienza a conocer las cifras; las lecciones orales, los ejercicios hechos en el encerado completan esta adquisición; el control se hace mediante el juego de cifras: un cartón de doce casillas en las que los doce primeros números están representados con los dedos que llevan las cifras.

Juego II - Descomposición por adición

Este juego comprende seis cartones de 25 x 20 cm, divididos en sentido vertical en seis casillas alargadas. Cada una de éstas cuenta con tres compartimientos. En el primero se encuentra el dibujo de un

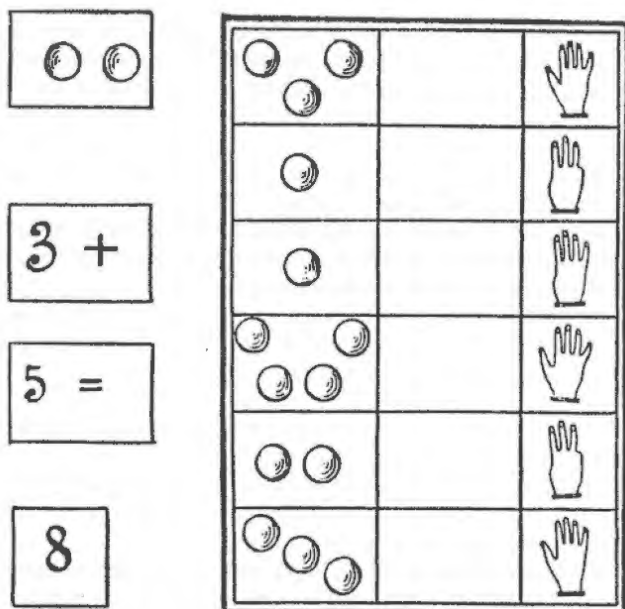


Fig. 33. — Operación aritmética. Descomposición por adición. Se coloca primero el carbón móvil para completar la lámina. Los cartones de cifras (pertenecientes a otra lámina) recurren a las cifras para expresar la misma operación.

número determinado de pequeñas pelotas; el segundo está vacío: va destinado a contener un cartoncito que lleva el complemento de las pelotas necesarias para obtener el número indicado por los dedos en el tercer compartimiento. Este juego corresponde: 1.º al problema: ¿cuántas pelotas faltan o cuántas hay que añadir a las que se indican en el primer compartimiento para obtener tal número (dedos)? 2.º a la operación generalizada y expresada así:

$$a + ? = b$$

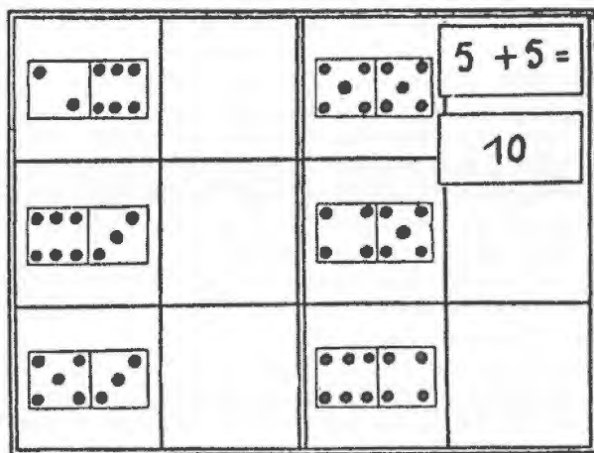
Cuando el alumno conoce este ejercicio, lo completa colocando en cada casilla tres cartones que llevan las cifras e indicando la operación.

En el primer cartón, las sumas a completar varían de dos a cuatro; en el segundo, de cuatro a seis, y así hasta diez. Se tienen, de este modo, casi todas las combinaciones de los diez primeros números.

Juego III - El dominó - Expresión de la adición

Tres cartones de 18×22 cm llevan doce casillas agrupadas dos a dos. Una casilla de cada uno de los seis grupos lleva el dibujo de una ficha de dominó combinando los números mediante la adición de dos hasta diez. Al lado de cada ficha, en la casilla vacía, el niño coloca dos cartoncitos, uno llevando un número, resultado de la adición, y el otro el análisis de esta suma.

Hemos observado algo interesante a propósito de este juego: los niños buscan y colocan espontáneamente la cartulina que lleva la suma antes que la del análisis. Parece que les resulta más fácil ver primero el conjunto para descomponerlo luego.



$$2 + 6 = 8$$

Fig. 34.—El dominó. Adición. Una lámina del juego y cartones móviles que expresan respectivamente la adición propuesta por las fichas de dominó y su resultado.

Juego IV - Los pies y las patas: ejercicio intuitivo de multiplicación y su expresión abstracta

Tres cartones de 25×18 cm, llevando en su parte superior la pregunta «¿cuántas patas?» o «¿cuántos pies?»

Las seis casillas del primer cartón llevan el dibujo de patos en número variante de 1 a 6. Sobre estas casillas se aplican pequeños car-

toncitos llevando el dibujo del número de patas correspondiente al de los patos.

El segundo cartón representa taburetes de tres pies y el tercero gatos.

Encima de cada una de las casillas hay otra, más estrecha; allí se coloca un cartón en el que se ha expresado en cifras la operación efectuada, por ejemplo: 3 veces 2 patas = 6 patas.

Este juego puede ser objeto de ejercicios escritos en el cuaderno. El niño es invitado a hacer por sí mismo el enunciado del pequeño problema al que este ejercicio da lugar.

Juego V - La distribución

Este juego comprende dos cartones de 20×15 cm que llevan en la parte superior, el uno una serie de doce y el otro una serie de dieciocho cerezas. En las cuatro casillas, debajo, hay dibujado un número diferente de niños, representando los divisores de doce y dieciocho; hay que adaptar los cartoncitos llevando el número de cerezas agrupadas con arreglo al número de niños.

Es evidente que este ejercicio ha estado precedido de lecciones intuitivas durante las cuales el niño ha distribuido objetos pequeños entre dos, tres o cuatro de sus compañeros.

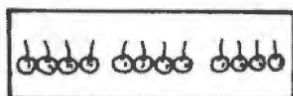
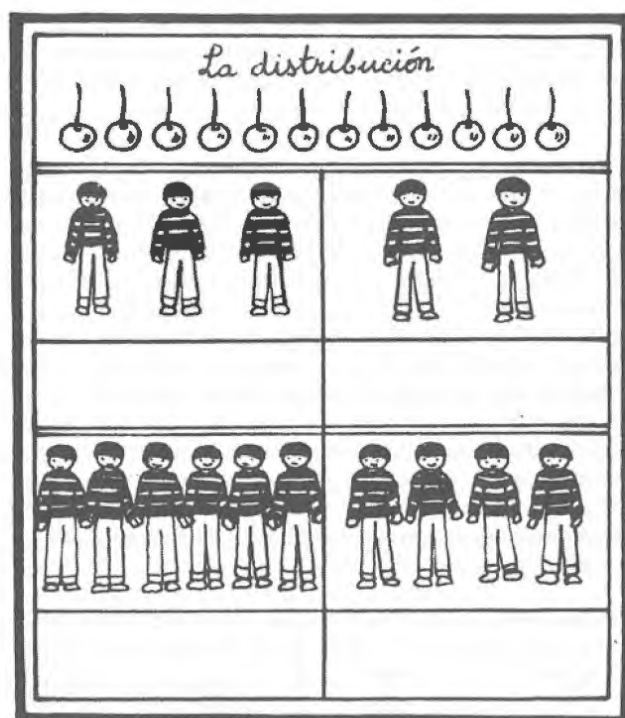
Nosotros le inducimos así, poco a poco, a formarse la noción de fracción y le hacemos repartir pequeñas rodajas de pasta para modelar, luego círculos de papel, etc.

Este juego se puede realizar con sectores de círculo representando cuartos de pastel. Es la fracción lo que entra en juego. También se pueden repartir frutas en cierto número de platos o a un determinado número de niños.

Juego VI - La moneda

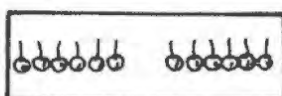
Bajo este título agrupamos varios ejercicios destinados a dar al niño, lo antes posible y de modo esencialmente práctico, el conocimiento de la moneda.

A veces nos encontramos con niños en los que se elogia la capacidad aritmética; saben sumar, multiplicar, restar, incluso dividir números de varias cifras, pero son incapaces de resolver por sí solos un simple problema de compra y de completar una suma para tener dos, cinco o diez pesetas; de devolver el cambio, de medir, de pesar. Más tarde, ¿tendrán alguna vez ocasión de hacer sumas largas o multiplicaciones por cuatro o cinco cifras? La enseñanza del cálculo, en todas las escuelas y clases especiales, debe revestir, pues, un



Cada niño tiene

$$\frac{12}{3} = 4 \text{ cerezas}$$



Cada niño tiene

$$\frac{12}{2} = 6 \text{ cerezas}$$

Fig. 35. —Noción de división. La distribución.

carácter de utilidad inmediata y debe atenderse rigurosamente a las ocupaciones que puedan tener más tarde los alumnos que las frecuentan.

El conocimiento de la moneda entra en el primer plano de las nociones esenciales que deben adquirir.

Nosotros hemos creado con este fin una serie de juegos graduados.

El primer ejercicio consiste en enseñar al niño a distinguir las piezas de 5, 10, 20, 50 céntimos*. Al principio, le cuesta entender que una pieza de 20 céntimos vale dos piezas de 10 céntimos y, sobre todo, que la pieza de 50 céntimos, del mismo tamaño que la de 10 céntimos, tiene cinco veces su valor. Hay que basar este conocimiento en la repetición de ejercicios apropiados.

Con este fin, el maestro tiene a su disposición una cajita llena de piezas diversas que distribuye a los niños al comienzo de la lección; además, posee pequeñas cajas de caramelos distintos. En cada caja una etiqueta indica el precio unitario.

Los niños deben comprar caramelos que cuestan, por ejemplo, 10 céntimos la pieza con monedas de 10 céntimos; luego con monedas de 20 céntimos, etc.

Los materiales de compra pueden variar hasta el infinito: cerillas, cajas, lápices, plumas, papel, etc.



Fig. 36. — Etiquetas que indican el precio unitario de los objetos.

Cuando el niño se ha iniciado en estas diferentes nociones, nosotros le damos el primer juego de moneda sobre el cartón. Se compone de casillas que llevan por título, respectivamente: «cinco céntimos - 5 c.; diez céntimos - 10 c.; 20 céntimos - 20 c.; 50 céntimos - 50 c.». Los cartoncitos para colocar en cada casilla vacía representan las diferentes maneras de hacer la suma indicada en la cabeza

* Traducido textualmente del original para conservar toda su significación. Pueden efectuarse comparaciones similares con monedas de 1, 5, 25, 50 y 100 pesetas, o bien las correspondientes al país del lector. (N. del T.).

de la lámina, mediante piezas fijadas por un alambre de acero. Por eso, para hacer 50 céntimos, la primera cartulina lleva una pieza de 50 céntimos; la segunda, cinco piezas de 10 céntimos; la tercera, dos piezas de 20 y una de 10 céntimos; la última, en fin, una pieza de 20 y tres piezas de 10 céntimos.

Juego VII - Sumas a completar

Comprende varias series de cartulinas.

1.ª serie: cuatro cartones de 20×25 cm; cada uno de ellos dividido en seis casillas y llevando por título la suma que se debe obtener.

Cada casilla lleva el dibujo de piezas que forman conjuntamente una suma inferior a la que se indica en el título: se trata de obtener el cartón que represente la suma que falta para lograr la que está indicada en el título. Los cartones de la primera serie descomponen así las sumas de 5, 10 y 20 céntimos; los de la 2.ª serie, las sumas de 50 céntimos, 1 franco, 5 francos. Las dimensiones exactas de las monedas son respetadas en los dibujos.

Este juego puede prestarse a un ejercicio escrito en el cuaderno. El niño reproduce primero el dibujo de las piezas, luego indica en cifras la operación efectuada por adición o por sustracción.

2.ª serie: Sumas superiores a 20 céntimos.

Los principales cartones son los que forman las sumas de 1 franco a 5 francos, que tienen gran importancia en la vida corriente.

El niño aprende así a devolver el cambio y a hacer sus pequeñas cuentas.

Juego VIII - Las pequeñas compras

En cartones que llevan por título esta pregunta: ¿cuánto cuestan?, se han dibujado o cosido pequeños objetos que entran en la vida diaria del niño: plumas, lápices, gomas, cuadernos, caramelos, etc. Estos objetos están agrupados de dos en dos, de tres en tres o de cuatro en cuatro, y el niño debe averiguar su precio. Delante de cada dibujo se ha representado la o las piezas de moneda que indican su precio unitario. El niño debe adaptar en cada casilla cartoncitos que dan la respuesta al problema; por ejemplo: dos plumas cuestan: 2 veces 10 céntimos = 20 céntimos.

Se invita también al niño a formular de viva voz el enunciado que aparece en forma de dibujo.

Nosotros poseemos además otros juegos que forman variantes de éste y que tienen por objeto repasar la tabla de multiplicar.

Citamos sólo uno:

Un cartón lleva el título: *Una pera cuesta 50 céntimos, ¿cuánto cuestan...?*

En las doce casillas de este cartón se ha representado sin orden un número de peras, que varía de 1 a 12. Se adaptan dos series de cartoncitos: los unos llevan las piezas de moneda destinadas a hacer la suma necesaria para pagar las peras de la casilla; los otros dan la expresión abstracta de la operación a efectuar.

Nosotros sometemos a los alumnos a un gran número de ejercicios de este género, porque muchos de ellos son al principio absolutamente incapaces de representarse el menor problema y, por consiguiente, de encontrar la operación que conviene.

A veces, como hemos dicho, hay niños que conocen perfectamente la tabla de multiplicar, efectuando sin demasiados errores las operaciones escritas, pero sin poder resolver solos el problema de compra más simple.

Es preciso, pues, desarrollar en ellos la representación mental insuficiente, y podremos conseguirlo mediante la variedad de los ejercicios intuitivos.

Hemos creado, también para nuestros alumnos más avanzados, una serie de ejercicios que constituyen una repetición de la lección y que tienen como fin ayudarles a medir, evaluar, calcular.

Los alumnos aplican:

- a) Los principios del cálculo mental: multiplicación por 10, 100, 1.000; por 50, 25, 75; por 9, 99, 11, 101, etc.
- b) La búsqueda de la superficie.
- c) El conocimiento de la fracción, etc.

Tales ejercicios permiten dar al niño repeticiones fácilmente controlables y en tanto número como se desee.

No los describimos aquí porque se destinan ya a alumnos más avanzados y tan sólo nos hemos propuesto hablar de las etapas iniciales de la enseñanza del cálculo.

Todo esto, repetimos, no excluye las lecciones vivas en las que el niño maneja, mide, pesa, donde puede tomar un contacto íntimo con el procedimiento mismo y adquirir una noción tan exacta como sea posible sobre la medida cuantitativa de sus cualidades, lo que constituye en suma *el objetivo del cálculo*.

Insistimos una vez más en el hecho de que todos estos juegos no constituyen el único objeto de la lección; son, al contrario, sólo el corolario, la aplicación; son sobre todo el medio de efectuar repeticiones frecuentes y agradables para toda la clase, o la materia de un trabajo personal exigido de cada niño durante los momentos de que disponen los alumnos cada día para este género de ocupaciones.

La lección propiamente dicha consiste siempre en materiales a manejar, variando con arreglo a los puntos del programa o al tema de las lecciones ocasionales. La lección de cálculo va siempre ligada íntimamente a la lección de observación; unas veces se utilizan frutos, otras veces hojas verdes, palitos, ladrillos, alubias, fichas, céntimos, cintas, sillas de la clase, los propios niños, sus vestidos, su calzado. Se forman grupos, se esconden algunos objetos, se pone a cierto número de niños a la puerta. Estos ponen la mesa y van a buscar el número de cubiertos necesario. El maestro pregunta, el niño contesta, él mismo pregunta, toman cuerpo las asociaciones y la expresión verbal. Aquí es la iniciativa del maestro la que crea la lección, la hace interesante y hace tomar contacto con la vida.

JUEGOS RELACIONADOS CON LA NOCION DE TIEMPO

La apreciación de la duración de un suceso queda excluida en general de los ejercicios escolares, probablemente porque no se han encontrado los medios para introducirla, dada la dificultad de hacer estos ejercicios prácticos y accesibles a los cerebros infantiles.

Por lo que concierne a las nociones sobre la hora, los días, la semana, los meses y el año, se enseñan más como nociones verbales que como experiencias de duración.

Leer la hora no es necesariamente representarse la duración de la hora.

Enumerar los días de la semana en su sucesión no es necesariamente darse cuenta de la duración de las 24 horas de una jornada, ni de las 7×24 horas de la semana.

Enumerar los meses no implica forzosamente que el niño se representa la duración de los meses ni del año.

Sin duda, la orientación en la jornada se facilita mediante los actos que se repiten cada día (levantarse, acostarse, comida, ocupaciones), como el paso de una jornada a otra está marcado por la noche y el sueño.

Asimismo, la idea de la relación entre la duración de la hora y del día, del día y de la semana, de la semana y del mes, del mes y del año, la adquiere el niño, hasta cierto punto, gracias a las experiencias de la vida corriente, donde los acontecimientos se repiten en momentos fijos: los domingos, las fiestas religiosas, los aniversarios familiares o patrióticos, la vuelta de las vacaciones, el retorno de las estaciones, etc.

Pero hay puntos de referencia convencionales que no pueden

dar lugar a ejercicios de observación directa y, por decirlo así, objetiva de la duración.

Si es exacto decir que esta noción de duración objetiva no existe de un modo absoluto y que un cierto grado de subjetivismo se asocia fatalmente a toda apreciación de la duración, no es menos cierto que es tan importante hacer al niño consciente de lo que se llama la cuarta dimensión como de las otras tres y que los ejercicios de apreciación de la duración merecen tanta, si no mayor, atención como la que se dedica a las nociones de espacio.

(Extracto de la obra *Le calcul et la mesure au premier degré*).

Juego I - El péndulo

El péndulo está confeccionado con una bolsa de arena con un lastre que le dé un peso mayor (la bolsa se puede hacer más atractiva dándole la forma de una muñeca), o de cualquier otro objeto suficientemente pesado: una fruta grande, una piña, etc.

Los niños se ven ante la dificultad de determinar quién va más deprisa o quién es el más lento para quitarse un delantal, transportar un objeto, llenar un saco, hacer una construcción con cubos, etc. Pronto inventan ellos mismos o advierten muchas ocasiones de comparación de duraciones.

Cada niño se fabrica su propio péndulo.

En un segundo tiempo, el péndulo será utilizado como unidad de medida. El lastre se suspende de una cuerda de un metro de largo. Balanceando este péndulo se obtiene la duración de un segundo aproximadamente. Esto permite sustituir la *comparación* por la *medida*.

En las escuelas decrolyanas se practican numerosas experiencias aplicadas a la duración. Al juego del péndulo se añaden otros procedimientos: el reloj de arena, la vela graduada, el metrónomo, el goteo del agua desde un recipiente (principio de la clepsidra).

No insistiremos en las numerosas aplicaciones de estos ejercicios que la pedagogía actual ha desarrollado ampliamente.

Juego II - ¿Qué hora es?

Comprende tres etapas del conocimiento de la hora.

1.º La hora entera; dos cartones llevan en cada una de las seis casillas que los componen la inscripción: «son las seis; son las diez», etc. El niño debe encontrar el cartoncito en el que un reloj dibujado marca la hora correspondiente.

2.º La media y los cuartos; igualmente dos cartones con un ejercicio análogo.

3.º Los minutos; las mismas divisiones.

También se puede hacer el ejercicio inverso distribuyendo a los niños los cartoncitos; se les pregunta entonces: ¿Quién tiene el reloj marcando las 6, las 7 y media, las 5 y cuarto?», etc. Conviene hacer notar aquí que el niño puede aprender a leer la hora sin establecer una relación entre ésta y la ocupación de la jornada que le corresponde; esta lectura puede ser absolutamente automática y no aportar ninguna imagen a la mente del niño. Sólo le es útil, de hecho, si es capaz de establecer esta relación.

Juego III - Los calendarios

BINET y SIMON, en sus tests para medir el grado de desarrollo intelectual, aguardan a la edad de los 6 años para pedir al niño que distinga la mañana de la tarde, y la edad de 8 años para la fecha del día.

En los deficientes mentales, la noción del tiempo es, con la noción del número, la más difícil y la más lenta de adquirir. Cada mañana, al comienzo de la clase, llamamos la atención del niño sobre el día de la semana, la víspera y el día siguiente; en el curso de la jornada se le hace notar la sucesión de las comidas, de las horas de clase, de recreo y de sueño. Mediante la repetición diaria o semanal de ciertas ocupaciones similares, el niño comienza a hacer distinciones entre los momentos de la jornada primero y entre los días de la semana después.

Se le facilita esta representación con el empleo de calendarios ilustrados de varias especies.

1.º Un círculo dividido en veinticuatro partes representa la jornada; otros dibujos indican la sucesión de las ocupaciones. y una aguja móvil el momento de la jornada.

2.º Otro círculo dividido en siete sectores presenta en dibujos las particularidades de la semana, por ejemplo el oficio religioso y los juegos del domingo, la colada del lunes, el paseo del jueves y la presencia el sábado de una costurera que viera a remendar la ropa, etc.

3.º Un tercer cuadro representa el mes dividido en 31 partes, y otro, el año con sus particularidades. Estas especies de relojes se suspenden en la pared, y el maestro puede manejarlos con los niños, que hacen avanzar por sí mismos la aguja.

Los niños poseen además pequeños cuadrantes con agujas móviles que hacen avanzar después de cada lección.

Los calendarios de actividades (referentes al año escolar y divididos en meses y semanas, en los que los niños llevan la indicación de los hechos relevantes), así como los calendarios meteorológicos recapitulando el tiempo que ha hecho, desempeñan asimismo un importante papel en la pedagogía de DECROLY. (C.f. la obra La méthode Decroly).

JUEGOS DE INICIACION A LA LECTURA

El método que nosotros empleamos en aplicación de los principios que están en la base de la psicología de la lectura parte de la IDEA, interesante y viva, expresada por la frase y la palabra, para terminar en el momento deseado, mediante el análisis, en la sílaba y en la letra y, finalmente, por la síntesis en la reconstitución de nuevas palabras.

También a través del juego inducimos al niño a interesarse por las lecciones de lectura y utilizamos las palabras que expresan las cosas que le gustan.

Juego I - Los juguetes

En una chapa sujeta a la pared se cuelgan una veintena de pequeños objetos; en su mayor parte, juguetes: coche, tren mecánico, mesa de muñeca, silla, vaso, camita, cochecito, vaca, caballo, conejo, silbato, etc. Cada objeto está acompañado de una etiqueta en madera pirograbada indicando su nombre, suspendida del mismo clavo.

Se quitan primero dos de las etiquetas y se invita al niño a ponerlas de nuevo; siendo la opción limitada, conoce bastante rápidamente las dos palabras. Se quita entonces una tercera etiqueta, y luego una cuarta, y así sucesivamente; el niño debe, pues, reconocer las veinte palabras y colocar las etiquetas en el clavo correspondiente.

Otra aplicación: los nombres propios.

Los nombres de los niños están inscritos en pequeños carteles y fijados a cada uno de ellos primero, para que se acostumbren a

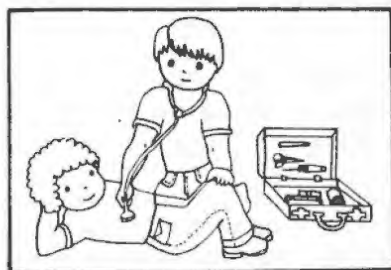
verlos asociados con su poseedor. Se efectúan diversos ejercicios para reconocerlos rápidamente, colocándolos luego en el lugar de cada uno de ellos.

Juego II - Las órdenes escritas

Este juego está representado por órdenes escritas en letra grande, bien sobre cartones o en la tabla, y se refieren a los diversos actos a efectuar en clase; ejemplo: levantaos, tomad el lápiz, etc. Se pueden escribir en primera persona para hacer expresar por el niño lo que hace cuando ejecuta la orden dada; ejemplo: me levanto, tomo el lápiz.

Juego III - Las pequeñas escenas

Una serie de pequeñas escenas de la vida familiar se han dibujado en cartones de 15 x 16 cm. Bajo éstos, el maestro coloca la frase que describe la escena y da al niño una segunda serie de frases semejantes que éste debe colocar por simple identificación.



Pablo y Juan juegan a médicos

Pablo	y	Juan	juegan	a	médicos
-------	---	------	--------	---	---------

Fig. 37. — Iniciación en la lectura. Juego 3: las pequeñas escenas.

Se suprime poco a poco la primera serie, y el trabajo de comparación se complica con un ejercicio de memoria. Una tercera serie de frases se presenta luego al niño; ahora, éstas se descomponen en palabras y el alumno debe reconstruirlas, con modelo o sin él.

El número de estas pequeñas escenas no es fijo; nosotros las multiplicamos a medida que ocurre algún pequeño acontecimiento en la clase, para atraer la atención del niño.

Este ejercicio puede ser tema de un trabajo colectivo: el profesor, después de distribuir las frases, presenta, una tras otra, las pequeñas escenas y pregunta por la frase que se relaciona con ellas; también puede dar a cada niño algunas frases y mostrar las de la segunda serie para que el niño compare; a veces las escribe en la pizarra y pregunta a qué escena se refiere la frase.

Lo más importante es mantener la atención y multiplicar los ejercicios.

El mismo ejercicio se puede realizar mediante cuadros que representen escenas relativas a aspectos de la naturaleza, del mar, de la ciudad, a accidentes, a sucesos diversos, a la actualidad, etc.; esta actividad está en relación con el entrenamiento en el lenguaje y en la redacción.

Juego IV - Lotería de imágenes y de palabras

A fin de preparar al niño para la comparación rápida de las palabras, hemos preparado dos series idénticas de cartones que llevan dibujados o pegados los objetos más conocidos por el niño.

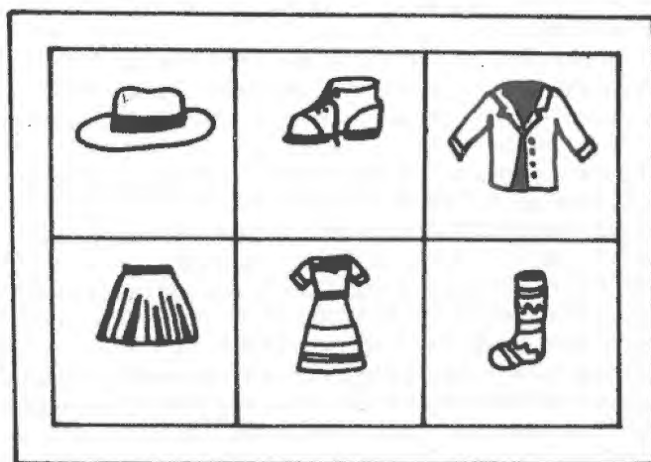
Un cartón representa las partes de un cuerpo. Otro cartón, seis frutas; otro, seis alimentos; el 4.º, seis objetos de la mesa; el 5.º, seis prendas de vestir; el 6.º, seis muebles; el 7.º, otros seis objetos usuales: dado, clavo, pincel, paraguas, botón, martillo.

El nombre de estos objetos está escrito al pie del dibujo y en un cartoncito separado. El niño debe buscar, entre todos los cartoncitos, aquel que lleva el nombre del objeto dibujado y colocarlo encima. Aquí hay simplemente un pequeño trabajo de memoria inmediata y un ejercicio de comparación. A fin de graduar la dificultad, el niño tiene al principio la opción entre las seis palabras de un mismo cartón, luego entre las doce palabras de dos cartones, después entre las dieciocho palabras, etc.

Cuando el niño realiza con facilidad este ejercicio, se procede a ejercitar su memoria. Se emplea para esto un segundo juego de cartones, idéntico al primero, pero los nombres no figuran ya al pie de los objetos: el niño debe colocarlos de memoria.

Juego V - Las cajitas

En cajas de cerillas, que nuestros niños han cubierto previamente de papel de color y en las que se han puesto etiquetas, coloca-



el sombrero

el vestido

la falda

Fig. 38. — Iniciación en la lectura. Láminas de la lotería de imágenes y de palabras.

mos diferentes sustancias usuales que se refieren sobre todo a la alimentación: chocolate, azúcar, nuez, café, sal, cacao, alubias, guisantes, trozo de pan, harina, etc. Después de separar las tapas de las cajitas, el niño debe ponerlas de nuevo. Este juego constituye, pues, además de una excelente lección de cosas, un ejercicio de memoria visual.

Mediante todos estos ejercicios el niño tiene ya en su haber un pequeño acervo de palabras con las que nosotros vamos a comenzar el trabajo de descomposición y de síntesis.

No hablamos de escritura, que constituye el objeto de ejercicios especiales, primero con palabras sencillas. Sólo hacemos notar que para la escritura, como para la lectura, nosotros comenzamos por la palabra y por la frase.

Juego VI - Las tablillas

Este juego constituye un pequeño trabajo de síntesis; se compone:

1.º De una serie de ocho tablillas de 12×15 cm en las que se representan: sillas que sostienen: a) una pelota; b) una taza; c) una jarra; d) un sombrero.

También aparecen mesas que contienen los mismos objetos.

2.º De tablillas de 2 cm de altura, llevando unas el nombre de los objetos mencionados anteriormente, y otras las palabras: «está en...».

El niño aprende a combinar estas palabras para formar frases como: *La pelota está en la silla. El sombrero está en la mesa.*

El dibujo de estos objetos está hecho de modo lineal a fin de que el niño pueda imitarlo en su cuaderno con facilidad.

Se puede hacer igualmente el ejercicio inverso; el maestro escribe en la pizarra o compone con las tablillas una de las frases y pide al niño que muestre el dibujo correspondiente.

En esta etapa el niño es capaz de hacer en el cuaderno que se pone a su disposición ejercicios como el que está representado. Al lado del dibujo, el niño pega el papel donde se halla escrita la frase. Esta frase, que está al principio entera, se parte luego y el niño, al pegar, debe reconstruirla.

Descomponiendo así las frases, el niño acaba por reconocer las breves palabras que encuentra a menudo: *el, la, es, a, de, del*; las aísla él mismo y termina por leerlas espontáneamente en nuevas frases.

La etapa de descomposición sólo se puede alcanzar en los niños

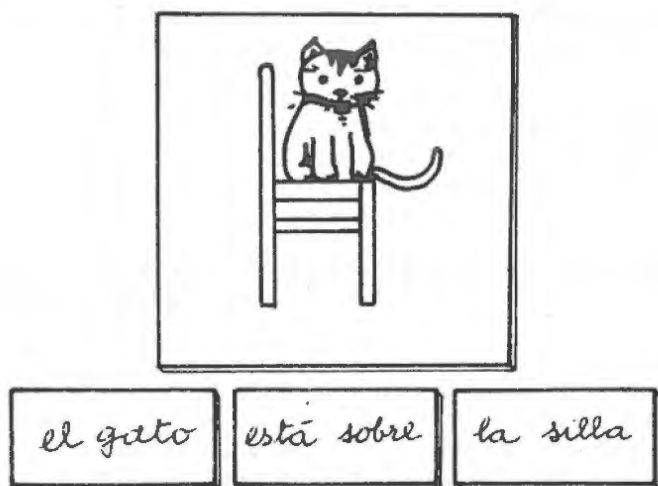


Fig. 39.—Iniciación en la lectura. Juego de síntesis. Juego 6: las tablillas móviles.

que han llegado al estadio de análisis y que hacen éste en el plano de las imágenes visuales verbales.

Sólo entonces el maestro comienza a reunir, entre las palabras conocidas, aquellas que ofrecen sílabas semejantes y a atraer la atención del niño hacia esta similitud. El alumno entra en la etapa de la descomposición, que ofrece para él un interés a menudo muy vivo porque, estimulado, se divierte en buscar en su pequeña provisión de palabras las sílabas conocidas; va así de un descubrimiento a otro.

Es posible muchas veces hacer lectura fuera de la clase; en la mesa, por ejemplo, damos al niño pequeñas bolsas que encierran tablillas en las que hemos pirograbado el nombre de los alimentos principales. Para pedirlos, alarga la tablilla correspondiente. Asimismo, en el jardín, hemos colocado etiquetas en chapa que llevan en rojo sobre fondo blanco el nombre de las plantas y de las hierbas; hacemos quitar las etiquetas a los niños para colocarlas después. Es al mismo tiempo una divertida lección sobre las cosas.

La lección de la lectura así entendida es uno de los agentes más eficaces de desarrollo intelectual; induce al niño a pensar y le impulsa a obrar.

JUEGOS DE COMPRENSION DEL LENGUAJE Y DE LA GRAMATICA

La adquisición de la lectura sólo tiene sentido si ésta permite comunicar y aprender.

Ocurre que nosotros recibimos niños que han sabido adquirir la lectura y la escritura, pero no las utilizan y parecen estancados en su desarrollo intelectual.

Hablan, pero cuando les examinamos con atención, pronto vemos que su vocabulario es excesivamente reducido y que se les escapa el sentido de la mayoría de las palabras.

En tal situación, leen sin comprender y la lectura no presenta para ellos interés alguno.

A fin de ampliar su vocabulario y de controlar su lectura fuera de la clase, hemos preparado una serie de ejercicios de los que daremos algunos ejemplos.

Huelga decir que son igualmente excelentes para desarrollar los conocimientos y el lenguaje de todos los niños y que se deben ampliar a medida que progresan sus adquisiciones.

Tales ejercicios se inscriben directamente a continuación de los juegos de asociación de ideas, de los que forman parte. Nosotros los colocamos en el capítulo de la lectura porque requieren el uso de palabras. Pero los juegos de asociación de ideas se pueden practicar también (ya lo hemos indicado) en forma escrita. Permiten el paso de la representación gráfica a la escritura y a la lectura, dentro del espíritu de todos los ejercicios de lectura mencionados.

De hecho, los juegos de asociación de ideas se practicarán en forma ilustrada cuando el niño, capaz de abordarlos, no sepa aún leer. Irán estrechamente ligados a la adquisición del vocabulario (corresponden en efecto al desarrollo mental que permite los co-

mienzos de la lectura) y se continuarán, como lecciones de cosas y como enriquecimiento de los conocimientos del vocabulario y de la sintaxis, bajo una forma verbal.

Sin embargo, nosotros insistimos mucho en la importancia que concedemos al dibujo en la enseñanza de la lectura. Todos los trabajos personales del niño se acompañan de dibujos y nosotros intentamos ayudarle a traducir, tan rápidamente por el dibujo como por la escritura, la idea que quiere expresar.

JUEGOS DE COMPRESION DEL LENGUAJE

Juego I - Las materias

El juego se compone de una serie de cartones de 20 x 30 cm, divididos cada uno en cuatro filas de cinco casillas. En las cuatro casillas de la izquierda se han fijado fragmentos de diferentes sustancias (los polvos y los líquidos se ponen en frasquitos).

- 1.º Cuatro materias alimenticias: harina, leche, mantequilla, patata.
- 2.º Cuatro materias para prendas de vestir: lana, lino, algodón, cuero.
- 3.º y 4.º Ocho materias minerales: ladrillo, piedra, mármol, pizarra, cobre, hierro, vidrio, porcelana.

Encima de las otras series de cuatro casillas se ha escrito sucesivamente: *¿Qué es esto?* - *¿De dónde viene esto?* - *¿Quién utiliza esto?* - *¿Qué se hace con esto?*

Los cartoncitos llevan las respuestas a estas preguntas. Este ejercicio implica para el niño todo un trabajo de reflexión: si las lecciones de cosas se dan sobre estas materias, el ejercicio constituye una excelente repetición de las nociones enseñadas y ofrece el tema para un pequeño trabajo de redacción.

Juego II - Los oficios

Hemos hallado en el comercio imágenes que representan los oficios y esto nos ha dado ocasión para preparar un ejercicio cuyo método es semejante al del juego anterior.

En cada cartón hemos fijado cuatro oficios y en la primera serie de casillas a la izquierda se encuentran las siguientes preguntas:

- *¿Qué es éste?*
- *¿Qué hace éste?*
- *¿Con qué trabaja éste?*
- *¿Dónde está?*

Las respuestas se encuentran asimismo en cartoncitos. Cuando el alumno hace el ejercicio sin error, se quitan las cartulinas; entonces debe reproducir el dibujo en su cuaderno y responder él mismo por escrito a las preguntas.

El juego resulta entonces un excelente ejercicio de ortografía.

Juego III - Las imágenes

Nos servimos igualmente de imágenes en las que el texto se ha suprimido. Este texto pegado en cartoncitos debe ser colocado de nuevo por el niño debajo de la imagen.

Para los principiantes, sustituimos el texto original, a menudo complicado, por una o dos frases más sencillas.

Cuando el niño ha colocado los cartoncitos, copia o resume la explicación en su cuaderno.

Muchos otros juegos del mismo género se pueden imaginar según las necesidades; los niños pueden contribuir por otra parte a su confección, lo que redoblará su valor e interés.

JUEGOS DE GRAMATICA

A fin de familiarizar a los alumnos con las reglas elementales de gramática, hemos creado también una serie de juegos y de ejercicios que sirven de repetición.

Vamos a citar algunos de ellos.

Juego I - El femenino de los adjetivos en general

Un cartón, dividido verticalmente en dos partes, representa (con su nombre escrito) objetos, el uno de género masculino y el otro del femenino. Deben agregarse los adjetivos que se relacionan con ellos, escritos en cartoncitos móviles (por ejemplo, un libro: pequeño; una silla: pequeña; un lagarto: rojo; una hoja: roja).

Juego II - El femenino de los adjetivos que constituyen excepción

El mismo principio que en el juego anterior.

Juego III - Indicación del plural en general

En un cartón dividido en dos partes dibujamos en una de ellas un solo objeto y en otra dos o más objetos de la misma especie; los

nombres, no acompañados del artículo, están escritos en cartoncitos que los niños deben adaptar; el artículo está escrito en el cartón grande. Se les da luego a componer con estas palabras algunas frases sencillas que constituyen su trabajo personal.

Singular	Plural
 <i>uno</i>	 <i>unos</i>
 <i>la</i>	 <i>las</i>

coche

coches

Fig. 40.—Juego de gramática. Juego 3: el plural de los nombres.

Juego IV - El plural de los nombres que constituyen excepción

El mismo principio que en el juego anterior.

Juego V - Las personas de las conjugaciones

Este juego se destina especialmente a nuestros niños sordos, pero sirve también para los que encuentran ciertas dificultades de comprensión del lenguaje y que aplican las conjugaciones de un modo absolutamente automático o erróneo.

Comprende varios cartones divididos en seis casillas; cada una de ellas encierra un dibujo y un puesto libre que será ocupado por un cartoncito.

La figura 41 indicará mejor que nuestra explicación el significado de este juego. No seguimos el orden usual para las personas, y lo hacemos así deliberadamente. El niño no puede entonces ser guiado más que por el análisis del dibujo para adaptar sus frases; la persona

que habla es, como lo indica el dibujo, la que está provista del signo particular. Este juego divierte siempre mucho.

Se pueden variar asimismo todos estos ejercicios y crear otros dentro de la misma orientación.

Un juego interesante consiste en hacer clasificar partes de frases en casillas diferentes según que se trate de sujetos, verbos o complementos; luego, en diferenciar los complementos. Otro consiste en diferenciar el sustantivo, el artículo, el adjetivo, el pronombre, el verbo, el adverbio, la preposición, la conjunción y la interjección.

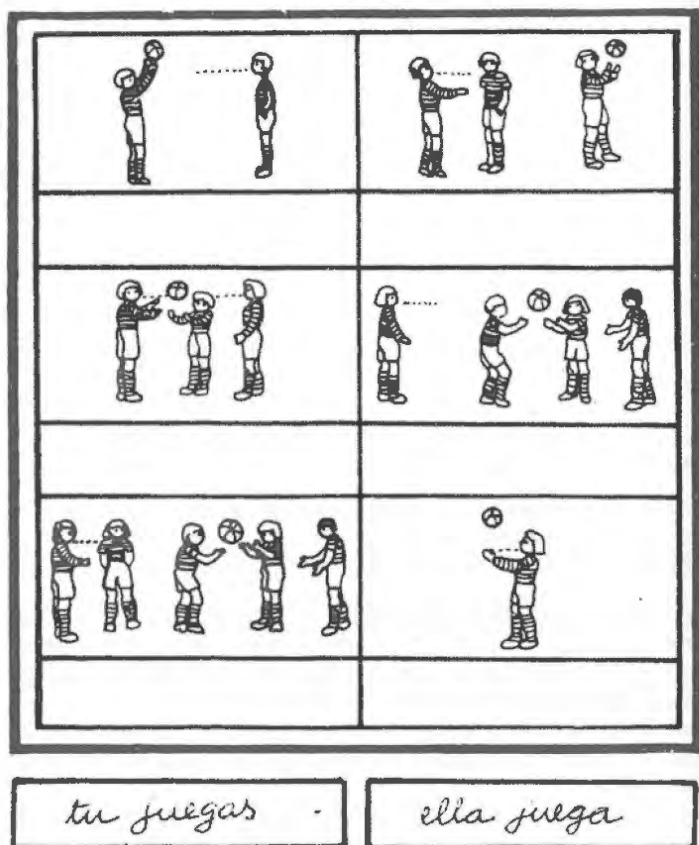


Fig. 41.—Juego de gramática. Lámina para la comprensión de la conjugación.

Otro consiste, finalmente, en hacer distinguir las diversas categorías de cada una de estas funciones: para introducir al niño en la sintaxis elemental, tenemos un juego titulado *La frase cortejo*, donde los diferentes personajes desempeñan un papel análogo al del sujeto, el verbo y el complemento, papel que se señala por el puesto ocupado y el traje que llevan los personajes. Se induce así al niño a captar más rápidamente las reglas de concordancia y el sentido de los términos abstractos que se utilizan en el análisis gramatical.

QUINTA PARTE

La tradición decrolyana

COURT REPORT

La. Technol. Technol.

1974
1975

La obra de O. DECROLY, paralelamente a la de Maria MONTESSORI, se inscribe en el gran movimiento pedagógico que, a través de la educación de los débiles mentales, sentará las bases de la educación moderna del niño pequeño.

Recogiendo los aspectos más espontáneos y más profundos de esta pedagogía: el juego, el recurso directo al medio ambiente, su análisis mediante un material flexible y adaptable, DECROLY daba un nuevo impulso a la educación preescolar. Su método será desarrollado con él y después de él por pedagogos de alta calidad que sabrán seguir la evolución de la psicología del niño. Hoy día el pensamiento decrolyano impregna totalmente la enseñanza preescolar, tanto que es difícil imaginar lo que podría ser sin su aportación.

DECROLY concluía el prólogo a las ediciones anteriores de *El Juego educativo* con una evocación de esta continuidad educativa:

«Unas palabras finales para decir que nosotros no presentamos todos estos juegos como novedades; fuera de los preconizados por los maestros de la pedagogía especial (SÉGUIN, ITARD, BOURNEVILLE), divulgados por GODDARD y MONTESSORI, y sistematizados al límite por los *Frères de Gand*, hay otros que ya han sido publicados por algunos de nuestros colaboradores... Esta publicación es, pues, el fruto de un esfuerzo solidario».

DECROLY retuvo de sus predecesores no solamente el espíritu, sino técnicas precisas, cuando éstas iban en el sentido de un juego que favorecía los descubrimientos y los entrenamientos espontáneos del niño.

Así, las láminas de lotería deben su origen al primer juego educativo inventado por ITARD cuando pedía a su alumno, el salvaje del

Aveyron, colocar «Un plano circular y rojo, otro triangular y azul, el tercero de figura cuadrada y de color negro, sobre figuras idénticas» y relacionar objetos usuales con su silueta dibujada.

Los juegos consistentes en ajustar piezas que ejercitan las manos de los más pequeños, están «dispuestos en huecos como el cuadro de las formas de SÉGUIN». DECROLY tomó también de SÉGUIN los juegos de construcción y de montaje. Pero retuvo, sobre todo, de su método la importancia primordial de la experiencia practicada al nivel de los elementos y de los fenómenos naturales; en este sentido aparece como el continuador de la tradición de estimulación del pensamiento mediante el juego y la libertad de acción, mediante el esfuerzo colectivo, que viene de SÉGUIN.

Mientras que MONTESSORI recogía y adaptaba a los niños normales el material concebido por SÉGUIN para los deficientes profundos, la tradición decrolyana se inscribe en una filiación que a través de ITARD, SÉGUIN, BOURNEVILLE, ROUMA y DECROLY, maduraba la tendencia a la educación «global».

Los continuadores de DECROLY, aun dando pruebas de un aporte original, sabrán referirse como él a la experiencia pasada. Así, Alice DESCOEUDRES introduce en los juegos visuales el principio del dominó, evocando el dominó de los colores inventado por BOURNEVILLE, el sucesor de SÉGUIN en Bicêtre.

Nos ha parecido que la conclusión normal de esta obra era aportar, como complemento a los juegos debidos al propio DECROLY, la descripción de las creaciones más características de la tradición decrolyana.

LOS JUEGOS DE ALICE DESCOEUDRES

La gran psicóloga suiza, que presidió la formación de muchas generaciones de educadores, ha contribuido ampliamente a difundir el método de los juegos educativos. Durante su estancia en el Instituto de Enseñanza Especial de Decroly, en Bruselas, los descubre y se entusiasma:

«Me apresuré a fabricar para mi clase juegos parecidos y otros diferentes; todos los que los practican se preguntan cómo no los utiliza todo el mundo».

«Es preciso haber visto la alegría de los niños cuando se les promete un juego; o bien tan absortos en sus juegos que la campana de recreo, seguida de dos o tres invitaciones de la profesora, no llega a distraerlos de sus ocupaciones; hay que verlos en el trabajo, después de las horas de clase, sin preocuparse de la presencia de los visitantes extraños, con la misma aplicación que en la primera hora de la mañana, para comprender cuánto gustan estos juegos a los niños y cómo se adaptan a sus necesidades y a su mentalidad».

Alice DESCOEUDRES, de vuelta a Suiza, edita varias series de láminas, que son o bien una versión de los modelos propuestos por DECROLY o una aportación personal inspirada por su propia práctica. Ofrecemos seguidamente la descripción de los juegos que figuran en sus dos obras principales: *L'éducation des enfants arriérés* y *Le développement de l'enfant de deux à sept ans*, publicadas ambas en la colección «Actualités pédagogiques».

A) FORMAS Y COLORES

1. **Lotería de las formas y de los colores** (llamada también lotería ITARD en homenaje al primer educador del niño retrasado, cuyo material inspiró este juego).

En cuatro grandes cartones se representan 16 objetos conocidos por los niños, en dieciséis colores diferentes: una regadera verde oscura, una locomotora gris, un círculo naranja, una lámpara dorada, una barca de color crema, un cuadrado azul oscuro, un triángulo marrón oscuro, una cesta amarilla, una estrella azul claro, una pera verde claro, una jarra violeta, un paraguas negro, una cereza roja, una bandera color malva, una manzana rosa, una luna creciente plateada.

(La técnica del juego es idéntica a la de todas las loterías Decroly).

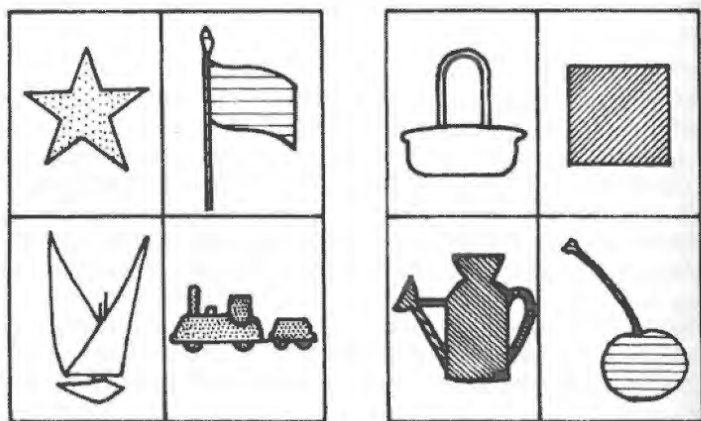


Fig. 42. — Lotería «Itard», reproducción reducida de dos de los cuatro cartones de la serie «formas y colores».

2. **Juego de las telas plastificadas.** Consiste en muestras de telas plastificadas a pares: el niño debe escoger de dos en dos las piezas idénticas. Si se tienen los mismos dibujos en colores diferentes y piezas del mismo color, aunque de dibujos muy distintos, se puede constatar, observando al niño, sus errores y sus vacilaciones, y ver si es el color o el dibujo lo que más atrae su atención.

3. **La lotería de los niños y las niñas.** Hay que distinguir niños y niñas de diferentes colores.

4. **Los catálogos de vajilla** proporcionan un juego muy útil, donde el niño debe emparejar jarras y palanganas, o tazas y platos, con los mismos adornos.

5. **Una lotería análoga a la lotería 3**, pero mucho más difícil, consiste en identificar *triángulos* que difieren muy poco en forma y muy poco en color.

6. **Lotería y dominó de papeles pintados**. Se fabrican con muestras de papeles pintados, juegos en los que la forma y el color guían a la vez al niño para la colocación de sus cartulinas.

B) FORMAS

7. **La lotería de las formas** adopta las 16 formas del primer juego, esta vez representadas todas ellas en el mismo color (rojo).

8. **Mediante imágenes-reclamo**, fáciles de conseguir en doble, se puede fabricar uno mismo muchas *loterías de imágenes* con dificultades graduadas, según que los dibujos difieran más o menos.

9. **Sellos para clasificar**, según el dibujo que presenten.

10. **Imágenes para completar**: en una imagen de conjunto, el niño debe colocar algunas partes y algunos objetos que faltan. Se encuentran juegos de este género comercializados.

11. Las EVARD, inspirándose en los principios de los juegos Decroly, tuvieron la ingeniosa idea de fabricar *dominós con fragmentos de tarjetas postales*; esto de lugar a juegos muy bonitos cuya dificultad se puede graduar, bien sea mediante el número de las imágenes, bien por su semejanza más o menos acentuada.

12. **Lotería de las flores secas. Lotería de las hojas secas**. El ejercicio de forma resulta más interesante, porque el niño debe reconocer los caracteres de la flor, a pesar de las diferencias de una planta a la otra, y luego recoger hojas y frutos en la naturaleza o en imágenes.

13. **Un catálogo de vasos y de cristales** permite un juego interesante; según el grado de desarrollo del niño, es preciso reunir todas las piezas de vajilla parecidas, alinear todas las jarras, los vasos, las copas, o bien —si el niño es capaz— emparejar los objetos diferentes con la misma ornamentación.

14. **Dominó geométrico (GAND)**. Los puntos del dominó ordinario son sustituidos por figuras geométricas: círculos, cuadrados, triángulos; para los niños avanzados se añade el trapecio y el paralelogramo.

15. **Lotería de figuras** a identificar. Fotografía de niños a identificar o a nombrar (GAND).

16. **Serie de objetos heterogéneos.** LIEBMANN propone que el niño busque entre ellos los de la misma especie: utiliza monedas, naipes, plumillas, libros, fotos, sellos, botones, etc. Este ejercicio es de los más interesantes; exige una suma de conocimientos corrientes y también capacidad de juicio; por ejemplo, los niños muy retrasados clasificarán los botones y las monedas según el tamaño o el color más que según la especie.

C) COLORES

Un autor alemán, RACHELMANN, después de realizar experiencias en un niño de seis meses con botellas rodeadas de fundas de diversos colores —estando la una y la otra alternativamente llena o vacía—, llega a la conclusión de que ya a los seis meses los niños pueden distinguir perfectamente los colores. Varios autores han comprobado cómo algunos niños nombraban todos los colores a la edad de 2 años.

La clasificación de los colores, como todo trabajo puramente sensorial, es independiente de la inteligencia en general: niños de nivel inferior superan bien algunas pruebas que otros relativamente inteligentes pueden fallar.

17. **La lotería de los colores** completa los juegos 1 y 7: los tres, en forma de lotería, corresponden a los tres ejercicios con los que comenzó ITARD su labor con su salvaje. Esta vez la forma es siempre la misma (la lámpara); pero sus colores varían: son en número de 16, los del juego 1. El niño se guía, pues, sólo por el color.

Observaciones sobre las formas y los colores: a) Los tres juegos 1, 7 y 17 permiten la exploración comparada de las nociones de forma y de color: la experiencia repetida varias veces, tanto en normales como en anormales, ha demostrado que las formas se reconocen siempre con más rapidez que los colores. La repetición en los mismos alumnos ha mostrado con gran claridad los progresos en la rapidez de percepción.

b) Hemos explorado también las nociones de forma y de color mediante tests de elección.

Estas experiencias establecen:

1. que la elección de colores disminuye con la edad, desde los niños pequeños a los adultos; la elección de formas aumenta en sentido inverso;

2. que, en todas las elecciones, los niños retrasados se sitúan entre los niños de 3 a 6 años y los de 7 años, es decir, por debajo de su nivel escolar;
3. que la constancia, es decir, la facultad de seguir una idea directriz, en ningún niño es tan frágil como en los deficientes mentales.

18. **Sellos, alubias coloreadas**, a clasificar según el color. Muestras de cintas, de lanas o de sedas, distribuidas por parejas, de las que el niño debe unir las dos mitades. El mismo ejercicio con placas de metal o de madera, con carretes de diverso color (GAND).

19. **Un excelente juego, visual motor**, consiste en recubrir cajas de cerillas con papeles de diversos colores; se obtienen así especies de elementos de construcción que se prestan para ejercicios de destreza, de colores, de números, etc.

20. **Dominó cromático**, ya editado por BOURNEVILLE; se puede conseguir en el comercio o fabricar personalmente, graduándolo a voluntad, eligiendo colores cada vez más difíciles de diferenciar.

21. **Loterías de 2 y 3 o 4 colores**. Se trata de reconocer varios colores a la vez. (Loterías de color de DECROLY, *variante de la lotería «El niño con la pelota»*, publicada por A. DESCOEURDES): se colocan delante del niño dos grandes cartulinas divididas en cuatro, como las anteriores; en la primera se encuentran un niño vestido de verde con una pelota de color violeta, un niño vestido de azul con pelota amarilla, un niño vestido de amarillo con pelota roja y un niño vestido de rojo con pelota verde; en la otra, un niño vestido de verde con pelota roja, un niño vestido de azul con pelota marrón, un niño vestido de rojo con pelota amarilla y un niño vestido de amarillo con pelota de color violeta.

22. **Estudio de los colores complementarios**. La señora BARDOU, directora de la *Ecole maternelle* de Toulouse, utiliza un juego muy curioso; en las dos caras de un sobre se recortan tres siluetas de niños. Estos personajes están vestidos, mediante papeles de celofán, con trajes: amarillo y azul el primer niño; amarillo y rojo el segundo; y azul y rojo el tercero; cada niño es observado primero desde un lado del sobre y luego desde el otro; por último, el niño descubre a contraluz el color complementario.

Finalmente, hay excelentes ejercicios que consisten en escoger entre varias sedas o algodones o entre varios abalorios los que convienen para *coser* o *adornar* tejidos de colores variados.

23. **Lotería de colores**, representando pelotas, banderas, muñecas, flores, etc., cada una en cuatro matices de los cuatro o cinco colores principales.

24. **Dominó de los colores**. Es el mismo ejercicio que el anterior, pero resulta mucho más difícil que la lotería para algunos alumnos: saben encontrar el matiz (el dibujo, el color) parecido, pero la dificultad consiste para ellos en colocar juntas estas dos partes semejantes; a veces les cuesta mucho conseguirlo.

25. **Reconstrucción de la serie de tonos**, desde el más claro al más oscuro. Con sus gamas de muestras de cintas, de seda, de papel, etcétera, se fabrica, con algunos cortes de tijeras, un juego que implica mayor dificultad que los anteriores.

Todos estos juegos dan ocasión a *ejercicios de elocución* sobre los colores: se pide al niño que muestre y luego nombre tal objeto verde, azul, rojo; más tarde azul oscuro, azul claro; o bien se le dan varios juegos en los que debe eliminar sucesivamente todas las cartulinas o todos los objetos rojos, violetas, etc. El lenguaje recibe así un contenido objetivo. Al contrario, es un error hacer que los niños nombren los colores antes de tener seguridad de que los perciben e identifican correctamente: esto favorece falsas asociaciones, difíciles de hacer desaparecer; se observa, por ejemplo, cómo niños pequeños eligen el nombre de un color —a menudo el rojo— para designar a cualquiera.

D) TAMAÑOS

26. En grandes cartones (14 × 36 cm) se han pegado siluetas de objetos usuales (tijeras, relojes, botellas, etc.) de dimensiones decrecientes: el niño debe poner encima cartoncitos representando las figuras idénticas. Se constata que los errores de dimensiones subsisten durante un largo tiempo después de los de formas y colores.

27. **La lotería de formas geométricas** (círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos), idéntica al juego anterior, descrita por ROUMA, en uno o varios colores. (*Notas sobre una clase de anormales*, 1909).

28. Con ayuda de catálogos que contienen series de objetos, de tamaño decreciente, uno mismo puede fabricar loterías de **objetos de la vajilla, de útiles, de instrumentos**, etc. del mismo género, tanto más difíciles si la diferencia entre dos objetos consecutivos

apenas es perceptible. Aquí también los ejercicios de elocución permitirán la aplicación de los términos: grande, pequeño, mediano, el más grande, etc.

29. Un ejercicio análogo consiste en reconocer, con ayuda de catálogos de modas, el traje visto de espalda, de perfil, de frente, en mayor o menor dimensión.

E) ORIENTACION

Ciertos niños encuentran dificultad en reconocer la posición de los objetos en sí mismos o la de un objeto en relación con otro. En este campo también son las lagunas de los niños las que han inducido a los maestros a crear juegos para remediar precisamente las anomalías observadas.

30. Se pueden incluir en esta categoría los **juegos de paciencia** (*puzzle*). Es fácil fabricar uno mismo juegos de diversa dificultad: se comienza por cortar imágenes en dos y por hacerlas unir dando al niño sólo una imagen cada vez, luego dos o tres; posteriormente se corta la imagen en tres o cuatro partes; por último, se distribuyen imágenes de mayores dimensiones en 8, 12, 20 partes: todos estos ejercicios preliminares entrenan a los niños para ejecutar los juegos de dos o seis caras, muy comercializados.

31. **Juego de las posturas** (Juego: el gimnasta, de DECROLY; véase pág. 73, *Variante publicada por A. DESCOEURDES*: en dos grandes cartones, divididos en cuatro por ejes transversales, se dibujan monigotes en las siguientes posturas, por orden (llamamos derecha el brazo derecho del personaje, a la izquierda de la imagen).

- 1.º dos brazos en alto, piernas juntas;
- 2.º brazo derecho abajo, brazo izquierdo extendido de lado;
- 3.º brazo izquierdo abajo, brazo derecho extendido de lado;
- 4.º dos brazos en alto, piernas separadas;
- 5.º brazo derecho abajo, brazo izquierdo en alto;
- 6.º brazo derecho en alto, brazo izquierdo extendido de lado;
- 7.º brazo izquierdo en alto, brazo derecho extendido de lado;
- 8.º brazo derecho en alto, brazo izquierdo abajo.

32. **Lotería de las cuatro posiciones de un objeto.** Se ideó para un niño aquejado de graves trastornos de orientación, que confundió durante más de tres años las *n* y las *u*, las *b* y las *d*. Una llave o una bandera se representan cada una en un cartón, en las cuatro posiciones en que se las puede representar. Un signo debajo de

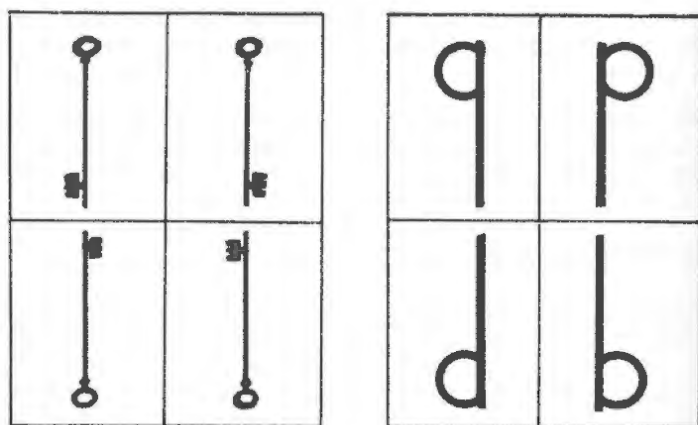


Fig. 43.—Posiciones de un objeto. Dos láminas de A. DES COEUDRES

cada cartulina a comparar indica la posición en que se deben presentar, debiendo quedar el signo abajo.

33. **Imitar la dirección de las agujas de un reloj** (ejercicio ideado por los *Frères de Gand*).

34. **La pelota en la mesa** (Juego de DECROLY, cf. pág. 76). Variante:

Se trata de un ejercicio un poco más difícil que los anteriores. Se extienden delante del niño dos grandes cartones divididos en cuatro mediante dos ejes, horizontal y vertical; en cada una de las ocho casillas así formadas se dibuja una mesa en perspectiva; la parte superior debe tener 5,5 cm de largo por 0,5 cm de ancho. Sobre cada una de estas ocho mesas idénticas se dibuja una pelota de 7 mm de diámetro en las ocho posiciones siguientes: 1.º en la esquina, a la derecha, delante; 2.º en el centro del borde de la izquierda; 3.º en el suelo, al lado de la pata izquierda; 4.º en el centro del borde, detrás; 5.º en el centro del borde de la derecha; 6.º en la esquina de la izquierda, detrás; 7.º en el suelo, entre las dos patas de la derecha; 8.º en el centro de la mesa.

35. **Juego de la derecha y la izquierda.** Dada la debilidad de sus representaciones espaciales, los niños retrasados experimentan a veces dificultad para distinguir la derecha de la izquierda; por lo demás, en todos los sujetos —nuestras experiencias sobre la elec-

ción de la dirección han confirmado esta observación de la vida cotidiana — la distinción de la derecha y de la izquierda resulta mucho más difícil que la de arriba y abajo. No es extraño, pues, que, cuando abordan la lectura, los subnormales, después de haber confundido la *b* con la *d* durante mucho tiempo, encuentren dificultad para distinguir las sílabas *oc*, *co*, *tu*, *ut*, etc.; nosotros preparamos al niño mediante el siguiente ejercicio visual: en los grandes cartones, divididos, se representan, en cada una de sus casillas, dos objetos, por ejemplo una mesa a la izquierda y una silla a la derecha, y viceversa; una botella a la izquierda y un vaso a la derecha, y viceversa; en cartoncitos, los mismos objetos se disponen de idéntica forma, la mesa a la derecha y la silla a la izquierda, después a la inversa, etc.; el niño, para colocar correctamente las cartulinas, debe observar a la vez la naturaleza y la disposición de los objetos, lo uno en relación con lo otro; ahora bien, mientras que encuentra rápidamente los objetos semejantes, tan sólo percibe las diferencias de posición mucho más tarde, con un mayor esfuerzo de atención.

36. Lotería de los zuecos. Este juego, utilizado por DECROLY para atraer la atención del niño sobre la conjugación del color y la orientación, lo emplea A. DESCOEURDES para la distinción derecha-izquierda.

El citado juego de lotería se compone de dos grandes cartones que llevan cada uno 12 zuecos de color diferente: en el primer cartón, el zueco rojo está orientado a la derecha; el siguiente, el marrón, a la izquierda; el amarillo a la derecha, etc.; en el otro, los zuecos del mismo color están dispuestos en la otra dirección. Si el niño confecciona el juego por sí mismo, basta pegar en una banda de cartón cinco zuecos rojos, azul, amarillo, verde, negro y otros cinco sobre la otra; en el primer cartón, el rojo se colocará con la punta hacia la derecha, el azul hacia abajo, a la izquierda; el amarillo, abajo, a la derecha, y así sucesivamente; en la otra cartulina, cinco zuecos del mismo color se colocarán en sentido inverso; se pegará en la parte superior de la cartulina el zueco verde, con la punta vuelta a la derecha; así los zuecos del mismo color no están unos frente a otros. En diez cartulinas se tienen los mismos diez zuecos, no llevando cada cartulina más que uno.

F) PRESENCIA Y AUSENCIA

37. Juego de la mesa mal puesta (el mismo principio que en el juego de los objetos que faltan; c.f. pág. 87).

De seis objetos del servicio de mesa hay siempre cuatro sobre una mesa, pero nunca los mismos; se precisa un serio esfuerzo de atención para ver lo que falta. Ocho combinaciones diferentes figuran en los dos grandes cartones divididos, como los anteriores, en cuatro casillas por dos ejes transversales. Estos son los objetos que figuran en cada mesa, por este orden:

- 1.º plato, cuchara, jarra, taza;
- 2.º plato, vaso, jarra, cuchara;
- 3.º plato, vaso, taza, cuchara;
- 4.º vaso, cuchara, jarra, taza;
- 5.º plato, botella, jarra, taza;
- 6.º botella, jarra, taza, cuchara;
- 7.º plato, vaso, botella, taza;
- 8.º plato, vaso, botella, jarra.

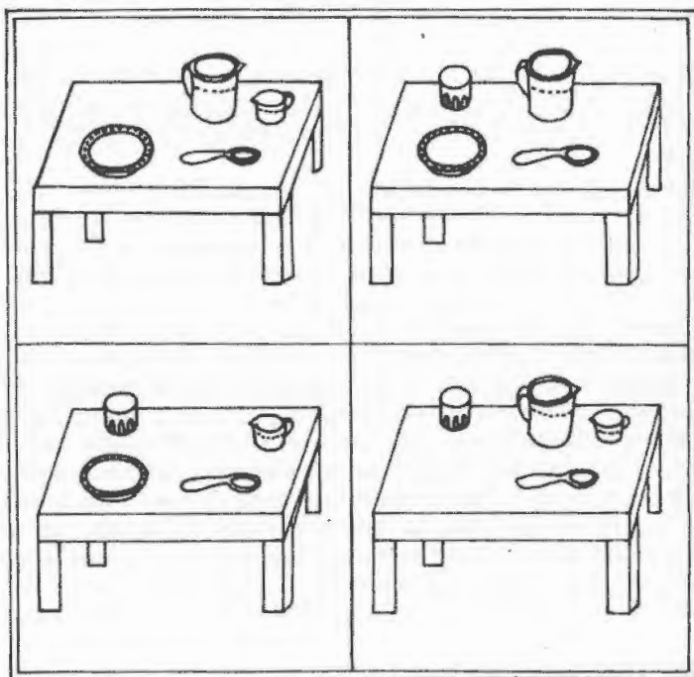


Fig. 44. — Juego de la mesa mal puesta. Este juego comprende dos láminas de cuatro figuras cada una, con las que deben relacionarse los grupos idénticos.

38. Un juego de sociedad, interesante aun para los mayores, consiste en colocar sobre una mesa, al revés, por ejemplo, en seis filas de seis, unas cartas de las cuales cuatro forman una familia. Cada jugador descubre dos; si son de la misma especie, las toma para sí; si, al contrario, no se emparejan, las vuelve del revés y toca al siguiente continuar. Así, el más hábil en recordar las cartas que se han descubierto y su colocación gana la partida.

G) OBSERVACION DE LOS FENOMENOS NATURALES

Incluimos también en la categoría de los juegos visuales algunos ejercicios, no ya sobre las percepciones sensoriales, sino más bien sobre la observación de los fenómenos de la naturaleza. Como muchos de los utilizados en lectura, en ortografía y en cálculo, estos juegos son un medio de hacer repetir al niño nociones aprendidas mediante la observación.

39. El juego de las sombras y el sol representa diferentes paisajes, monumentos, árboles, etc. donde la sombra está figurada, bien de un lado bien de otro; el niño que ha observado previamente, durante el paseo, las posiciones respectivas de las sombras y el sol, debe colocar sobre cada imagen, del lado opuesto a la sombra, un pequeño disco en cartón que reproduce el sol.

40. El juego del viento. Tres paisajes parecidos, sirviendo de fondo, se pegan en tres cartones de 16 x 22 cm, encima de los cuales el niño coloca los tres rótulos: «sin viento», «viento del norte», «viento del sur», después de haber orientado sus paisajes según la posición real del norte y del sur. De nuevo, después de numerosas observaciones hechas al aire libre, los niños colocan en estos tres cartones álamos, humo, ropa tendida, banderas, bien pendiendo perpendicularmente, inmóviles, bien inclinándose a un lado o a otro; luego, tres monigotes, el uno caminando tranquilamente con el sombrero puesto, y los otros dos corriendo tras su sombrero, el uno en un sentido y el otro en sentido opuesto.

41. El juego de la nieve. Se han realizado algunas salidas escolares en época de deshielo; se ha observado dónde comienza a fundirse la nieve más rápidamente, por qué ha desaparecido ya en una ladera, mientras que la otra está aún toda blanca, por qué queda una última mancha de nieve en la tierra al lado de un tronco de árbol. Algunos dibujos reproducen estas diferentes observaciones y el niño debe colocar o bien un disco representando al sol o una flecha indicando la dirección del viento.



el viento

viento del norte



Fig. 45. — Observación de los fenómenos naturales; orientación.
Lámina y diversas fichas del «juego del viento».

42. **Juego de las fases de la luna**, con los dibujos y los nombres de las diferentes fases.

H) RAZONAMIENTO

43. Un juego que hace ejercitar el juicio consiste en **clasificar objetos** que tienen relación los unos con pesos y los otros con la iluminación; o también emparejar dos a dos los objetos que tengan una relación lógica (pala y cubo con el carbón). ROUVROY (Moll)

emplea como test una serie de imágenes que representan pequeñas escenas en dos cuadros, en las que sólo un acto de juicio permite encontrar la conexión, y también fragmentos de frases para unir lógicamente.

Alice DESCOEURDES utilizó y comentó también un gran número de juegos didácticos de DECROLY y creó ella misma (en L'éducation des enfants arriérés) algunos que nosotros podemos mencionar en el marco de la presente obra, consagrada esencialmente al campo preescolar; ella experimentó en gran medida algunos juegos; estableció baremos que constituyen escalas de nivel. Sus indicaciones no se pueden tomar al pie de la letra porque los rendimientos de los niños cambian con el lugar y la época. Constituyen sin embargo un punto de referencia interesante.

Los juegos reseñados se han descrito con suficiente detalle para que sea posible reproducirlos de un modo adecuado. Para la ejecución de estos juegos con miras a una evaluación, conviene, como hacía el autor, presentar los cartoncitos en orden disperso y no dejarlos sobre el cartón grande, sino retirarlos y ponerlos al lado después de cada respuesta, buena o errónea.

Las loterías ITARD de forma y de color (juegos 1 y 17) suministran puntos de comparación para todas las edades, resumidos en la tabla adjunta (el tiempo de ejecución para cada edad se expresa en minutos y segundos). Ponen de manifiesto cómo las formas son más fáciles de identificar que los colores. La diferencia entre las dos discriminaciones, muy acentuada al principio, se atenúa hasta hacerse mínima a los seis o siete años.

Edades	2;6	3	3;6	4	4;6	5	5;6	6	6;6	7
Lotería ITARD	4 54	3 35	2 13	1 29	1 12	1 11	1 07	58	53	59
Lotería de las lámparas	7 03	4 10	3 22	2 28	2 03	1 30	1 32	1 21	1 04	1 06

Otros juegos

A los 4;6 años, el niño debe conseguir ejecutar la lotería de los dos colores, con una a tres faltas; el juego de las banderas con tres faltas.

A los 5 años, ejecutando el juego de los zuecos, muestra vacilación en la dirección; consigue, con tres faltas como máximo, el juego de la pelota sobre la mesa y el de las posturas.

A los 5;6 años consigue realizar correctamente el juego de los zuecos.

A los 6 años logra ejecutar con una falta el juego de las banderas y el de la pelota sobre la mesa, y con un máximo de tres faltas el juego de la mesa puesta.

A los 7 años realiza con una sola falta la lotería de los tres colores y la de la mesa puesta.

A los 8 años ejecuta con una sola falta la de las posturas.

LOS JUEGOS COLECTIVOS

O. DECROLY habla con frecuencia del interés que ofrecen estos juegos para el desarrollo del espíritu comunitario y del lenguaje, y también para añadir al aporte del juego el estimulante intelectual de la emulación. Subraya que muchos modelos de su libro se pueden practicar de esta forma. Pero no llega a idear juegos colectivos propiamente dichos.

Esos juegos aparecen en un artículo de HAMAÏDE: *Les jeux collectifs au jardin d'enfants*, publicado en el n.º 9 de 1948 de *L'école nouvelle française*, del que extractamos este comentario:

«Desde hace algunos años hemos observado que son pocos los niños que, siendo totalmente libres, permanecen solos. Nos ha sorprendido ver cómo desde la edad más temprana les gusta jugar unidos; construir juntos casas, con sus bloques de madera, jugar juntos al guiñol, agruparse para recortar, dibujar, hacer trabajos de carpintería. Esta observación (y sin duda también la presencia de una gran mesa redonda) indujo a una de las maestras a preparar un gran juego colectivo que llenaba toda la mesa, permitiendo así a los niños ejecutarlo conjuntamente.

Este juego representaba sobre un gran papel de dos metros de diámetro un árbol de Navidad que contenía una gran cantidad de objetos diversos de todos los colores. Estos objetos estaban representados sobre el papel en el color de éste, y el juego consistía en colocar sobre las siluetas unos cartones recortados de revistas. Simple juego de identificación, pero que revestía para los niños una gran importancia porque podía realizarse en común. Los más diestros aconsejaban y corregían el trabajo de los menos hábiles. La

presencia del adulto no era necesaria; los niños podían «arreglarse» solos.

El maestro situó el gran juego en el centro de la mesa y los objetos a colocar cerca de ellos, y observó lo que pasaba: un niño de 5 años se acercó a la mesa, seguido de otros dos. Examinaron el gran cartón, luego los recortes y discutieron juntos. Descubrieron pronto que era un árbol y se preguntaron para qué servía. Mirando alrededor, vieron el paquete de objetos a colocar y comprendieron inmediatamente que había que situarlos sobre las imágenes que tenían la misma forma. Fue un espectáculo inolvidable ver aquel grupo de niños de 5 años desenvolverse, trabajar juntos, corrigiéndose, discutiendo, peleando y, como si se tratara de un trabajo importante y de larga duración, interesándose con una alegría y un entusiasmo jamás observados en los juegos individuales. Un punto importante a señalar es que el maestro no intervino en ningún momento y que los niños descubrieron por sí mismos cómo había que utilizar aquel juego.

Fue el punto de partida de la confección de una serie de juegos colectivos cuyo fin es desarrollar el sentido social del niño y permitirle, desde la más temprana edad, trabajar en común, ayudarse y expresarse. Una simple mesa redonda, mucha imaginación por parte del maestro y la observación psicológica crearon en la clase una nueva actividad de grupo muy superior a la utilización de juegos individuales por los niños. Estos juegos colectivos no crearon nada nuevo: sus principios se encuentran en los juegos individuales del Dr. DECROLY (identificación, número, colores, etc.).

Existe, así, al menos una treintena de juegos fabricados a la medida de las necesidades, de los centros de interés y del material disponible en cada momento».

ESTOS DOS JUEGOS ESTAN EN RELACION CON UN CENTRO DE INTERES

I. **La nieve.** Después de celebrar una reunión en medio de la nieve y analizar las ropas de invierno, se realizó el siguiente juego:

Un magnífico cuadro a reconstruir: muchos niños vestidos con impermeables de todas las formas y de todos los colores, con ropas de piel. Esta vez el juego es más complicado porque cada vestido constituye un verdadero *puzzle*: parte del calzado, de las medias, de los abrigos, de los zapatos, de las bufandas, de los paraguas, deben colocarse en su lugar adecuado. Juego difícil para los muy pequeños porque les exige reflexión, concentración, obligándoles no sólo a calcular, sino también a verificar la identificación.

II. Las frutas de la estación. Juego realizado después de estudiar la fresa y la cereza en la estación de estas frutas. Dos ramas, la una representando una rama de cerezas y la otra de fresas.

Las dos ramas llevan frutos agrupados: una fruta, dos frutas, tres frutas, etc. En la rama se encuentran los tallos de estas frutas, igualmente agrupados. Se trata de colocar en el lugar debido los grupos de cerezas y de fresas. Juego de número y de diferenciación de frutas, de colores, de hojas.

JUEGO DE RECONOCIMIENTO DE COLORES

Juego de pelotas. Unas cincuenta pelotas diferentes, de todos los colores. Estas pelotas se cortan en dos y el juego consiste en colocar los trozos en el lugar adecuado.

JUEGO DE RECONSTRUCCION DE OBJETOS

Completar las imágenes. Un juego que representa, en color, todos los medios de transporte: automóviles, tranvías, aviones. Estas imágenes se cortan en dos; una de las partes se pega en el cuadro grande, la otra se pega en un cartón libre.

JUEGOS DE IDENTIFICACION DE FORMAS, DE TAMAÑOS Y DE CANTIDADES

El tren. Un tren muy largo serpentea sobre un gran papel. En cada vagón se hallan dibujados botones agrupados de distinto modo y un número diferente de viajeros. En los trozos de tejido negro que recubren exactamente los vagones se hallan cosidos algunos botones agrupados del mismo modo que los botones dibujados. Estos vagones están unidos entre sí mediante botones de diferentes formas y tamaños.

Se trata de colocar estos trozos en el lugar adecuado.

Los juegos colectivos se difundieron con rapidez, porque respondían perfectamente al espíritu de «globalización» de la enseñanza decrolyana y a la forma de actividad que reina en los jardines de infancia. La mayor parte, teniendo en cuenta el espacio ocupado, se han realizado in situ, a veces de un modo muy ingenioso, y tienen una duración efímera. Algunos emplean los propios elementos naturales para su confección.

Una serie de 10 juegos fue publicada por STEEGMANS (educadora en el jardín de infancia de Meulenberg, Holanda) en las ediciones Blokland. Magníficamente realizados, estos grandes juegos impre-

sos en serigrafía sobre cartones resistentes de 63 x 156 cm han inspirado a muchos maestros. Damos una descripción rápida de ellos, porque representan la concepción más acabada de este género de juegos y ponen de relieve su particularidad, explicada así por la autora:

«Dado que el nivel de desarrollo es muy diferente en los diversos individuos, es difícil establecer las mismas normas para todos los alumnos de una clase. En los juegos educativos colectivos se prevé una gran diversidad de dificultades para que cada cual pueda trabajar según su ritmo y su capacidad».

En consecuencia, los juegos colectivos se caracterizan por una «globalidad» mayor aún que la de los juegos individuales. Acumulan los ejercicios concernientes a diferentes datos, y en cada dato dificultades de diferentes niveles. Se sitúan así en el polo opuesto de la pedagogía montessoriana, que preconiza «aislar el objeto de la lección» que el material educativo aporta al niño. Son concebidos como un medio de permitir a cada uno, en el marco de una actividad libremente socializada, realizar descubrimientos intelectuales variados y progresivos.

Juego I - Los niños y los balones

Ejercicio de identificación de colores, formas, direcciones y tamaños.

La lámina representa filas de niñas; algunas sostienen balones de diversos colores. Deben superponerse piezas separadas idénticas, que reproducen los trajes y los balones (45 piezas).

Juego II - Los barcos

Identificación de colores, tamaños y direcciones.

Los cascos de los barcos deben concordar con el color (fijo) de la bandera; se colocan luego las velas del mismo color (dos velas diferentes para cada barco) (78 piezas).

Juego III - La danza de los elfos

Identificación de colores y de grafismos.

La falda y el sombrero de estos seres míticos deben relacionarse con la blusa que lleva el mismo color y los mismos adornos. La distinción de estos adornos, además del color, representa un segundo grado de dificultad.

Los tres juegos anteriores corresponden al primer año del jardín



Fig. 46.—Juego colectivo practicado por los niños de un Instituto Médico-Pedagógico. La lámina utilizada es la de los barcos (Juego n.º 2).

de infancia (siendo el juego III del nivel de transición entre el 1.º y el 2.º año).

Juego IV - Los girasoles

Reconocimiento de las combinaciones de colores. Los niños depositan mitades de flores al lado de las otras mitades que figuran en la lámina, teniendo en cuenta la combinación de varios colores.

(Segundo año del jardín de infancia).

Juego V - Los negritos

Conocimiento de los colores y de los números.

La lámina representa 32 cabezas de niños negros, idénticas; pero el color del turbante cambia, así como el número (de 2 a 8) y el color (amarillo y rojo) de las cuentas del collar. Hay que colocar de nuevo los tocados, que varían de color. Hay dos del mismo color, pero deben distinguirse según el número de puntas (1 ó 2) del nudo del turbante. Los collares están hechos de abalorios en madera.

Juego VI - Las flores

Ejercicio de reconstrucción de un cuadro muy colorista representando manojos y ramos de flores.

Hace ejercitar a la vez varias nociones: forma, tamaño, dirección, cantidad.

Juego VII - Las casitas

Juego basado en la nociones espaciales: arriba, abajo, izquierda, derecha, en el centro...

Hay que poner el tejado a dos series de 8 casas, que luego sirven de modelo para la colocación, bajo otros tejados fijados a la lámina, de las 16 fachadas idénticas a las de las casas anteriores. Llevan cinco ventanas y una puerta; el punto de referencia debe ser el emplazamiento de la puerta y la figura de un gato que aparece en una de las ventanas. Por último, se colocan las chimeneas en la casa modelo, dispuesta de modo idéntico al de la casa reconstruida.

La experiencia demuestra que los adultos encuentran dificultades en verificar el conjunto del juego terminado (32 casas variables con arreglo a tres criterios); se ha previsto también un código para la corrección.

(Estos tres juegos se sitúan entre el segundo y el tercer año).

Juego VIII - Los vestidos

Utilización de diferentes nociones: forma, dirección, color, para su clasificación con arreglo al tamaño o al número.



Fig. 47.—Juego colectivo de STEEGMANS. Parte de la lámina n.º 8: los vestidos

Aparición de un código: las piezas del juego deben colocarse en el lugar conveniente, señalado sólo en trazo; el color se indica mediante una cinta o un nudo.

Cada figura aparece dos veces, en colores diferentes.

Las ropas se presentan en diversos agrupamientos, secándose tendidas de una cuerda, etc. por series decrecientes de 5 ó 6). Hay que poner a la vista una ficha representando estas cantidades mediante puntos.

Este juego, que exige una gran concentración, está amenizado con imágenes de niños y de muñecas, para colocar simplemente siguiendo el dibujo de su perfil.

Juego IX - Las botellas

Noción de capacidad (llena, medio vacía). Noción de número (cantidades figuradas por puntos). Ordenamiento según la forma y el tamaño.

El juego comprende ocho series de botellas, recortadas en cartón de forma diferente para cada serie y de tamaños decrecientes (de 3 a 10 por serie); una botella, en cada serie, está fijada en la lámina; las botellas móviles se disponen de acuerdo con un punto de referencia convencional (línea negra e imagen de cantidad, en relación con el tamaño).

Este juego, un tanto complicado, queda amenizado por la presencia de gatitos, a colocar entre las filas de botellas siguiendo la imagen de su contorno.

Juego X - Juego de síntesis

Juego de razonamiento y de extensión del vocabulario, correspondiente a los juegos de asociación de ideas.

Se disponen en el cartón ocho ilustraciones representando un niño entregado a una actividad: jardinería, comida, aseo, cocina, juego, etc. Alrededor de cada ilustración se disponen casillas destinadas a recibir los objetos, plantas o animales en relación con el tema evocado. El juego requiere el intercambio y la distribución de 74 figuras.

(Estos tres últimos juegos corresponden al tercer año).

Todos estos modelos están concebidos para la utilización por un grupo de 4, 8 ó 10 niños y pueden ser usados en distintas ocasiones por los propios niños, eligiendo éstos diferentes tareas.

LAS EDICIONES DE JUEGOS

Las ediciones originales

El éxito del método ocasionó una importante demanda que hizo pronto necesaria la publicación de una selección característica de juegos.

Esta edición fue dirigida por el propio DECROLY, asistido por E. MONCHAMP y apoyado por el Institut J. J. Rousseau (*Institut des sciences de l'éducation*) de Ginebra, que había patrocinado la edición de *Delachaux et Niestlé* de *El juego educativo (iniciación a la actividad intelectual y motriz)*.

En Ginebra, igualmente, ASEN publicaría un poco más tarde, bajo la dirección de Alice DESCOEUDRES, series complementarias que comprenden algunos de sus propios juegos que hemos descrito en el capítulo anterior.

L'Oeuvre nationale de l'enfance, de Bélgica, puso a disposición de las escuelas una edición de juegos visuales, así como de los juegos de iniciación a la lectura.

En Francia, la publicación de juegos estuvo favorecida por las *Editions Fernand Nathan*, paralelamente a la aparición de los artículos de DECROLY en *L'éducation enfantine*, constituyendo este conjunto, como señaló el propio DECROLY, la continuación y ejemplo más acabado de su pedagogía del juego. Y también el más completo, porque no sólo las *Editions Nathan* realizaron láminas acartonadas de juegos visuales, sino que fueron en su momento las únicas en fabricar juegos visuales motores en madera.

Se realizaron más tarde diversas ediciones por parte de personas próximas a DECROLY: HAMAÏDE, creadora de la escuela del Hermitage;

DESCORDES, profesora en Bruselas; REYNARD, profesora en la escuela normal de Lausanne.

Más tarde, los juegos decrolyanos (sobre todo los visuales motores, vistos en su aspecto de juguetes) fueron objeto de innumerables versiones de juegos de selección, de ajustes, de cosidos, etc. Se desarrollaron con diversa fortuna, tanto en las escuelas maternas y los jardines de infancia como entre el gran público, siguiendo la pauta de los «juegos educativos». La mayor parte de éstos reproducen las principales consignas del juego decrolyano: actividad libre, aportes conjugados, presentación bajo una ilustración de formas habituales.



Fig. 48. — Láminas originales de la primera edición de los juegos visuales por *Nathan*. Formas: los objetos del menaje. Formas afines: los cuellos del niño pequeño. Imágenes lacunares: las cabezas cómicas. Posición: la silla. Posiciones recíprocas: los tranvías.

Por su parte, los juegos visuales ofrecieron el tema de las cajas de juego mucho más en forma de dominós y de cartulinas que de láminas de lotería. Estas han quedado referidas sobre todo al área preescolar.

Al principio, las ediciones se confiaron a editores altamente cualificados en el dominio de la pedagogía; pero se difundieron rápidamente (ya que DECROLY no abrigó reserva alguna, lo que hubiera sido contrario a su espíritu) y la referencia a su autor llegó a olvidarse. Aun las láminas de juegos visuales, pese a quedar muy afines a los modelos iniciales (salvo algunas modificaciones de detalle en el formato y en la renovación del grafismo, adaptándolos a los gustos ac-

tuales), se llaman indiferentemente «juegos sensoriales», «juegos de relaciones», etc.; sólo el catálogo de *Nathan*, manteniendo la tradición, cita aún el nombre de DECROLY.

Las ediciones contemporáneas de juegos motores y juegos visuales

Nuestro objetivo al dar las siguientes referencias no es hacer una reseña exhaustiva del material DECROLY en su forma actual, en constante adaptación por otra parte, sino ofrecer las bases de una guía que permita al educador, como deseaba DECROLY, constituirse un fondo de material esencial.

Hemos retenido, de un modo no restrictivo, el material de orientación clásica, así como las adaptaciones modernas mejor logradas. Más que buscar en el mundo del juguete modelos a veces sorprendentes, pero dispersos y a menudo efímeros, nos hemos limitado a los productos de ediciones pedagógicas conocidas, cuyo material está comprobado por la práctica en los medios educativos y escolares.

JUEGOS VISUALES MOTORES

Los bloques de madera

Este material está constituido básicamente por piezas «recuperadas» en juegos dispersos, por lo que no es preciso buscar nuevas fuentes. Digamos sólo que la variedad de las piezas puede ser muy grande (grandes juegos de construcción, cajitas y bloques en madera destinados a ejercicios motores). La recuperación de embalajes plásticos, cajas de poliestireno, etc., permite también obtener a poco precio «bloques» interesantes.

Los cubos

Asco ofrece cubos de diferentes colores en cada una de sus caras (cajas de 27 cubos): una serie multicolor, dos series de matices (marrón y verde) bajo el nombre de «Cubcolor».

Este juego ha tenido numerosas variantes y ha evolucionado: las caras de los cubos presentan dos colores separados por la diagonal (material del test de Kohs) o divididos con arreglo a las medianas, diagonales (dibujos geométricos en cubos Bourrelrier A. Colin) y, además, decorados con motivos geométricos diversos. Existen

muchas versiones: *Asco* presenta 6 referencias (*Puzlasco*, cajas de 25 cubos); *Nathan*, 9 referencias (Cubos D, cajas de 16 cubos). Este juego existe también en forma de plaquetas decoradas por los dos lados, unidas entre sí (plaquetas D, 4 cajas de 80 ó 100 piezas).

Las clasificaciones

(Se trata de hecho de selecciones). La aparición de material para la iniciación en las matemáticas ha desarrollado considerablemente el número de elementos (figurativos o geométricos) susceptibles de prestarse a distribuciones. Abalorios, formas diversas en plástico o en madera, «elementos de selección» (numerosas variedades en *Nathan*) figuran en muchos catálogos. Este material interesante, generalmente bien estudiado desde el punto de vista de las características a discernir, no debe hacer olvidar los elementos naturales indicados por DECROLY.



Fig. 49. — Las clasificaciones. Formas modernas en plástico coloreado.

El encaje

Los juguetes mencionados en la obra original: muñecas rusas y huevos encajados, como también cubos huecos decrecientes, siguen en el mercado, y la colección se ha desarrollado considerablemente merced a la facilidad de ejecución aportada por la materia plástica (*Bourrelier*, *Nathan-Kiddikraft*, *Playjeux*). Pero ¿es muy necesario hacer series decrecientes de 12 o 14 elementos? Lo que importa es el descubrimiento de la idea de seriación. Cinco o seis elementos son más que suficientes. Lo demás es un juego de paciencia o una traba a la idea de seriación, que el número de los elementos y

su escasa diferencia no ayudan a aclarar. Otro tanto hay que decir de las «torres» compuestas de elementos cuya forma requiere un ajuste, o el estudio de un equilibrio: actividad parásita para el objetivo buscado.

Los bastidores

Siguen, en su forma inicial, en la colección de material MONTESSORI. La presentación clásica, que figuró durante mucho tiempo en el catálogo *Nathan*, se ha renovado con la aparición de «plaquitas a enlazar», cartulinas para coser botones y recientemente con láminas acartonadas de grata presentación, que ofrecen una multiplicación de las actividades, incluida la realización de motivos libres: «*Le laçage en jouant*» («Atar jugando») (serie de láminas de vestidos, calzado... con relación de piezas y botones). Personajes para vestir, etc.



Fig. 50. — Cosidos, lazos. A partir de las ocupaciones fröbelianas, DECROLY ha creado una serie de juegos que continúan realizándose. Arriba, láminas variadas de presentación moderna y atractiva. (*Nathan, laçages en jouant* (atar jugando)).

Las formas en madera

Este juego, bajo la denominación de «encaje», ha tenido una considerable difusión, a veces incluso con detrimento de diversas actividades. Se puede encajar todo. Es el medio de reconocimiento de las formas geométricas del método analítico; el propio DECROLY utiliza este procedimiento para diferentes experiencias: reconocimiento de formas, reconstrucción de objetos recortados en tamaños decrecientes...

En estas diversas series de ejercicios, los primeros juegos, destinados a los niños, se presentan generalmente bajo la forma de ajustes. Los juegos siguientes exigen capacidad de discriminación más desarrollada y van destinados a niños de más edad, más hábiles; se practican con las láminas acartonadas, sucediendo la superposición al encaje. No hay lugar, pues, para procurarse encajes complicados desde el punto de vista de la forma o del número elevado de las piezas.

— Encajes de formas enteras

El catálogo de *Nathan* posee aún, entre una rica colección, una serie de encajes «Decroly». Estos representan pequeños cuadros cuyos elementos pueden tener relación con el marco o dispuestos independientemente del soporte (la granja, la calle, juegos de niños, la comida, la cocina, la clase). En las nuevas series, ejecutadas en contrachapado grueso, las figuras se pueden mantener en pie. Otra versión (juegos *Nathan*) está ejecutada en cartón resistente, manteniéndose las piezas verticalmente gracias a una ranura. La mayor parte de los editores de material educativo proponen encajes en forma de cuadros.

Hay que hacer una mención especial de los nuevos encajes, «paisajes», «peces-olas», etc., cuyo recorte sigue las líneas de un grafismo extremadamente estilizado y sugestivo (juegos creativos D.N.). El carácter informal, pero muy plástico, de las piezas permite diferentes combinaciones, que aportan a la actividad de ajuste una nueva dimensión estética.

Otra versión presenta sobre un fondo desnudo diferentes formas (a menudo unidas por un centro de interés): vehículos, animales, juguetes, etc., sin olvidar las formas geométricas del método analítico, que no hay que eliminar. Los países nórdicos exportan modelos muy acabados. Una renovación del género se apoya en la materia plástica. La técnica del moldeado permite una gran precisión, de ahí la intercambiabilidad de las matrices y de las formas, lo que no proporciona el recorte de la madera.

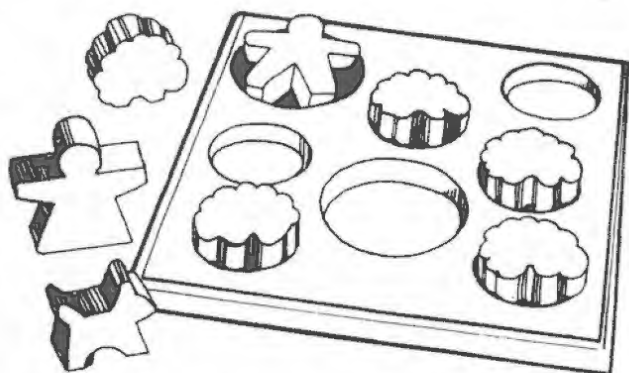


Fig. 51. — Ajustes. Entre las muy numerosas variedades de ajustes, cuyo origen se encuentra en *L'Initiation*, este modelo reciente (para menores de 3 años) propone la colocación variable de formas enteras en casillas circulares, que tienen en cuenta la dimensión, pero no la forma («ajuste topológico», *Nathan*).

— Encajes de formas decrecientes

Se trata siempre del encaje de una forma entera, pero ésta se presenta en varios tamaños. El modelo inicial de DECROLY era de tres elementos. Propuso luego en *L'éducation enfantine* láminas de 6 piezas (las series actuales editadas por *Nathan* incluyen 5 formas decrecientes de animales). Otros editores proponen láminas de 6 formas (*Playjeux*: animales y frutos). Existen series más numerosas, pero son inútiles; cuando el niño ha comprendido el principio, no hay que frenar sus descubrimientos con un ejercicio minucioso de encaje de formas muy parecidas.

— Otros encajes de formas enteras

Por la misma razón, hay que desconfiar de los modelos «originales» que generalmente no son sino la copia en forma de encaje de temas propuestos por DECROLY en forma de láminas acartonadas; la edad de los encajes corresponde a descubrimientos simples y no a visiones de un objeto desde ángulos diferentes, a las posiciones recíprocas de casas y de árboles, a los matices de posiciones espaciales, tal como la rotación de las aspas de un molino.

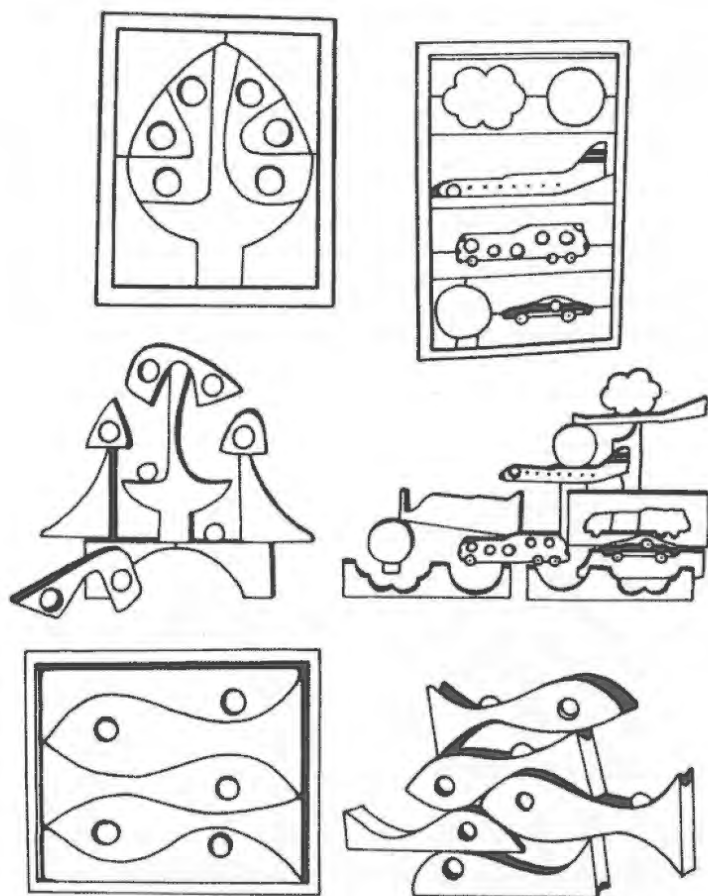


Fig. 52. — Ajustes. Tres ajustes de P. KUENZLI, con las múltiples posibilidades combinatorias. «Arbol verde», «ciudad del futuro» y «pez-olas». (Juegos creativos DN).

— Encaje de las partes de una forma

Estos encajes, correspondientes a un nivel más avanzado que el de una forma global, proponen una actividad de acoplamiento, primera «lección de cosas», consistente en dividir y reconstruir una forma en sus partes lógicas. DECROLY proponía: «Un niño, una niña

recortada en varios fragmentos». Estos modelos anatómicos no parecen atractivos y no figuran en catálogos. Algunos se reservan para reeducación del esquema corporal (encontraremos en los *puzzles* algunos recortes de personajes, pero menos sistemáticos). Actualmente figuran series bien estudiadas —es importante que el objeto esté recortado siguiendo sus propias partes constitutivas— entre las colecciones disponibles (p. ej. la serie de «encajes racionales» *Nathan*) y presentan vehículos: aviones, camiones, barcos, etc. Otros proponen animales. Estas realizaciones son particularmente logradas cuando su dibujo presenta una calidad artística real (el encaje «el gallo», dibujado por P. Kuenzli, que ilustra la cubierta de esta obra, es un testimonio de ello. Material D.N.).

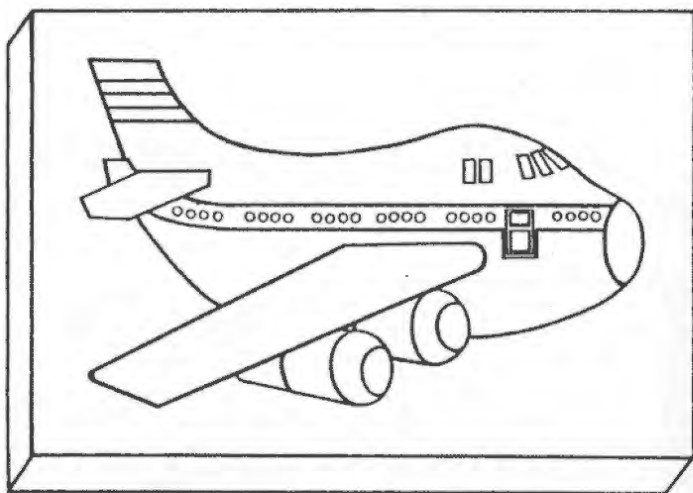


Fig. 53. — Ajustes. Ensamblaje de las diferentes partes de una forma. Lámina 21×26 , dibujo atractivo y fácilmente analizable por los niños (ajustes racionales). *Nathan*.

El cosido

Este título, que incluye numerosos trabajos de dificultades escalonadas, figura siempre en el catálogo *Nathan*, donde las versiones tradicionales, como también numerosas variantes aportadas por largos años de experiencia, ocupan dos páginas bajo el título: cosidos, lazos.

Los palitos

La «caja educativa» *Nathan* «*Avec des batonnets*» («*Con palitos*») (catálogo juegos) contiene 12 láminas modelo y una selección de palitos de madera, rectos y curvos, para superponer a los dibujos (fig. 54).

Las cajas de sorpresas

Se han utilizado mucho en los laboratorios de psicología. No se encuentran corrientemente, pero no es difícil fabricarlas con pequeños cofres destinados a trabajos manuales. En algunos establecimientos especializados de reeducación se ha recurrido a estas cajas, a menudo realizadas en grandes dimensiones.



Fig. 54. — Presentación renovada del juego decrolyano. Este conserva su interés de reconstrucción del trazado de una figura. Incluye además la discriminación de longitudes diferentes, la complementariedad de los palitos, la posibilidad de opción (tamaños y colores). *Nathan*.

Los juegos de acoplamientos lógicos

Volvemos a encontrar aquí una invención de DECROLY que ha experimentado un desarrollo considerable, tanto en los catálogos especializados como en el campo comercial de los «juegos educati-

vos». Raros son actualmente los bellos juguetes en madera (y muchos los modelos en plástico) que no sean desmontables... pero no siempre siguen los imperativos decrolyanos. Estos exigen que tales objetos sean juguetes que puedan realmente servir, que se desmontan por entero, siguiendo sus partes lógicas. Responden a una ocupación favorita de los niños y llenan muchos «agujeros» en los programas educativos, lo que constituye, como exponía SÉGUIN, una de las mejores maneras de dar las lecciones. Mencionemos al azar camiones desmontables (*Studia, Playskool, D.N.*), locomotoras y rodillos compresores (*Bourelrier*) y toda una gama variable en tamaño y en dificultad, nacida directamente de los primeros modelos (*Nathan*). Se encuentran también construcciones desmontables. A estos juegos se añaden a menudo diversos útiles simplificados, en madera. Los de plástico son generalmente de mala calidad. Insistimos en que estos instrumentos, que representan una primera e importante iniciación en los gestos verdaderos del trabajador, sean de buena calidad, bien adaptados a la mano del niño y a su función.

Los juegos de construcción y de montaje

Constituyen la continuación de los juegos de acoplamientos lógicos, pero sus elementos son intercambiables. Permiten no sólo el montaje y el desmontaje (a veces con algunas combinaciones variables) de un modelo único, sino la reproducción o la creación de un número en principio infinito de modelos. Contribuyen a una incitación a la creatividad, en todos los niveles de la infancia.



Fig. 55. — Un juego moderno de ensamblaje de formas abstractas idénticas.

Estos juegos son innumerables. Están fabricados en madera, a menudo en plástico, en metal los más grandes. Su procedimiento va desde la simple superposición (juegos de construcción en madera) al ensamblaje mediante espigas, ranuras, atornillamiento, a veces incluso por imantación.

Todos los años aparecen nuevos juegos, que no son a menudo más que una modificación, no siempre válida, de modelos conocidos. Se pueden distinguir dos categorías: En primer lugar la de los elementos de ensamblaje geométricos (a veces una pieza única reproducida un gran número de veces) que responden a la realización de formas abstractas, decorativas, u objetos y personajes estilizados. Se encuentran varios modelos interesantes entre los fabricados por: *Bourelleir*, *Nathan*, *Asco*, etc. La categoría, de la que existen muchas versiones menores o adaptadas a los niños pequeños, representa sistemas de ensamblaje de piezas normalizadas, algunos capaces de alcanzar un nivel muy complejo de realización mecánica y técnica: *Lego*, *Meccano*, *Fischer-technic*, son las marcas más representativas.

Juegos motores y auditivos motores

DECROLY había subrayado ya que muchos juegos visuales se pueden utilizar como juegos táctiles (por ejemplo, los encajes). Inversamente, se recomienda no utilizar los juegos táctiles exclusivamente, sin el uso de la vista. Es conveniente de cuando en cuando



Fig. 56.—Juego de reconocimiento táctil presentado en forma de dominó, utilizable igualmente para juegos de seriación, contrastes, etc. (*Tactilo*, *Nathan*).

ligar esta función con los ejercicios de tacto. Estas actividades fueron durante mucho tiempo manipulaciones más o menos atractivas, luego se fueron abandonando, como los ejercicios sensoriales sistemáticos. *Nathan* vuelve a ponerlos en boga bajo la forma de ejercicios-juegos: «Tactilo», lotería de reconocimiento de formas; dominó táctil, para la identificación de texturas.

Los juegos visuales

Las series de láminas acartonadas, pese a su abundancia, rara vez se apartan de los modelos fijados por DECROLY, ya que sus enumeraciones eran muy detalladas y cubrían toda la gama de las exploraciones sensovisuales.

Cuando los editores quieren innovar diseñando una lámina original —sin apoyar su investigación en una larga experiencia pedagógica—, su exceso de celo se traduce en general en un ejercicio sofisticado o en un error pedagógico.

Nathan, el primer editor de series de láminas, no ha continuado la publicación de colecciones sistemáticas. Se ha orientado hacia la difusión al gran público de los mismos temas presentados bajo forma de dominó, de cajas de lotería de identificación, etc.; pero reedita desde hace poco tiempo cuadernos de láminas para un área pedagógica precisa, como también, series simples de juegos de colores, de formas, de posición, que faltan actualmente. No se encuentran, por ejemplo, láminas-color presentando menos de tres colores combinados (Nivel 6-7 años según A. DESCOEUDRES), y parece ser que los modelos elementales se utilizan demasiado poco, cuando su importancia real reside en las pequeñas secciones de maternales o de jardines de infancia, que acogen a una población cada vez de más corta edad.

Se pueden encontrar en *Studia*, bajo el nombre de «juegos de relación», series completas y homogéneas, muy próximas a los modelos de DECROLY, con un dibujo renovado con los años. Algunas láminas recurren al procedimiento de la superposición, otras a la colocación lateral.

Las ediciones *Playjeux* presentan igualmente, bajo la denominación de «Material Rey», series muy completas de juegos decrolyanos. La abundancia y el rebuscamiento de los temas hacen que algunas láminas no escapen a las reservas hechas anteriormente.

En el curso de nuestra investigación de juegos visuales motores, no vamos a analizar estas colecciones completas, que son las mejores fuentes actuales de láminas de juegos. Es más cómodo consultar el catálogo de cada firma, donde se encuentran además, bajo títulos

diversos, otras láminas afines a las series de A. DESCOEUDRES. Asimismo, tampoco mencionaremos sistemáticamente las numerosas series de juegos de cartas, juegos de familias, loterías, dominós, de las ediciones *Nathan* (catálogo juegos) que abordan los mismos temas, de un modo variado, muy amplio y adaptado a muchos niveles de edad.

Otros editores explotan temas idénticos, a veces con algunos hallazgos afortunados, también con negligencias, desde el punto de vista educativo. Vamos a detenernos en las colecciones anteriores, consideradas como las más homogéneas.

Los juegos de colores

— Véanse las múltiples láminas y los juegos de dominós (entre ellos, los dominós en madera para los reconocimientos simples).

Los juegos de formas y colores

— *Juegos de paciencia (puzzles)*

La denominación «juego de paciencia» es de origen francés. *Puzzle*, en inglés, evoca la dificultad. Estos juegos están en boga desde el siglo XVIII y entonces servían a menudo de soporte para aprendizajes didácticos (juegos educativos en el sentido impropio del término). DECROLY fue el primero que tuvo la idea de convertirlos en juegos de paciencia (y no de dificultades) destinados a los niños pequeños y adaptados para manipulaciones orientadas a la adquisición de las nociones de formas y colores. Son juegos de acoplamiento, lo mismo que los encajes; su objetivo es la reconstrucción de una imagen; con todo, el procedimiento difiere, ya que se basa en la unión de fragmentos cortados arbitrariamente.

Desde la publicación por DESCORDES de la primera serie de 9 escenas infantiles (en cartón de 25×34 cm con una división, trazada al dorso, en 8 a 18 trozos geométricos, debiendo quedar entera una lámina-modelo), la producción de los *puzzles* infantiles no ha cesado de desarrollarse de un modo considerable. Su variedad es grande; pero, pese a su grata presentación, no siempre responden al modo de percepción del niño pequeño.

Los primeros *puzzles* son muy afines a los encajes: la unión de las piezas se efectúa en un marco que lo facilita; es indispensable un modelo. El recorte mismo debe ser estudiado y no tiene, en las primeras series, nada de arbitrario, aunque no siga exactamente las formas. El número reducido de fragmentos (a veces solamente de 2

a 4, sobre todo para los impedidos) no basta para justificar la calidad del *puzzle*. Al principio, fragmentos para corresponder a la percepción sincrética del niño pequeño, deben comprender cada uno un elemento entero: objeto, animal, personaje de una pequeña escena. Sólo en un segundo momento podrá el niño reconstruir la imagen de un objeto aislado o unir los trozos de un cuadro cuyos principales elementos figuran en dos o más fragmentos. El diseñador deberá cuidar siempre de que el recorte no produzca piezas sin significado (pertenecientes sólo al fondo vegetal, al cielo, etc.), sino que lleven siempre un fragmento de grafismo que las sitúe claramente.

El niño, al crecer, aprenderá a librarse del estorbo que le suponen los *puzzles* cada vez más complicados... pero éstos se sustituirán por pasatiempos y ya no serán ejercicios educativos, salvo si su ilustración lleva algún mensaje cultural o estético, o si su realización renueva la actividad del niño.

Entre los modelos originales en cuanto a la utilización, señalemos: los *puzzles de Dzinntounu* (Bourrelier) «para contribuir a la adquisición del esquema corporal» ¡y a la iniciación sexual!... y los *puzzles*-descubrimientos (*Nathan*) de doble motivación, porque el desmontaje del *puzzle* revela el interior del modelo representado (casa, avión, madrigueras de animales, etc.).

Entre los que proponen una renovación de la actividad tradicional mencionemos los *puzzles* «blancos» (M.D.I.), placa pre-recortada en la que el niño fija y cambia la ilustración; los *multi-puzzles* (*Nathan*), cuyos fragmentos regulares, sosteniendo cada uno un elemento entero, se pueden combinar de mil modos diferentes.

— Juegos de cubos

Son *puzzles* cuya imagen recortada en cuadrados está pegada sobre la cara de un cubo. Hay en general pocos cubos; se trata, por tanto, de una distribución sencilla (6 a 12 trozos); pero la reconstrucción se complica por la interferencia de otras 5 ilustraciones correspondientes a las otras caras del cubo.

Antiguamente, los cubos estaban muy difundidos en el mercado del juguete, pero han declinado. Los hay bien estudiados entre los especialistas en material educativo: clásicos en madera (cubimágenes, *Bourrelier*), en plástico moldeado, pero de tamaño grande (cubos gigantes, juegos *Nathan*).

Una versión más simple consiste en disponer la ilustración en los dos lados de un pequeño listón de madera (*Nathan*) o en las cuatro caras de un paralelepípedo (*poutrimage*, *Studia*), o también cubos

encajables sosteniendo 4 ilustraciones y uniéndose en función del dibujo (*cubasco-puzzle*, *Asco*).

Temas disociados

Los elementos importantes deben referirse al principio de la reconstrucción de un cuadro. Estos elementos no se encajan, sino que se superponen, y el punto de referencia del emplazamiento es más o menos difícil según los grados indicados por DECROLY.

Numerosas «loterías infantiles» comercializadas se basan en este principio. *Nathan* edita modelos variados en interés y en dificultad: la casa, la granja, las cuatro estaciones, el mercado (juegos), el circo, lotería de ecología (mat. didáctica).

Juegos de formas

Las láminas acartonadas y los dominós de emparejamiento no proponen apenas formas simples. Una caja *Nathan* de reconocimiento de imágenes («*Belles images*») respeta la condición inicial: «la regla es que los colores de los objetos difieran en la lámina y en el modelo separado».

La edición no es abundante en este género, y los juegos de comparación de formas afines, imágenes lacunares, cambio de detalle o de posición, deberán completarse para responder a la progresión deseable.

Notemos, sin embargo, que estas series de ejercicios sobre observaciones de detalles (que tienen su utilidad desde el punto de vista de la atención) han sido suplantados, en su mayor parte en el plano funcional, por la observación de las diferencias y las semejanzas de los elementos concretos o por cartulinas de juegos prematemáticos.

Juegos de tamaños

Recordemos todas las manipulaciones de volúmenes encajables de los juegos sensoriales descritos bajo el nombre de «encajes» y las actividades de seriación de objetos usuales (jarras, cacerolas) o geométricos: todos los elementos de manipulación analítica, como la torre rosa MONTESSORI, las barras de longitud, etc. Las dos experiencias se completan útilmente.

El material moderno propone numerosos juegos de clasificación de cilindros o de plataformas, orientándose algunos directamente hacia una actividad combinatoria (*los monigotes*, *Nathan*).

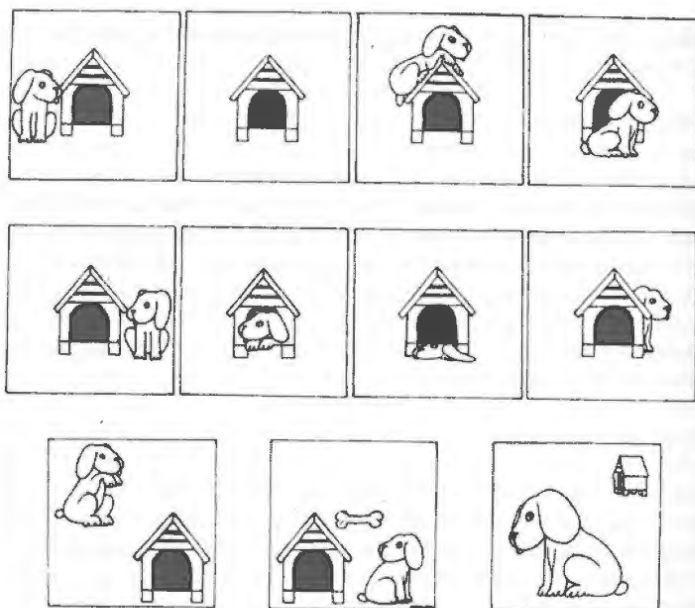


Fig. 57. — Juego de posiciones relativas. Primera lámina (16 x 29) relacionando las posibles posiciones de un objeto con respecto a otro. Fichas pertenecientes a otras series (posiciones recíprocas de dos objetos, de tres objetos, perspectivas). Este juego puede ir precedido de la manipulación de los mismos temas realizados en relieve. También está acompañado de los mismos elementos móviles adheridos a un recuadro de fieltro (*Nathan*).

Las superposiciones de formas a ensartar en una varilla son (si el modelo elegido es bueno) un ejercicio sobre los tamaños que no carece de interés. Estos juegos son numerosos. No figuran en la nomenclatura de DECROLY.

Las «*muñecas Decroly*», 5 muñecas decrecientes en contrachapado, sostenidas sobre un zócalo, están siempre en el catálogo de *Nathan*. También se encuentran en él versiones originales de juegos de reconocimiento de formas y de tamaño: «una ficha, un lugar» (16 láminas de distribución codificada).

Un interesante juego combinado: formas y tamaños «el juego de las hojas», que utiliza reproducciones de hojas en materia plástica, está difundido por *Spes-D.N.*

Se encuentran en las colecciones de láminas acartonadas una

buena variedad de juegos de tamaños. Versan sobre el establecimiento de una serie decreciente o sobre el emparejamiento de varios objetos que tienen un nexo lógico entre sí, presentados en diferentes tamaños.

Recordemos que las láminas permiten una recapitulación de las adquisiciones sensoriales, pero que no deben suplantar nunca a la experiencia con los objetos reales: no son utilizables más que en un segundo tiempo.

Juegos de posiciones

Las láminas de juegos de posiciones ofrecen una opción importante. Los modelos son bonitos y bien estudiados y responden a una gama variada de dificultades (*Studia*, *Playjeux*, *Spes D.N.*). Las cartulinas de juegos con imágenes secuenciales, si se posee el juego en doble, resultan perfectamente idóneas para la observación de cambios de posición de uno o varios personajes o de las modificaciones de posiciones recíprocas; en particular: «Series lógicas de imágenes para los niños», de *Nathan*, que no produce ya las series originales (el niño y el árbol, los tranvías, la silla, etc.), pero en cambio acaba de publicar una serie completa: «*Mon chien Gip et sa niche*» (Mi perro Gip y su casita), analizando las relaciones espaciales y las relaciones recíprocas y uniéndolas en el lenguaje.

Los juegos de orientación de objetos y de grafismos, aplicando el principio de la «lotería de las 4 posiciones» de A. DESCOEUDRES, se emplean mucho actualmente para la reeducación de las dislexias o la aproximación a la lectura (*Studia*: «contra la dislexia», 16 láminas, entre ellas las de la bandera en cuatro posiciones. *Nathan*: «preparación a la lectura»: orientación, simetría, inversiones, agrupamientos, ritmos, etc.).

Los juegos de asociación

Las láminas correspondientes a este tipo de juego no se han reeditado desde hace tiempo. Se encuentran pocas versiones en los juegos de lotería de identificación: en el mercado, mi casa, el circo, juego de los árboles (*Nathan-jeux*).

En cambio, numerosas series de conexiones lógicas de imágenes, de asociaciones de ideas, presentadas bajo forma de juegos de cartas a reagrupar (*M.D.I. Nathan*, *Studia*, etc.) o de dominós, permiten disponer de colecciones que responden a diferentes niveles de asociación.

Los juegos de deducción

No podemos extendernos sobre estos juegos, que fueron los precursores de los juegos de conjunto y de los juegos prematemáticos. Actualmente se integran en una multitud de juegos aparecidos con la matemática moderna, para los que debemos remitir a los catálogos de los editores.

Señalemos tan sólo, entre las publicaciones que siguen muy próximas al original, láminas clásicas de objetos que faltan o de detalles

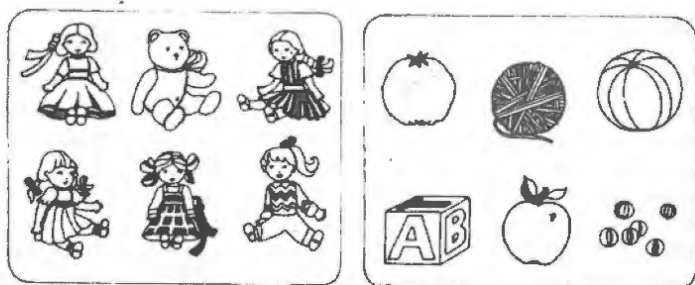


Fig. 58.—Juego de deducción. Presentación en forma de lámina decrolyana de series que tienen en cuenta los datos más recientes del razonamiento deductivo. Aquí no aparece la búsqueda del objeto que falta, sino la exclusión del «intruso» en un agrupamiento lógico. La propuesta de la derecha permite varias opciones: el cubo o las canicas (siendo los otros objetos únicos). El dibujo extraño al conjunto debe ser tapado por un disco blanco. Cuatro láminas de 21×28 proponen ejercicios de diversa dificultad, pero intencionadamente de disposición no graduada (*Nathan*).

transformados (*Studia, Playjeux*), y láminas de juego de integración: completar una serie con el objeto conveniente; y de exclusión: retirar el objeto extraño al conjunto (*Nathan*).

Por último, los juegos de clasificaciones combinadas, que eran la primera forma de las tablas de doble entrada y que figuran con este título en todos los juegos de distribución actuales, existen en formas que se pueden practicar colectivamente: «gran tapiz de clasificación» (*Nathan*) con varias series de formas. «Dónde y quién» (*Bourrelief*), más difícil, con imágenes.

Los juegos colectivos

Debemos hacer una mención especial de los juegos colectivos, porque, aparte de las tablas de distribución a que hemos aludido, no

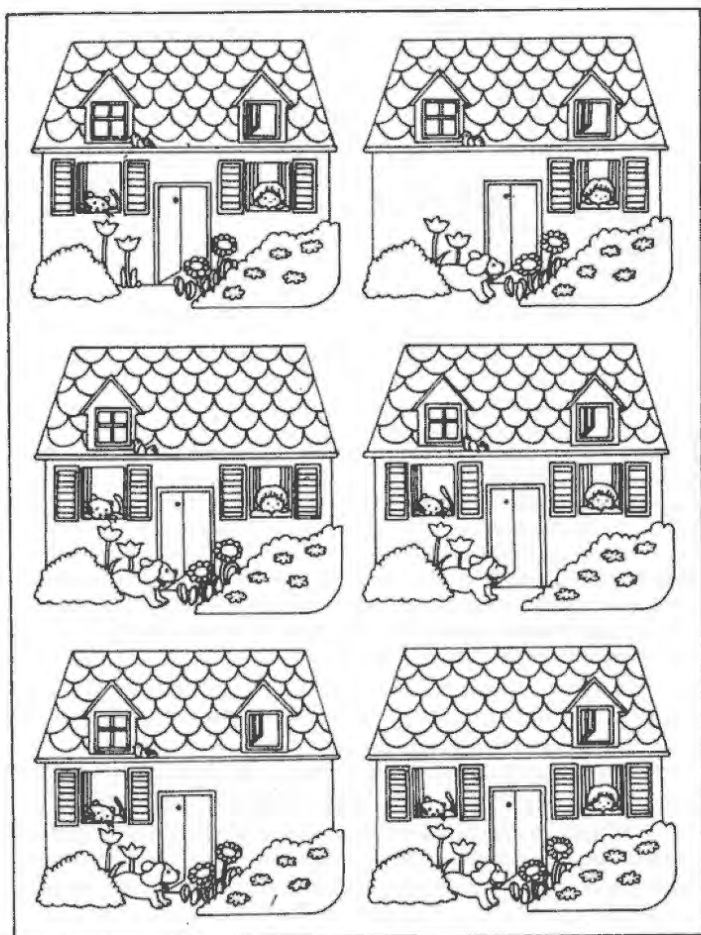


Fig. 59. — Juego de deducción clásica. Lámina de casas a completar, según el juego de los elementos que faltan (juego de conjunto de objetos n.º 2). Debe indicarse el elemento. La referencia a un modelo completo se ha suprimido; el éxito no se puede deber a una comparación término por término, sino a un razonamiento deductivo que se apoya en el conjunto de las figuras (cf. también la figura 27). *Ausente-intruso, Nathan.*

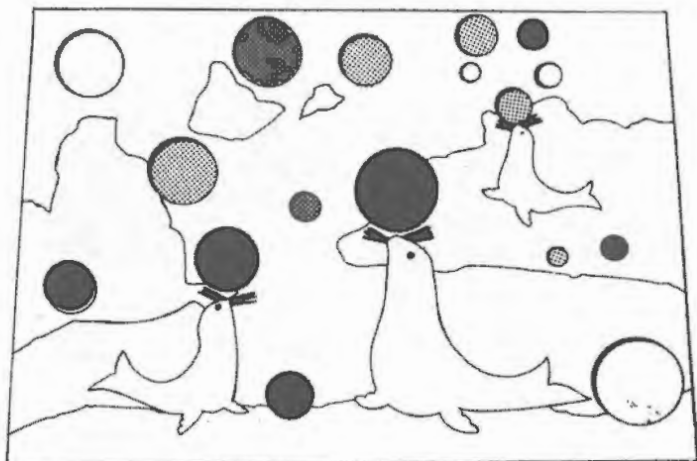


Fig. 60. — Gran tapiz de juego (75 x 55 cm). Aunque su dimensión se presta a la actividad simultánea de varios niños, no se trata realmente de un juego colectivo, porque la búsqueda de propuesta es única: reconocimiento de tamaños. Es una adaptación moderna, a escala de la actividad motriz del niño, de un juego visual de formas. El cuadro es de vivo colorido, las formas en blanco deben cubrirse con discos de la misma dimensión. La elección de los colores presenta varias opciones. Otros modelos proponen un juego de reconocimientos complejos (colectivo).

se pueden situar en una clasificación. Uno de sus objetivos es, en efecto, responder a actividades variadas.

Estos juegos se presentan generalmente bajo la forma de un tapiz (en plástico, textil sin tejer, cartón plastificado...), pudiéndose enrollar o plegar, y de accesorios: pequeños objetos, elementos recortados, cartulinas ilustradas. A veces se puede recurrir a accesorios ajenos al juego, lo cual lo integra perfectamente en la actividad de los niños.

Estos juegos no son numerosos. Aparecen cada vez con más frecuencia juegos (circuitos, juegos de la oca, etc.) que se practican sobre un soporte de grandes dimensiones. Tienen la ventaja de favorecer la socialización y su aporte no es desdeñable; pero nosotros limitaremos los juegos colectivos a los que se prestan a ejercicios sensoriales o combinatorios, dentro del espíritu decrolyano.

Bourrelrier presenta un juego basado fundamentalmente en el análisis y la organización del plano, y en la descodificación de circuitos: «seguir la flecha».

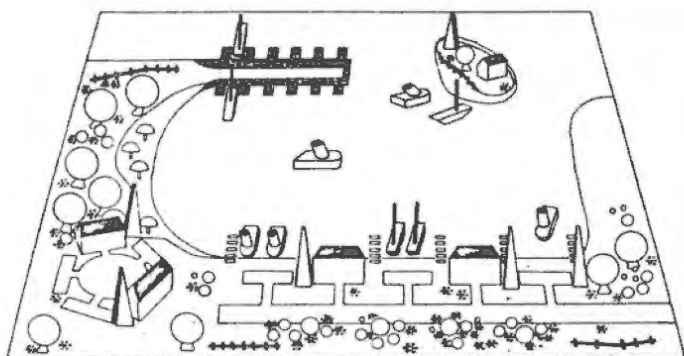


Fig. 61. — Juego del puerto. Este lugar de juego (tapiz de 45×59) es un boceto que permite el paso de la actividad lúdica a la toma de conciencia de la organización lógico-matemática y el acceso al lenguaje lógico. Orientado hacia el área deductiva (diversos juegos de deducción) y no, como los modelos antiguos, esencialmente al área sensovisual, es un juego colectivo que se inscribe en la tradición decrolyana.

Nathan ha inscrito en su catálogo juegos típicamente visuales motores, introduciendo en ellos, con espíritu moderno, una posibilidad de elección: «Las focas», reconocimiento de tamaños y de colores, y «paisajes», reconocimiento de formas y de dimensiones. Presenta asimismo juegos pre-lógicos, «juego de los carneros», «juego del puerto», que permiten a diferentes niveles el análisis topológico del plano, el establecimiento de distribuciones variadas, de relaciones y de operaciones, vinculándolos al lenguaje.

Aparte de estas láminas de grandes dimensiones, no es fácil encontrar ediciones de juegos colectivos.

La razón es, sin duda, el espacio que ocupan. El hecho es de lamentar porque este tipo de juego aporta a la clase o al jardín de infancia una actividad extremadamente rica, que corresponde de lleno a las opciones pedagógicas modernas.

Pero, lo mismo si se trata de obtener juegos educativos como de fabricarlos uno mismo, esta nueva edición de la obra de DECROLY aporta a los educadores los medios para dotar a sus alumnos de un material educativo de valor junto con la convicción de su necesidad.

Es lo que nosotros deseamos a la presente obra.

Referencia de las firmas citadas

ASCO. *Matériel didactique.*
Avenue de Paris, F 78820
Juziers.

BOURRELIER-A. COLIN. *Pré-élémentaire Bourrelier.*
103, boulevard Saint-Michel, 75005 Paris.

DELACHAUX. 2 catálogos:
Jeux créatifs Spes
(promotion D.N.).
Jeux créatifs (D. N.).
32, rue de Grenoble, 75007
Paris.

NATHAN, 2 catálogos:
Nathan, maternelles
(matériel didactique).

(Dist. en España: AKROS)

Jeux éducatifs Nathan
(jeux).
9, rue Méchain, 75690 Paris
Cedex 14.

M.D.I. *Clases maternelles et primaires*
B.P. 33 - 78102 Saint-Germain-en-Laye.

PLAYJEUX. *Matériel didactique.*
Route de Saint-Saturnin,
84310 Morières-lès-Avignon.

STUDIA. *Matériels éducatifs.*
40 bis, rue Maurice-Arnoux,
92210 Montrouge.

FIRMAS ESPAÑOLAS QUE PRESENTAN EN SU CATALOGO JUEGOS SIMILARES A LOS CITADOS EN ESTA OBRA:

- | | | |
|--------------|-------------|----------------------|
| — AKROS | — EDUCA | — MB JUEGOS |
| — BAGUL VERT | — GOULA | — PBP |
| — CEPE | — JOC-DI | — SALVATELLA |
| — DIDACTA | — LA GALERA | — SANTIAGO RODRIGUEZ |
| — DIDO | — LEGOS | — XANGO... |
| — DISET | — LOGOS | |

Asimismo, figuraban, en su día, juegos decrolianos en los catálogos de las siguientes casas:

DALMAU CARLES; ENOSA; SCHROEDEL; SEIX BARRAL.

NOTA: Los juguetes de las firmas LORENZ y BAUFIX se importan en España. Para mayor información, consúltese a la casa PUCK de Madrid.

* Agradecemos a D.ª Montserrat Bofill, de la casa PUCK (MADRID), su valiosa ayuda para elaborar la selección de firmas españolas que fabrican juegos idénticos o similares a los ideados por DECROLY y sus seguidores. (N. del E.).

BIBLIOGRAFIA

- ABERASTURY, A.: *El niño y sus juegos*. Buenos Aires, Paidós, 1977.
- ALDIS, O.: *Play Fighting*. New York y London, Academic Press, 1975.
- ARCE, C.: *Juegue con sus hijos*. Barcelona, Martinez Roca, 1982, 219 págs.
- ARNOLD, A.: *Cómo jugar con su hijo*. Buenos Aires, Kapelusz, 1966.
- BALLY, C.: *El juego como instrumento de libertad*. México, Fondo de Cultura Económica, 1965, 2.^a edic.
- BANDET, J. Y ANBRADIE, M.: *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona, Fontanella, 1975.
- BAYLE GABARRO, F.: *El juguete en la vida del niño*. Barcelona, Miguel Ari-many, 1969.
- BENGTSOON, A.: *Adventure Playgrounds*. London, Grosby Lockwood, 1972.
— *Parques y campos de juego para niños*. Barcelona, Blume, 1975.
- BLID, E.: *Play, practice, learn-play training for handicapped children*. Stockholm, Bonniers, 1971.
- BORJA SOLÉ, M.: *El Joc, eine pedagògica a Catalunya*. Hogar del libro, Col. Nadal, Barcelona, 1982.
— *Les ludoteques. Juguines i societat*. Edicions 62 Col. R. Sensat, Barcelona, 1982.
- BOSTON CHILDREN'S MEDICAL CENTER AND GREGG, E.: «What to do when 'There's Nothing to Do'», Arrow, 1971.
- BRONCKART, J. P.: *Teorías del lenguaje*. Barcelona, Herder, 1980; 277 págs.
- BRUNER, J.; JOLLY, A. Y SYLVA, K.: *Play, its role in development and evolution*. Harmondsworth, Penguin, 1976.
- BUYTENDIJK, J.: *El juego y su significado*. Madrid, Revista de Occidente, 1953.
- CAILLOIS, R.: *Teoría de los juegos*. Barcelona, Seix Barral, 1958.
— *Man, play and games*. New York, Free Press, 1961.
- CALAFELL, P.: *El niño juega*. Barcelona, Agora, 1975.
- CANEY, S.: *El libro de los juguetes*. México, Diana, 1977.
- CASS, J.: *The significance of children's play*. London, Bastford, 1971.

- CAUSI, T.: *Bosquejo de una teoría biológica del juego infantil*. Madrid, Espasa-Calpe, 1925.
- CENTRO MÉDICO INFANTIL DE BOSTON: *Para preescolares. Juegos y actividades recreativas*. Madrid, Marsiega, 1974, 2.ª edic.
- CONVERT, A.: *Le jeu de la créativité*. París, CEREP, 1974.
- COSSETTINI, L.: *Del juego al arte infantil*. Buenos Aires, Eudeba, 1962.
- CROWE, B.: *The Playgroup Movement*. Allen & Unwin, 1973.
- CHATEAU, J.: *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires, Kapelusz, 1973, 6.ª edic.
- *Le jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline. Introduction à la pédagogie*. París, Vrin, 1964, 2.ª edic.
- *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant. Essai sur la genèse de l'imagination*. París, Vrin, 1955, 2.ª edic.
- CHOMBART DE LAUWE, M. J.; BONNIN, P.: *Enfant-en-jeu: les pratiques des enfants durant leur temps libre en fonction des types d'environnement et des idéologies*. París, Bordas, 1979.
- CHUKOVSKY, K.: *From two to Five*. University of California Press, 1963.
- DALLAYRAC, N.: *Los juegos sexuales de los niños*. Barcelona, Granica, 1974.
- DELVAL, J.: «La presentación infantil del mundo social». *Infancia y Aprendizaje*, n.º 13, 1981, págs. 35-67.
- DICKINSON, S.: *Mother's Help*. Fontana, 1975.
- DODSON, F.: *Tout se joue avant 6 ans*. París, Laffont, 1972.
- ECHEVARRÍA, J.: *Sobre el juego*. Madrid, Taurus, 1980, 198 págs.
- ELEIZAGUI LÓPEZ, J. DE: *Los juegos en la infancia*. Barcelona, Sociedad General de Publicaciones, 1924.
- ELSCHENBROICH, D.: *El juego de los niños*. Madrid, Zero zyx, 1979.
- EMPAR DE LANUZA y otros: *El juego popular aplicado a la educación*. Madrid, Cincel, 1980, 116 págs.
- ESTEVE ZARAZAGA, J. M.: *Lenguaje educativo y teorías pedagógicas*. Madrid, Anaya, 1979, 159 págs.
- FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, M.: *Yo juego así*. Madrid, Magisterio español, 1969.
- FERNÁNDEZ POMBO, A.: *El niño necesita jugar*. Madrid, Alameda, 1965.
- FERRAN, P.; MARIET, F.; PORCHER, L.: *A l'école du jeu*. París, Bordas, 1979.
- FINGERMANN, G.: *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires, El Ateneo, 1970.
- FINK, E.: *Le jeu comme symbole du monde*. París, ed. Ninoit, 1966.
- FORMAN, G. y FLEET HILL, D.: *Constructive Play: Piagetian Activities for Children 2-5*. Wadsworth International Group, 1981, 200 págs.
- GORRIS, J. M.: *El juguete y el juego*. Barcelona Avance, 1976.
- GUARNER, S.: «Aprender por medio del juego». *Nuestra escuela*, abril, 1982, págs. 17-24.
- GUTTON, PHILIPPE: *El juego de los niños*. Barcelona, Nova Terra, 1980, 260 págs.
- HARTLEY, R. E.; FRANK, L. K.; GOLDENSON, R. M.: *Cómo comprender los juegos infantiles*. Buenos Aires, Hormé-Paidós, 1977, 2.ª edic.
- HEGELER, S.: *Cómo elegir juguetes*. Buenos Aires, Paidós, 1965.

- HENRIOT, J.: *Le jeu*. Paris P.U.F., 1969.
- HERRON, R. Y SUTTON-SMITH, B.: *Child's play*. New York. Wiley, 1971.
- HETZER, H.: *El juego y los juguetes*. Buenos Aires, Kapelusz, 1978.
- HEWSON, S.; MCCONKEY, R.; JEFFREE, D. M.: *Vamos a jugar. Guía de juegos cotidianos para ayudar al desarrollo normal del niño*. Madrid, SEREM, 1979.
- HUGON-DEROUENNES, H.: *Le jeu réinventé*. Paris, Fleurus, 1977.
- HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Madrid, Alianza, 1973.
- ISAAC, S.: *Intellectual Growth in Young Children*. Routledge, 1930.
- *Social Development in Young Children*. Routledge, 1933.
- INSTITUT INTERNATIONAL POUR LA PROMOTION DU BON JOUET: *Why an international institute for the promotion of the good toy?* Genève, 1978.
- JACQUIN, G.: *La educación por el juego*. Madrid, Atenas, 1958.
- JARECTI, H.: *Playgroups a practical approach*. London, Faber, 1975.
- JESÚS, A.: «La música: medio terapéutico y educativo». *Nuestra Escuela*, abril 1982, págs. 27-32.
- KAWWIN, E.: *La selección de juguetes*. Buenos Aires, Claridad, 1945.
- KELLOG, P.: *Análisis de la expresión plástica*. Madrid, Cincel, 1980, 298 páginas.
- LEBOIVICI Y DIATKINE, R.: *Significado y función del juego en el niño*. Buenos Aires, Proteo, 1969.
- LEIF, J. Y BRUNELLE, L.: *Le jeu pour le jeu*. Paris, A. Colin, 1976.
- LEMOINE, G. P.: *Jugar, gozar*. Madrid, Gedisa, 1980, 144 págs.
- LHOTE, J. M.: *Le symbolisme des jeux*. Paris, Berg, 1976.
- LIBBRECHT-GOURDET, A.: *Créer une ludothèque*. Verrey, Delta, 1978.
- LINAZA, J.; PARDO, P.; ALONSO, P.; MALDONADO, A.: «Investigaciones sobre el juego infantil en la escuela». *Boletín, ICCE*. Univers. Autónoma de Madrid, n.º 5, enero, 1982, págs. 20-31.
- LUCAT, L.: *Pintar, dibujar, escribir y pensar*. Madrid, Cincel-Kapelusz, 1980, 154 págs.
- MAHLER, M; BENDER, L. y otros: *Cómo comprender los juegos infantiles*. Buenos Aires, Paidós.
- MARTÍN GONZÁLEZ, A.: *El mundo del juguete. Cómo elegir*. La Coruña, Adara, 1976.
- MARTÍNEZ NEBRAS, F.: «El juego dramático». *La Escuela en Acción*, n.º 10.426, marzo, 1982, págs. 32-34.
- MARZOLLO, J. Y LLOYD, J.: *Learning Trough Play*. Allen & Unwin, 1974, Penguin, 1977.
- MATTERSON, E. M.: *Play with a Purpose for the Under-Sevens*. Penguin, 1972.
- MAYROIDIS-FONTAINE, M. F.: *Un nouveau type d'animation culturelle: la ludothèque*. Paris, S. A., 1974.
- McLELLAN, J.: *The question of play*. Oxford, Pergamon, 1970.
- MEDINA, A.: *Juegos infantiles*. Madrid, Empresa Nacional de Optica, 1975.
- MICHELET, A.: *Los útiles de la infancia*. Barcelona. Herder, 1977.
- MILLAR, S.: *The Psychology for Play*. Penguin, 1971, Ed. español: Barcelona, Fontanella, 1972.
- MOOR, P.: *El juego en la educación*. Barcelona, Herder, 1981, 160 págs.

- NAHARRO, V.: *Descripción de los juegos de la infancia, los más propios a desenvolver sus facultades físicas y morales, y para servir de abecedario gimnástico*. Madrid, Impta., de Fuentenebro, 1818.
- NERI, ROBERTO: *Juego y juguetes*. Buenos Aires, Eudebe, 1963.
- NEWSON, J. E.: *Four Years Old in a Urban Community*, Pelican, 1980.
- O.C.D.E.: *Regles de securité pour les jouets*. París, O.C.D.E., 1975.
- O.M.E.P.: *Place au jeu*. Copenhague. O.M.E.P., 1965.
- *Pouvoirs du jouet*. París, O.M.E.P., 1966.
- PAGE, H.: *El juego en la primera infancia*. Madrid, Espasa-Calpe, 1954.
- PAUSEWANG, E.: *Juegos didácticos, para realizar en grupos con niños de 3 a 8 años*. Buenos Aires, Kapelusz, 1977.
- PIAGET, J.: *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Routledge, 1951.
- PIAGET, J.; LORENZ, K.; ERIKSON, E. H. y otros: *Juego y desarrollo*. Grijalbo, Barcelona, 1982.
- POROT, M.: *La familia y el niño*. Barcelona, Planeta, 1980, 288 págs.
- PRIETO GARCÍA TUÑÓN, M. A.: *El juego y el juguete educativo en la edad preescolar*. Madrid, Magisterio Español, 1967.
- QUEIRAT, F.: *Los juegos de los niños*. Madrid, Jorro, 1926.
- RABECO-MAILLARD, M. M.: *Histoire des jeux éducatifs*. París. Nathan, 1969.
- RUSSEL, A.: *El juego de los niños*. Barcelona, Herder, 1970.
- SANUY, C.; CORTES, L.: *Enseñar a jugar. Juegos educativos para el desarrollo de la personalidad*. Madrid, Marsiega, 1974.
- SARAZANAS, R.; BANDET, J.: *El niño y sus juguetes*. Madrid, Narcea, 1972.
- SIMSON, D. y ALDERSON, D. M.: *Creative play in the Infant's school*. London, Pitman, 1968.
- SINGER, J. L.: *The Child's world of make-believe*. New York y London, Academic Press, 1973.
- SMALL, M.: *El niño actor y el juego de libre expresión*. Buenos Aires, Kapelusz, 1963.
- STEN, H.: *Cómo elegir los juguetes*. Buenos Aires, Paidós, 1965.
- TABELLA, N.: *Los juguetes*. Rosario, Biblioteca, C. Vigil, 1968.
- TORRES SANTOMÉ, J.: «O xogo, os xoguetes e as ludotecas» en *O Ensino*, n.º 0 (1980), págs. 33-42.
- «Un espacio para el juego: Las ludotecas» en *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 5 (1979), págs. 22-24.
- VIAL, J.: *Jeu et éducation. Les ludothèques*. París, PUF, 1981.
- VIAL, J.; VONÈCHE, J.: *Séminaire pour les ludothèques*. Genève, UNESCO, 1976.
- VOLPICELLI, L.: *Il gioco nella vita e nella educazione infantile*. Roma, Ed., dell'Ateneo, 1949.
- WINNICOTT, D. W.: *Playing and reality*. London, Tavistock, 1971.
- WOLFGANG, H.: *Cómo ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego*. Buenos Aires, Paidós, 1979.
- ZEITLIN TAETZSCH, S. y TAETZSCH, L.: *Juegos y actividades preescolares*. Barcelona, CEAC, 1980.

OBRAS DE EDICIONES MORATA DE INTERES

- BOWER, T.: EL MUNDO PERCEPTIVO DEL NIÑO. Serie Bruner: El desarrollo en el niño, Vol. 5.
Traducción de A. Guera.
2.ª ed. 1982, 132 págs.
- DONALDSON, M.: LA MENTE DE LOS NIÑOS.
Traducción de A. Guera.
1979, 192 págs.
- FRAISSE, P.: PSICOLOGIA DEL RITMO.
Traducción de D. Blasco.
1976, 214 págs.
- GARVEY, C.: EL JUEGO INFANTIL. Serie Bruner: El desarrollo en el niño, Volumen 7.
Traducciones de A. Guera.
3.ª ed., 1983, 200 págs.
- GOODNOW, J.: EL DIBUJO INFANTIL. Serie Bruner: El desarrollo en el niño, Volumen 8.
Traducción de A. Guera.
2.ª ed. 1981, 216 págs.
- GRATIOT-ALPHANDÉRY, H.; ZAZZO, R.: TRATADO DE PSICOLOGIA DEL NIÑO (6 tomos).
- TOMO III. INFANCIA ANIMAL. INFANCIA HUMANA.
Por J. Chateau, R. Chauvin, R. Doron. Traducción de L. Echevarría.
2.ª ed., 1979, 216 págs.
- TOMO VI. LOS MODOS DE EXPRESION.
Por P. A. Osterrieth y P. Oléron.
Traducción de D. Blasco.
2.ª ed., 1980, 208 págs.
- HERRMANN, T.: LENGUAJE. («Fundamentos de Psicología», volumen V.)
Traducción de L. Santiago Jiménez.
1974, 176 págs.

- JACKSON, B.: CADA NIÑO UNA EXCEPCION.**
Traducción de Pilar Carro. Prólogo del Dr. A. Cambrodi.
1981, 168 págs.
- MAIGRE, A.; DESTROOPER, J.: LA EDUCACION PSICOMOTORA.**
Traducción de G. Gonzalvo.
2.ª ed. 1981, 207 págs.
- NOVEMBER, J.: EXPERIENCIAS DE JUEGO CON PREESCOLARES.**
Traducción de J. M.ª Sancho.
1983, 160 págs.
- OLÉRON, P.: EL NIÑO Y LA ADQUISICION DEL LENGUAJE.**
Traducción de I. Agoff y R. Rodríguez Marín. Prólogo del Prof. J. M. Aragó. Universidad Central, Barcelona.
1981, 240 págs.
- OSTERRIETH, P.: PSICOLOGIA INFANTIL.**
Traducción de G. Gonzalvo, Prólogo del Prof. C. Vázquez Velasco.
11.ª ed., 1982, 214 págs.
- RUBIN, Z.: AMISTADES INFANTILES. Serie Bruner. El desarrollo en el niño. Volumen 13**
Traducción de A. Guera.
1981, 176 págs.
- TURNER, J.: EL NIÑO ANTE LA VIDA. (Enfrentamiento, competencia y cognición.)**
Traducción de A. Guera.
1983, 208 págs.
- PIAGET, J.: LA COMPOSICION DE LAS FUERZAS Y EL PROBLEMA DE LOS VECTORES.**
Con la colaboración de C. Dami, C. Rossel-Simonet, M. Robert, J. Bliss, P. Mounoud, M. Chollet-Levret, Vinh-Bang.
Traducción de D. Blasco.
1975, 192 págs.
- PIAGET, J.: PSICOLOGIA DEL NIÑO.**
Traducción de L. Hernández Alfonso.
11.ª ed., 1982, 160 págs.
- PIAGET, J.: LA REPRESENTACION DEL MUNDO EN EL NIÑO.**
Traducción de V. Valls y Angles.
5.ª ed., 1981, 348 págs.
- PIAGET, J.: LA TOMA DE CONCIENCIA.**
Con la colaboración de A. Blanchet, J.P. Bronckart, N. Burdet, A. Cattin, C. Dami, J. y M. Fluckiger-Geneux, C. Gilliéron, A. Henriques-Christophides, D. Liambey, O. de Marcellus, A. Munari, M. Robert, A. M. Zutter.
Traducción de L. Hernández Alfonso.
2.ª ed., 1981, 284 págs.
- VII LIERS, P. A. Y J. G.: PRIMER LENGUAJE. Serie Bruner: El desarrollo en el niño, Vol. 10.**
Traducción de A. Guera.
1980, 184 págs.