



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

COLEGIO DE PEDAGOGIA

## EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA FAVORECER LA IDENTIFICACION DE LAS EMOCIONES



### TESINA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA

PRESENTA:

**PAULINA ESPINOSA TORO**

ASESOR DE TESIS:

**MTRA. EVA RAUTENBERG**

FACULTAD DE FILOSOFIA  
Y LETRAS



FACULTAD DE FILOSOFIA  
Y LETRAS



MEXICO, D. F.

2004

COLEGIO DE PEDAGOGIA



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS

- ❖ A mi Alma Mater que me forjó como estudiante desde la preparatoria y como profesionista en la Universidad.
- ❖ A mis maestros cuyo ejemplo será mi luz en el devenir histórico de mi vida.
- ❖ Con gratitud a la Mtra. Eva Rautenberg por su paciencia y sabiduría en la conducción de este trabajo.
- ❖ A la Mtra. Laila Belmeni por sus consejos y orientaciones en el desarrollo de este tema.
- ❖ A la Dra. Nancy Steinberg por su invaluable apoyo en el desarrollo de los juegos.
- ❖ A mis amados padres Virginia y Félix por todo el amor, apoyo y orientación a lo largo de mi vida.
- ❖ Con admiración y respeto a mis abuelitas Rosalía y Lucésita<sup>†</sup> por su actitud ejemplar ante la lucha por la vida.
- ❖ A mi hermana Virginia por su compañía y constante estímulo a lo largo de mi vida.
- ❖ A mis tíos y primos por su constante apoyo y estímulo.

# INDICE

## AGRADECIMIENTOS

## INTRODUCCIÓN 1

## CAPÍTULO 1 4

Inteligencia, Inteligencias Múltiples e Inteligencia Emocional

- 1.1 Inteligencia 4
- 1.2 Inteligencias múltiples 10
- 1.3 Inteligencia emocional 14

## CAPÍTULO 2 32

El juego y el aprendizaje

- 2.1 Concepto 32
- 2.2 Recorrido histórico 33
- 2.3 Teorías del juego 37
- 2.4 El Juego según Froebel 40
- 2.5 El Juego según Piaget 42
- El periodo de las operaciones concretas 48
- 2.6 El juego y el aprendizaje 50

## CAPÍTULO 3 53

El juego como identificador de emociones

- 3.1 Características y clasificación de los juegos 53
- 3.2 Compendio de juegos 57

## ANEXO CAP. 3 72

## REFLEXIONES FINALES 79

## FUENTES DE CONSULTA 83

## INTRODUCCIÓN

El juego es una de las actividades más importantes dentro del desarrollo humano.

Por medio de éste se pueden desarrollar infinidad de habilidades, tales como: la creatividad, la imaginación, la psicomotricidad fina y gruesa.

Por otro lado, uno de los aspectos más importantes del juego, es que refuerza el aprendizaje, ya que hace que lo que se enseñe, sea aprendido de forma divertida.

Sin embargo, algo de lo que no se ha ocupado la educación es lo relativo al aprendizaje emocional. Se sabe que aquellos niños que tienen un alto coeficiente emocional, tienen beneficios que van desde lo cognitivo, físico y social.

Para lograr que las emociones puedan educarse o controlarse, lo primero que debe hacerse es identificarlas o reconocerlas.

Por esto, el propósito de este trabajo es presentar un compendio de juegos tanto sedentarios como motores, destinados para la identificación de las emociones.

Dado que el juego es parte esencial del desarrollo del niño, y que la edad en que empiezan a conocer y manifestar sus emociones es en la etapa escolar<sup>1</sup>, los juegos están pensados para los niños entre los 5 y 12 años.

A partir del nacimiento de los Atari, PlayStation y demás videojuegos, las investigaciones realizadas en el Instituto Latinoamericano de Ciencias de la Educación (ILCE) se ha encontrado que los niños han dejado de participar en juegos sociales y pasan demasiadas horas sentados aislados como simples espectadores de los videojuegos, razón por la cual tanto padres como maestros

---

<sup>1</sup> Sánchez Hidalgo, Efrain Psicología educativa pp. 192-197

debemos insistir en que el niño se levante y viva el juego como participante y disfrute del mismo, en este caso en el desarrollo de las emociones.<sup>2</sup>

Esta tesina desarrollada en tres capítulos contiene el marco teórico de lo que es la inteligencia emocional como lo que es el juego, además se presenta el desarrollo de algunos juegos para favorecer la identificación de las emociones en los niños de 5 a 12 años.

El primer capítulo, consiste en el desarrollo de temas relativos al concepto y habilidades cognoscitivas de la inteligencia. Posteriormente, se aborda la teoría de las denominadas inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner. En este apartado se describe cada una de las habilidades o inteligencias. Para terminar el capítulo, se habla de la inteligencia emocional, en qué consiste, cuáles son sus habilidades, la diferencia entre el Coeficiente Intelectual (C.I.) y el Coeficiente Emocional (C.E.), como principales temas.

En el segundo capítulo se parte de un recorrido histórico para conocer cómo las diferentes civilizaciones veían el juego. Posteriormente, el recorrido se vuelve hacia distintos autores (filósofos, pedagogos, psicólogos) y sus propias definiciones del juego. Después el trabajo se centra en Froebel y su concepción del juego. También se menciona la teoría del juego de Piaget y cómo se desarrolla el juego dependiendo de la edad del niño. De aquí se retoma el periodo de las operaciones concretas que abarca de los 5-12 años, etapa al que se dedican los juegos elaborados en este trabajo, terminando con la importancia que tiene el juego en el aprendizaje.

El tercer y último capítulo consiste en dar a conocer algunas características y tipos de juegos, así como la importancia de los juegos en el desarrollo emocional del niño. De aquí se pasa a la propuesta del trabajo: Se trata de un compendio de

---

<sup>2</sup> Zarandón, Irene La televisión y sus efectos en la personalidad de los niños

juegos sedentarios y motores que se pueden utilizar para favorecer la identificación de las emociones, la cual es la base de la inteligencia emocional.

Los juegos sedentarios están basados en juegos ya existentes de dominio público como dominó y memorama y otros como Uno, Adivina Quién, Turista, entre otros.

Los juegos motores están basados en rondas infantiles como Los Listones y San Serafín del Monte y juegos recreativos como Adoreo, entre otros.

El objetivo de esta tesina es darle a padres y maestros una herramienta que por medio del juego social realizado en familia o en equipo de trabajo en la escuela, favorezcan la identificación de las emociones en los niños y aglutinen más la unión familiar.

La metodología empleada en la elaboración de este trabajo es descriptivo-bibliográfico.

**CAPITULO I**  
***INTELIGENCIA, INTELIGENCIAS MULTIPLES***  
***E INTELIGENCIA EMOCIONAL***

I. INTELIGENCIA

Al hablar de inteligencia nos estamos sumergiendo es un tema por demás vasto, en el sentido que hay diferentes enfoques que se han hecho cargo del tema y que ha sobrepasado fronteras interdisciplinarias, ya que como término, éste se ha usado durante muchas generaciones, en una sociedad que ha evolucionado de forma vertiginosa.

Tanto ha evolucionado que ha saltado de las disciplinas originales (filosofía, biología, educación) a disciplinas que en su campo de estudio no habían contemplado a la inteligencia como concepto. Incluso ha sido llevada a la ingeniería (edificaciones inteligentes) o la informática (inteligencia artificial). Todo esto para saber que la inteligencia es un concepto tan complejo, que sobrepasa sus propias fronteras, por que desde la filosofía hasta la neorología han aportado elementos para dilucidar el origen, el funcionamiento y la significación que tiene en la vida del hombre.

La psicología, desde sus inicios (S: XIX) se ha interesado en la inteligencia y a la fecha sigue investigando todo lo concerniente al tema.

Así como existen varias disciplinas que toman o se ocupan del concepto y el funcionamiento de inteligencia, así existen un sinnúmero de teorías que tratan de explicar el origen y desarrollo de ésta.



Una de estas teorías explica que la inteligencia no es algo tangible que se encuentra en el cuerpo como un órgano o una enzima, sino que es una cualidad de la conducta. "La conducta inteligente es esencialmente adaptativa, en cuanto que representa modos eficaces de satisfacer las demandas de los cambios ambientales. Esta facultad varía según las especies y según el contexto en el que vive el individuo".<sup>3</sup>

Esta teoría es una de las más aceptadas en el ámbito biológico, sin embargo, en el ámbito psicológico aún existen debates para definir el concepto de Inteligencia.

La palabra inteligencia tiene su origen en Aristóteles (384-322 a.C), quien distinguía entre *orexis*, las funciones emocionales y morales, de *dianoia* las funciones cognoscitivas e intelectuales. Podemos darnos cuenta que desde esa época, ya se podía distinguir dos tipos de mente, la racional y la emocional. Por su parte Cicerón (106-43 a. C), traduciría las palabras de Aristóteles como *Intelligentia* (inter-dentro, leer-reunir, escoger, discriminar).

Más adelante, Binet (1857-1911) consideraba la inteligencia "como un conjunto completo de cualidades, incluyendo: 1) la apreciación de un problema y la dirección de la mente hacia su ejecución; 2) la capacidad para realizar las adaptaciones necesarias y así alcanzar un fin determinado y 3) el poder de la autocrítica. El juzgar, el comprender y el razonar bien son las actividades esenciales de la inteligencia"<sup>4</sup>

Thorndike (1874-1949) y sus colaboradores hicieron hincapié en las diferentes formas del pensamiento abstracto, la resolución de problemas, la atención, la adaptabilidad, la capacidad de educación o aprendizaje, el discernimiento y la captación de las relaciones. Sin embargo, ninguna de estas descripciones eran lo suficientemente explícitas para saber si una conducta o

---

<sup>3</sup> Robert J. Sternberg y Douglas K. Deterjan ¿Qué es la Inteligencia? p. 38

<sup>4</sup> Philip Vernon Inteligencia. Herencia y ambiente. p.41

respuesta a un estímulo podrían ser consideradas como inteligencia. En nuestros días, tal vez podamos estar en desacuerdo con esa teoría, ya que cualquier respuesta a un estímulo, podría considerarse como un tipo de inteligencia.

Para Wechsler (1890-1951), la inteligencia era "El conjunto o capacidad global del individuo para actuar con un fin de modo racional y enfrentarse con eficacia a su ambiente".<sup>5</sup>

Piaget (1896-1980) opinaba que "la inteligencia no es una facultad causal o distintiva de la mente, sino una extensión de los procesos biológicos de adaptación, al igual que todos los demás animales [...] Cuanto más complejas son las líneas de interacción entre el organismo y el ambiente y cuanto más amplias y lógicas son las concepciones que tienen los niños del mundo y sus procesos de pensamiento, la conducta se hace progresivamente más inteligente."<sup>6</sup>

Como se puede ver casi todas estas teorías acerca de la Inteligencia hablan tanto de la adaptación como el equilibrio como habilidad principal, ya que si una persona es capaz de adaptarse al mundo, será capaz de enfrentarse a los problemas de la vida.

Se sabe que la inteligencia depende de muchos factores, como la herencia y el ambiente circundante, pero la inclinación hacia cada uno de estos factores dependerá de las experiencias que el sujeto tenga en su vida, pero uno de los factores más importantes para el desarrollo de la inteligencia es la motivación y el interés que el individuo posea para ser parte de las experiencias a las que se someterá en el transcurso de su existencia.

Después de conocer algunas de las concepciones en torno a la inteligencia, se puede determinar que la inteligencia es la capacidad de cualquier ser humano para adaptarse a su entorno y circunstancias, para que a partir de esto, pueda

---

<sup>5</sup> Ídem

<sup>6</sup> Ibidem p. 63

llegar a la toma de decisiones para cambiar, mejorar o continuar con esas circunstancias.

Pero, ¿qué pasa con las personas que son geniales o excepcionalmente inteligentes que son incapaces de iniciar y mantener una conversación, que tienen problemas para adaptarse a su entorno? Precisamente ésa es la esencia de la Inteligencia emocional, el saber relacionarse con los demás y adaptarse al mundo circundante de la que posteriormente se hablará. El Coeficiente Emocional (C.E.) es el complemento del Coeficiente Intelectual (C.I.). Y ambos son complementaciones.

Nuestra inteligencia está conformada por habilidades específicas, pero ¿cuáles son?; éstas son también llamadas habilidades cognitivas, y son todas aquellas que conforman nuestra mente racional, como la memoria, la creatividad, la comunicación, la comprensión, entre otras.

La habilidad es cuando se tiene la destreza y la capacidad de hacer algo, en este caso, tener habilidades de la inteligencia, significa que tenemos mayor capacidad para desempeñarnos en un área específica, por ejemplo, la habilidad de resolver problemas matemáticos.

Para entender mejor esta noción, se hablará de las habilidades cognitivas que más se conocen, como lo son la memoria y la creatividad.

Una de las habilidades principales de la mente racional es la memoria, la cual se define como "el proceso de recordar la información (que envuelve recuerdos, emociones y experiencias) y que una persona puede recuperar y reproducir siendo una prueba de su retención o memoria. Aquello que no se puede recuperar en la memoria se dice que se ha olvidado"<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Margaret M. Clifford Enciclopedia práctica de la pedagogía Tomo II p. 338

En la memoria se encuentran 3 tipos de sistemas memorísticos; éstos son: memoria sensorial (MS), memoria a corto plazo (MCP) y memoria a largo plazo (MLP).

La memoria sensorial (MS) es la parte del sistema de memoria que actúa mientras una persona experimenta un evento con los sentidos, es decir, es el registro sensorial de un acontecimiento.

La memoria a corto plazo (MCP), toma el relevo cuando la memoria sensorial concluye su procesamiento. Tiene dos objetivos: 1) retener la información durante un periodo de tiempo y 2) preparar la información para que pueda transferirse a un sistema de memoria más permanente, llamado memoria a largo plazo.

La memoria a largo plazo (MLP) es la parte del sistema de memoria que almacena información que antes fue producto de la memoria a corto plazo, con el fin de recuperarla y emplearla cuando sea necesario.

La memoria es una de las habilidades más importantes de la mente racional, porque gracias a ella podemos almacenar desde los recuerdos de la niñez, hasta las experiencias para la vida adulta y profesional.

Otra de las principales habilidades de la mente pensante es la creatividad, la cual ha servido a cantidad de personajes celebres para inventar o crear lo que hoy conocemos como avances científicos, tecnológicos, culturales, e incluso sociales. Un buen ejemplo de esto es Leonardo Da Vinci, ya que sin su creatividad e ingenio, no se hubieran descubierto los principios que permitieron la construcción del avión.

La creatividad no es otra cosa más que la inspiración que algunas personas tienen para inventar las cosas. Gracias a la creatividad, somos capaces de crear, descubrir lo que está a nuestro alcance, y también lo que no lo está. Hay algunas personas que piensan que no poseen esta habilidad, sin embargo, ésta, como todas las habilidades de la mente racional, puede estimularse y desarrollarse. En específico, la creatividad puede aumentar a través de estímulos externos, los cuales ayudados por la memoria, puede convertirse en una capacidad compleja.

Como se puede ver, nuestra inteligencia es demasiado compleja, tanto que hay debates en torno a su medición. La inteligencia como tal, no es medible, lo que se miden son las conductas inteligentes que las personas ocupan para resolver determinado problema o cuestionamiento.

Tan enigmática es nuestra inteligencia, que algunos científicos positivistas han ideado una serie de instrumentos para tratar de medirla. Por mucho tiempo se ha debatido qué escala o prueba de inteligencia es la más recomendada. La escala de Inteligencia de Stanford-Binet, es una de las pruebas que más se le ha aplicado a personas de 2 a 18 años. Esta escala mide el razonamiento visual, el razonamiento cuantitativo, la memoria a corto plazo y el razonamiento visual abstracto.

También existe la escala de Inteligencia de Wechsler para niños (WISC III), basada en la Stanford-Binet. "La prueba WISC III contiene 10 subpruebas divididas en dos escalas independientes. Las escalas verbales evalúan el vocabulario, la retención de dígitos, la comprensión general, los hechos básicos, el conocimiento y el razonamiento aritmético. Por su parte, las escalas del desempeño miden la orientación espacial, las habilidades de solución de problemas que se consideran menos dependientes de las habilidades verbales, de la construcción formal y de otros factores culturales. Así pues, la escala de Wechsler produce una calificación aparte del IQ verbal y del desempeño, lo mismo que un IQ global que se basa en la combinación de las puntuaciones"<sup>8</sup>

Se considera que la escala de Wechsler es la más completa y es la prueba que más psicólogos utilizan para medir la inteligencia en los niños.

---

<sup>8</sup> Judith Meece Desarrollo del niño y del adolescente p. 163

## II. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

A partir de lo anterior, se puede decir que nuestra inteligencia es tan compleja como interesante que estudiarla a fondo requeriría de todo un tratado.

Ahora, ya que se identificaron los conceptos básicos de la Inteligencia, es preciso saber que hay habilidades específicas propias de la inteligencia y éstas son: las denominadas inteligencias múltiples e inteligencia emocional, descubiertos a mediados de los 90's. Primero se empezará por las inteligencias múltiples, para posteriormente, abordar la inteligencia emocional.

Muchas personas actualmente hablan acerca de las inteligencias múltiples, pero muy pocas saben lo que realmente son. Como se mencionaba anteriormente, la inteligencia es el conjunto de habilidades de la mente racional, pues del mismo modo, las inteligencias múltiples abarcan una gama razonablemente completa de las clases de habilidades que valoran las culturas humanas y que capacitan al hombre para su adaptación y supervivencia

El principal exponente de esta teoría es Howard Gardner<sup>9</sup>, quien afirma que no existe una única y monolítica clase de inteligencia, sino un amplio espectro de inteligencias con siete variedades clave: la facilidad verbal y lógico-matemática, incluyendo también la capacidad espacial, la cinestésica-corporal, la musical, y la naturalista. Y para finalizar, hay dos partes de lo que Gardner llama 'inteligencias personales', que son destrezas interpersonales y la capacidad intra psíquica referida a la realización de brillantes interpretaciones de o en la satisfacción interior que surge de armonizar la propia vida para que esté de acuerdo con los auténticos sentimientos personales.

La mayoría de los individuos tenemos la totalidad de este conjunto de inteligencias, cada una desarrollada de modo y a un nivel particular, producto de la dotación biológica, de la interacción con el entorno y de la sociedad en la que se

---

<sup>9</sup> Howard Gardner. Profesor de la Universidad de Harvard en educación y autor de La Teoría de las inteligencias múltiples fue primera vez editado en 1983.

viva, de modo que cada sujeto las combina y las usa en diferentes grados, de manera personal y única.

Se describirá brevemente cada una de ellas, para su mayor comprensión

#### 1. INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Esta inteligencia se caracteriza por implicar la habilidad para desarrollar procesos de comunicación. Se manifiesta cuando conversamos, discutimos, exponemos un asunto o cuando escribimos y leemos, o cuando, simplemente, escuchamos una explicación. Los que tienen más desarrollada esta habilidad tienen la facilidad de hacer uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje, es decir, tienen la facilidad de convencer o ejercer influencia sobre los demás, utilizando la posibilidad de transmitir sus ideas con claridad y asimismo, de escuchar a los otros, además de tener la habilidad de retener información estructurada. Está presente en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros.

#### 2. INTELIGENCIA MUSICAL

Este tipo de inteligencia suele surgir a edades muy tempranas y se relaciona con la habilidad para percibir, distinguir, transformar y expresar formas musicales. Ésta se manifiesta cuando ejecutamos un instrumento, cantamos, escuchamos o componemos música. Los sujetos que poseen esta habilidad se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías, disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente. Estos niños son capaces de distinguir unas melodías de otras, tienen la facilidad de discriminar sonidos que son emitidos en frecuencias diferentes, pueden identificar sonidos que alcanzan métricas complejas, discriminar el timbre o sonido de voces y/o instrumentos y son capaces de expresar emociones y sentimientos mediante la música; está presente en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos, *luthiers* y oyentes sensibles. Hay genios en esta inteligencia que han destacado en la historia de la música como es el caso de Mozart, quien desde los 4 años ya componía distintas obras para clavecín.

### 3. INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA

El sujeto que posee esta inteligencia tiene la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Los científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas son algunas de las personas que desarrollan mejor esta inteligencia. Ellos son capaces de manejar una cadena de razonamientos que se presentan de diversas maneras, tanto en forma de supuestos como en proposiciones y conclusiones, tienen la facilidad de establecer relaciones entre los aspectos que forman parte de un razonamiento dado, pueden abstraer y operar con imágenes mentales o modelos de objetos, se les facilita expresar conjuntos de hipótesis e inferir las consecuencias de cada una de ellas y son capaces de evaluar una situación, hecho o información antes de aceptarlo sin que se haya demostrado su veracidad o certidumbre. Los niños que tienen más desarrollada esta inteligencia, tienen la facilidad de analizar planteamientos y problemas, se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo y eficacia.

### 4. INTELIGENCIA ESPACIAL

Esta inteligencia está ligada a la lógico-matemática. Estamos hablando de la inteligencia espacial. Los pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos, son algunos que poseen esta inteligencia. "Ellos son capaces de pensar en tres dimensiones. Perciben imágenes externas e internas. Son capaces de recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica"<sup>10</sup>. Tienen sensibilidad frente a aspectos como el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y la relación que existe entre ellos. Perciben la realidad, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales. Son capaces de reproducir mentalmente objetos que han observado con anterioridad y pueden reconocer el mismo objeto en diferentes contextos.

---

<sup>10</sup> <http://www.hipavista.com>



## 5. INTELIGENCIA CINESTÉSICA-CORPORAL

Esta inteligencia es “la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos, incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, así como la capacidad cinestésica y la percepción de medidas y volúmenes”<sup>11</sup>. Los atletas, bailarines, cirujanos, artesanos, entre otros, son algunas de las personas que poseen esta inteligencia más desarrollada.

## 6. INTELIGENCIA NATURALISTA

Esta inteligencia es “la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural”<sup>12</sup> Esta inteligencia incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. Botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, son algunos de los que poseen este tipo de inteligencia.

## 7. INTELIGENCIA PERSONAL

Esta última inteligencia se centra en el yo individual, es decir, remite a lo que debe desarrollarse alrededor del concepto de la persona, su personalidad, su crecimiento, su destino, etcétera. La capacidad principal en este tipo de inteligencia se refiere al autoconocimiento, del que depende la posibilidad de hacer frente al ambiente personal.

Esta inteligencia, puede dividirse en dos. La inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal.

a) La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás, de comunicarse e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, voz, gestos y posturas. Generalmente, los actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos son los que poseen esta inteligencia.

---

<sup>11</sup> idem

<sup>12</sup> idem

b) La Inteligencia intrapersonal es aquella en la cual la persona es capaz de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima. Está desarrollada en teólogos, filósofos, psicólogos, entre otros.

En general, todos poseemos las siete inteligencias (la séptima se divide en dos), unas más desarrolladas que otras. Si tenemos habilidades para un tipo de inteligencia, no debemos desperdiciarla, al contrario, debemos hacer todo lo posible para que éstas se vuelan más fuertes y hasta podamos convertirnos en expertos en esa rama.

Nuestra tarea será encontrar qué habilidades poseemos y empezar a trabajarlas para que éstas se vuelvan características principales de nuestra persona y así poder sobresalir gracias a estas habilidades que somos capaces de desarrollar. Al desarrollar al máximo estas habilidades, el hombre será dueño de sí mismo. Cuando el hombre se posea, tendrá mejores condiciones para enfrentarse a la vida.

### III. INTELIGENCIA EMOCIONAL

Este tipo de inteligencia fue definida hasta mediados del S. XX y muchas personas al escuchar este término generalmente se preguntan ¿eso realmente existe?, ¿qué no se está confundiendo con la inteligencia normal?, ¿en qué consiste?

El termino **inteligencia emocional** es definido desde 1990 por los psicólogos Peter Salovey de la Universidad de Harvard y John Mayer de la Universidad de New Hampshire. Ellos la describen como "una forma de inteligencia social que implica la habilidad para dirigir los propios sentimientos y emociones y los de los demás, saber discriminar entre ellos, y usar esta información para guiar el pensamiento y la acción. En la actualidad se emplea

para describir las cualidades que parecen tener importancia para el éxito. Éstas pueden incluir<sup>13</sup>:

- La empatía
- La expresión y comprensión de sentimientos propios y ajenos
- El control de nuestro humor o estado de ánimo
- La independencia
- La capacidad de adaptación
- La simpatía
- La capacidad de resolver problemas en forma interpersonal
- La persistencia
- La cordialidad
- La amabilidad
- El respeto, entre otras.

#### EMOCIONES Y SU MANEJO.

Uno de los principales exponentes de esta teoría es Daniel Goleman<sup>14</sup>, quien en su libro *Inteligencia Emocional* plantea sus investigaciones acerca de las diferentes reacciones de algunas personas ante distintas situaciones para averiguar qué tanto las emociones pueden o no manejar nuestra vida, es decir, saber y aprender a controlarlas cuando éstas nos están asaltando, en otras palabras, se dirige al aprendizaje emocional.

Goleman no ha sido el único en interesarse en las emociones y en la repercusión que éstas tienen en el comportamiento humano. Ya desde los tiempos de los griegos y romanos se reconoce la influencia de las emociones en el comportamiento, pero no será sino hasta 1985, con Lothar Schmidt-Atzert, quien decía que “las emociones influyen sobre la percepción y el pensamiento, que desconectan el comportamiento del estímulo o lo ajustan a acontecimientos

---

<sup>13</sup> Lawrence Shapiro *La inteligencia emocional de los niños* p. 31

<sup>14</sup> Psicólogo Estadunidense, autor de *Inteligencia Emocional*

internos o externos, que perturban o motivan el comportamiento y que causan enfermedad”<sup>15</sup>

Los sentimientos más profundos, las pasiones y anhelos son una parte importante de nuestro cuerpo, mente y afectos y que los seres humanos, como especie debe gran parte de su existencia al poder que éstos tienen sobre las relaciones humanas, es decir, sin las emociones y sentimientos no seríamos seres capaces de expresar lo que llevamos dentro. Por lo tanto, las emociones son parte vital de nuestra existencia y sin ellas solo seríamos seres en estado contemplativo. En pocas palabras, las emociones son reguladoras de la actividad cognitiva.

La raíz de la palabra emoción es *motere*, del latín ‘mover’, con el prefijo ‘e’, que implica alejarse, lo que significa que en toda emoción está implícito el impulso de actuar, de mover.

Se puede decir, entonces que las emociones son esos impulsos que tenemos para actuar, son planes instantáneos para enfrentarnos a las diferentes vicisitudes en el transcurso de la vida.

“Una emoción es un estado afectivo que experimentamos, una reacción subjetiva al ambiente que viene acompañada de cambios orgánicos de origen innato, influidos por la experiencia. Las emociones tienen una función adaptativa de nuestro organismo a lo que nos rodea. Es un estado que sobreviene súbita y bruscamente, en forma de crisis más o menos violentas y más o menos pasajeras”<sup>16</sup>.

Las emociones, cuando sabemos controlarlas, son nuestras guías cuando estamos ante una situación difícil o tareas demasiado importantes para que sólo el intelecto se haga cargo de ellas: peligro, pérdidas, persistencia a pesar de los fracasos, vínculos familiares, etcétera. Cada una de las emociones nos da un cierto patrón para actuar; cada una nos señala la dirección más adecuada hacia

---

<sup>15</sup> Schmidt-Atzert, Lothar. Psicología de las emociones p. 11

<sup>16</sup> Reeve, J. Motivación y emoción.

la cual podemos encaminar cierto comportamiento, sin embargo, al no controlarlas, se pierde el control del camino, y se puede ir por donde no se debe, y cuando nos damos cuenta, ya no se puede hacer nada por remediarlo.

En el ser humano la experiencia de una emoción, generalmente, involucra un conjunto de conocimientos, actitudes y creencias sobre el mundo, que se utilizan para valorar una situación concreta y, por tanto, influyen en el modo en cómo se percibe dicha situación.

Las emociones son algo que siempre ha llamado la atención y por lo tanto han sido objeto de innumerables investigaciones para conocer su naturaleza. Se ha investigado que los seres humanos poseen emociones frente a diferentes circunstancias, sin embargo, existen 6 categorías básicas de emociones:<sup>17</sup>

- Miedo: Es la anticipación de una amenaza o peligro que causa ansiedad, incertidumbre e inseguridad.
- Aversión: Es el disgusto, asco, cuando algo no nos gusta, solemos alejarnos del objeto que nos origina ese sentimiento
- Ira: Es la rabia, enojo, resentimiento, furia e irritabilidad.
- Tristeza: Se compone por la pena, soledad y pesimismo.
- Sorpresa: Es el sobresalto, asombro, desconcierto. Es muy transitoria, puede dar una aproximación cognitiva para saber qué pasa.
- Alegría: es la diversión, euforia, gratificación, contento, lo cual da una sensación de bienestar y de seguridad

Cada una de estas emociones tienen una función determinada:

- Miedo: tendemos hacia la protección.
- Aversión: nos alejamos de aquello que nos molesta o incomoda.
- Ira: nos induce hacia la violencia.
- Tristeza: nos motiva hacia una nueva reintegración personal.

---

<sup>17</sup> Ibidem

- Sorpresa: nos ayuda a orientarnos frente a la nueva situación.
- Alegría: nos induce hacia la reproducción, es decir, deseamos repetir aquel suceso que nos hizo sentir bien.

En otras palabras, se puede decir que las emociones son mecanismos que nos ayudan a reaccionar de forma rápida ante sucesos inesperados, tomar decisiones con seguridad y de manera acertada y a comunicarnos con otras personas a través del lenguaje no verbal, siempre y cuando se sepan manejar y controlar.

Gracias a las emociones, los seres humanos perciben el mundo de diferente forma; cada emoción hace ver el mundo de modo distinto, y las emociones en cada persona varían según su temperamento, carácter y personalidad. "Las emociones son solo nuestras, somos responsables de ellas y por ellas. Ellas emergen de nuestro propio ser, y aunque nos cueste entenderlo, son parte importante de lo que somos; nos permiten sentir cuando algo tiene altas probabilidades de salir mal, sin que hayamos realizado algún cálculo estadístico de la situación. En última instancia, es lo que nos hace reaccionar cuando nos encontramos en una situación de emergencia. Podemos desarrollar nuestras emociones de forma inteligente, para que expresen de mejor forma lo que estamos sintiendo de acuerdo con una situación determinada."<sup>18</sup>

Cabe destacar que desde tiempos remotos, filósofos de los siglos XIII, XVII y XIX (Juan Luis Vives, Main de Birán, Spinoza, Nietzsche, entre otros) se interesaron en las emociones básicas del ser humano, clasificándolas según su tiempo y contexto social e histórico. Sin embargo, todos estos autores estaban interesados en la función que tenían las emociones sobre el cuerpo humano, pero, no profundizaron mucho en lo que las emociones podían provocar en el intelecto o en el comportamiento humano en general.

---

<sup>18</sup> <http://www.alejandrán.cl/enlaces/html/emociones.html>

Ahora, gracias a investigaciones como las de Goleman y otros, sabemos que las emociones no controladas influyen de manera negativa en la toma de decisiones, y a la inversa, que las emociones controladas, nos pueden ayudar a tener una mejor calidad de vida, de adaptación al entorno y en la solución de problemas.

## LAS DOS MENTES

Daniel Goleman dice que las emociones no son lo único que nos controla, es decir, nuestro cerebro es capaz de examinar las decisiones tomadas tanto por la razón, como por la emoción, en otras palabras, nosotros, los seres humanos organismos, complejos, poseemos dos mentes, una que piensa y otra que siente; estas dos formas interactúan para construir una vida mental sana. Por otra parte, nuestra vida está llena de decisiones: qué carrera elegir, de qué forma podemos invertir nuestro dinero. "Cuanto más variadas son las posibilidades de elección, menos nos ayuda la lógica formal por sí sola. Nuestro cerebro tiene dificultades en prever y considerar como un ordenador los innumerables elementos a favor o en contra."<sup>19</sup>

Hay ocasiones en que una sensación específica nos anuncia alguna situación. A esto se le llama 'indicador somático' "Los indicadores somáticos positivos y negativos son señales del cerebro emocional que nos advierten del peor asunto o nos indican una oportunidad única; identifican de forma automática los elementos del escenario que son relevantes para nosotros personalmente. Los indicadores somáticos nos ayudan a clasificar un problema y determinar su importancia; abren camino a través de la jungla de posibles decisiones. Sin embargo, en determinadas circunstancias pueden tener también consecuencias

---

<sup>19</sup> Doris Martín y Karin Boeck, EQ, ¿Qué es inteligencia emocional? p. 35

desventajas<sup>20</sup>. Para evitar esas circunstancias se tiene a la otra mente, la racional.

La mente racional es la encargada de asuntos relacionados con la conciencia, la reflexión, la capacidad de análisis y la meditación. Y junto con ésta, existe otro sistema de conocimiento impulsivo y poderoso e intuitivo: la mente emocional.

"Estas dos mentes, operan en ajustada armonía en su mayor parte, entrelazando sus diferentes formas de conocimiento para guiarnos por el mundo. Por lo general existe un equilibrio entre mente emocional y racional, en el que la emoción alimenta e informa las operaciones de la mente racional, y la mente racional depura y a veces veta la energía emanada de las emociones. Sin embargo, la mente emocional y la mente racional son facultades semiindependientes y cada una refleja la operación de un circuito distinto pero interconectado del cerebro. En muchos momentos, estas dos mentes están exquisitamente coordinadas; los sentimientos son esenciales para el pensamiento, y el pensamiento lo es para el sentimiento. Pero cuando aparecen las pasiones, la balanza se inclina: es la mente emocional la que domina y aplasta a la mente racional"<sup>21</sup>

Un buen ejemplo de esta comunicación entre las dos mentes es cuando una pareja de novios se quiere mucho, pero en un momento dado, la chica le dice al novio que está embarazada. La chica quiere tener al bebé, pero sabe que si lo hace no podrá ingresar a la universidad que quiere y estudiar lo que siempre ha deseado. La chica tiene que tomar una decisión. En este tipo de decisiones cruciales de la vida es donde las dos mentes se accionan y buscan el equilibrio perfecto para una vida sana. Si la chica decide tener al bebé, pero continuar con sus estudios, es probable que las dos mentes hayan funcionado de acuerdo con el equilibrio que debe haber entre ellas, si en cambio, decide dejar todo, casarse con el novio y tener al bebé sin recursos, probablemente, la mente emocional no dejó actuar a la racional y se tomó una decisión a la ligera y sin pensar, lo cual

---

<sup>20</sup> Ibidem , p. 36

<sup>21</sup> Daniel Goleman Inteligencia emocional p. 27-28



provocará algún tipo de arrepentimientos posteriormente, cuando la chica reflexione y acepte que la decisión que tomó fue sin pensar. Si la chica piensa con detenimiento qué es lo mejor para ella y para el bebé, se sentirá mejor con ella misma y podrá hacer los arreglos con el novio después, sin necesidad de estropear su vida por un momento de pasión.

## EVOLUCIÓN Y COMPONENTES DEL CEREBRO EMOCIONAL

Algunas investigaciones<sup>22</sup> han demostrado que nuestro cerebro no siempre fue como ahora lo conocemos. La raíz más primitiva de nuestra vida emocional es el sentido del olfato, el cual reside en el lóbulo olfativo. En tiempos primitivos el olor se convirtió en el sentido supremo para la supervivencia. Con el paso de los años, aparecieron nuevas capas clave del cerebro emocional. Estas capas estaban rodeadas por el tronco cerebral, pareciéndose a una rosca, por lo cual, se le dio el nombre de sistema límbico, de la palabra *limbus*, que significa 'borde'. Esta nueva forma nerviosa añadía emociones específicas a la 'base de datos del cerebro'. Conforme iba evolucionando, este sistema depuró dos grandes herramientas importantísimas para el control de las emociones, y, posteriormente, para la inteligencia emocional: aprendizaje y memoria. Éste está formado por una inmensa masa de estructuras, núcleos y conexiones fibrosas. Sus estructuras más importantes son la corteza límbica y su zona periférica, el hipocampo y la amígdala, los cuales están encargados de los asuntos emocionales.

La amígdala actúa como depósito de la memoria emocional, de ella dependen todas las pasiones. El funcionamiento de la amígdala y su interjuego con la neocorteza están en el núcleo de la inteligencia emocional. Sin embargo, la amígdala no trabaja sola, es ayudada por el hipocampo. El hipocampo recuerda los datos simples, pero la amígdala tiene el clima emocional que acompaña a esos datos. Gracias a la amígdala podemos sentir miedo o terror cuando vemos una

---

<sup>22</sup> Como las de Daniel Goleman

película, podemos sentir 'mariposas en el estomago' cuando estamos enamorados. Sin la amígdala nos volveríamos personas incapaces de sentir, e incapaces de expresar lo que sentimos.

“Aunque se considera que la corteza constituye la parte pensante del cerebro, desempeña también un papel importante para comprender la inteligencia emocional. La corteza nos permite tener *sentimientos sobre nuestros sentimientos*. Nos permite tener discernimiento (*insight*), analizar porqué sentimos de determinada manera y luego hacer algo al respecto”<sup>23</sup>

Las conexiones entre la amígdala y la neocorteza son el centro de batalla entre el pensamiento y el sentimiento. Esta interconexión explica porqué la emoción es tan importante para el pensamiento eficaz, tanto en la toma de decisiones acertadas como en el simple hecho de permitir pensar con claridad. Cuando nos sentimos emocionalmente alterados, decimos que no podemos 'pensar con claridad', la perturbación emocional constante es tal, que puede crear carencias en las aptitudes intelectuales de un niño o incluso de un adulto, deteriorando o alterando la capacidad de aprender. Por este motivo, por más inteligente que se sea, las personas que no pueden controlar sus emociones, corren más riesgo de enfrentar problemas como fracaso académico, alcoholismo y hasta criminalidad, no porque su intelecto sea deficiente, sino porque el control sobre la vida emocional está deteriorado o no existe.

“Sentir y pensar son cosas que están entrelazadas. Nuestras emociones determinan en qué medida podemos poner en marcha nuestro potencial mental [...] Nuestro pensamiento determina el grado de sensibilidad y profundidad con que podemos sentir. Para apreciar una obra musical, además de cualidades como la sensibilidad y la imaginación, necesitamos también las capacidades analíticas como la comprensión de la lógica y la estructura interna de los sonidos, lo cual nos

---

<sup>23</sup> Shapiro, *op. cit.*: p.43

hace capaces de diferenciar y sensibilizarnos y así aumentar nuestra percepción emocional de la música”<sup>24</sup>

Como se puede ver, el desempeño está determinado por ambas mentes. El intelecto no puede operar normalmente sin la inteligencia emocional (la complementariedad del sistema límbico, la neocorteza, de la amígdala y los lóbulos frontales, significa que cada uno de ellos es un socio pleno de la vida mental). Cuando estas estructuras interactúan positivamente, la inteligencia emocional aumenta, lo mismo que la capacidad intelectual. Así, lo importante es saber cómo usar las emociones de forma inteligente, es decir, hacer que las emociones no nublen el intelecto a la hora de tomar una decisión, ni como tomar decisiones frías y calculadoras que dañen a algo o a alguien.

#### AUTOMOTIVACIÓN Y CAPACIDADES BÁSICAS DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Las personas que tienen una inteligencia emocional elevada son aquellas que son capaces de automotivarse y persistir frente a las decepciones, controlar los impulsos y demorar la gratificación, regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar, mostrar empatía y abrigar esperanzas. Entonces, si la inteligencia emocional es la habilidad de conocer e interpretar los sentimientos y emociones propios y los de los demás, una persona que posea dicha inteligencia, será capaz de refrenar el impulso emocional negativo, interpretar los sentimientos íntimos de otro y manejar las relaciones de una forma fluida, respetuosa y armónica.

**El reconocimiento de las propias emociones es la base de la inteligencia emocional.** Sólo quien aprende a percibir estas señales, a diferenciarlas y controlarlas cuando éstas están sucediendo, puede ser capaz de dirigir las y no tener ningún problema con su manejo. La clave para esto es la atención, la introspección, que es el conocimiento de uno mismo.

---

<sup>24</sup> Martin y Boek *op. cit.* pp. 46-47

Una de las formas más importantes para lograr esa atención es desarrollar las capacidades de la inteligencia emocional. Con ellas, no sólo se aprende a poner cuidado a lo que acontece en la vida, sino que nos ejercitamos para hacerlo con las vidas de los demás.

“Las capacidades básicas de la Inteligencia Emocional son:

1. *Conocer las propias emociones.* La conciencia de uno mismo es la clave de la inteligencia emocional. Esta capacidad es fundamental para la comprensión de sí mismo. La incapacidad de advertir los auténticos sentimientos nos deja a merced de los mismos.
2. *Manejar las emociones.* Manejar los sentimientos para que sean adecuados es una capacidad que se basa en la conciencia y el autcontrol. Esto incluye la capacidad de serenarse, de librarse de la irritabilidad, la ansiedad y la melancolía excesiva.
3. *La propia motivación.* Ordenar las emociones al servicio de un objetivo es esencial para prestar atención para la auto motivación, el dominio, y para la creatividad. El autodomínio emocional sirve de base a toda clase de logros.
4. *Reconocer las emociones de los demás.* La empatía, otra capacidad que se basa en la autoconciencia emocional, es la ‘habilidad’ fundamental de las personas. Significa ponerse en los zapatos de los demás, para así comprenderlos y aceptarlos.
5. *Manejar las relaciones.* El arte de las relaciones es la habilidad de manejar las emociones de los demás. Estas son las habilidades que rodean la popularidad, el liderazgo y la eficacia interpersonal.”<sup>25</sup>

Por supuesto, las habilidades de las personas en cada uno de estos rubros son diferentes, ya que unos pueden ser muy capaces en una habilidad, pero relativamente ineptos en otra. Se puede ser experto en todas y cada una de estas habilidades, siempre y cuando nos demos cuenta de que las emociones no están

---

<sup>25</sup> Goleman, *op. cit.* pp. 64-65

controlando nuestra vida. Otras habilidades de la inteligencia emocional que no se mencionaron son la socialización, el control de impulsos y las gratificaciones demoradas, así como el manejo del estrés y la ansiedad.

## ESTADOS EMOCIONALES Y SALUD

Una vez explicado qué son las emociones y de dónde provienen las emociones y algunas formas para controlarlas, se debe saber que hay algunas emociones, que por más que se conozcan y se perciban en el momento en que se están manifestando, son muy difíciles de controlar, como por ejemplo: la ira, el miedo, la depresión, etcétera.

Las emociones son parte vital de nuestro desarrollo humano. Algunas emociones nos ayudan a lidiar con el mundo, y hacen que éste sea más fácil de asimilar, como lo es la alegría, pero muchas otras, si no se controlan, pueden causar un gran daño. Una de las principales emociones que puede llegar a perjudicar la salud, es la ira, ya que ésta, al parecer, es la emoción que más deteriora al corazón, a la presión arterial y otros órganos.

Ocasionalmente, las emociones nos ayudan a salir de graves padecimientos, sin embargo, existen innumerables enfermedades relacionadas con déficits emocionales, como la anorexia y la bulimia, entre otras; las cuales han sido observadas cuando existe dificultad para expresar los sentimientos perturbadores y poder controlarlos o canalizarlos adecuadamente.

Se ha observado que los jóvenes que padecen trastornos de la alimentación tienen escasa conciencia de sus sentimientos y de las señales que envían sus cuerpos. Estos jóvenes deben aprender a calmarse y a manejar de mejor forma sus relaciones interpersonales, por otros medios que no sea la utilización de sus malos hábitos alimenticios. Asimismo deben dejar de sustituir la falta de afecto emocional por la falta de comida en sus cuerpos, porque lo único que se causan es daño a sí mismos y en ocasiones llegar hasta la muerte, razón

por la cual se hace necesario un tratamiento psicológico específico para este y otros padecimientos.

## SOCIALIZACIÓN

La socialización es una de las habilidades más importantes de la inteligencia emocional y sin ella, el hombre no podría llamarse hombre, ya que, si un niño es socialmente marginado, las consecuencias se agravan cuando éste llega a la adultez. Es el calor de las amistades íntimas y en la alegría del juego que el niño va perfeccionando sus habilidades sociales y emocionales que posteriormente aplicará en sus relaciones futuras. Los niños que son excluidos de esta esfera quedan en notable desventaja. Las personas que carecen o poseen pocos amigos son casi ermitaños o huraños, corren mucho mayor riesgo de contraer enfermedades y hasta muerte prematura por el aislamiento social.

Uno de los lugares más importantes para la socialización es la escuela. Desde los seis hasta los doce años, la escuela es una experiencia fundamental y definitoria que tendrá marcadas influencias sobre la adolescencia y más allá de ésta. Un niño que fracasa en la escuela pone en funcionamiento las actitudes autodefensivas que pueden llegar a obstruir los proyectos futuros de su vida. Entre las cualidades esenciales para aprovechar las enseñanzas de la escuela se encuentra la habilidad de postergar las gratificaciones –ya antes mencionada-, ser socialmente responsables, mantener el dominio de las propias emociones y tener una actitud optimista, en otras palabras, tener inteligencia emocional.

El manejo de las emociones y el darse cuenta de lo que hay detrás de cualquier sentimiento es una manera de aprender modos de manejar la ansiedad, el enojo y la tristeza, así como hacerse cargo de las responsabilidades que generan los actos y decisiones, y en asumir los compromisos. Una manera de responsabilizarse de los sentimientos es tener empatía hacia a las personas que nos rodean. Si la persona es incapaz de sentir empatía no podrá desenvolverse de

forma adecuada en la sociedad, y eso llevaría a convertirse en un marginado social, y en el rechazo de la sociedad hacia el sujeto.

## ESTILOS PARA ENFRENTARSE A LAS EMOCIONES

Existen muchas formas de enfrentar las emociones, sin embargo, hay estilos característicos para responder a cada una de ellas. Algunos son<sup>26</sup>:

- *Consciente de sí mismo*. Conscientes de sus “humores” en el momento en que los tienen, estas personas poseen, comprensiblemente, cierta sofisticación con respecto a su vida emocional: son independientes y están seguras de sus propios límites, poseen una buena salud psicológica y suelen tener una visión positiva de la vida.
- *Sumergido*. Se trata de personas que a menudo se sienten empantanadas en sus emociones e incapaces de librarse de ellas, como si el mal humor las dominara. Son volubles y no muy conscientes de sus sentimientos, por lo que quedan perdidas en ellos en lugar de tener cierto control. En consecuencia, hacen poco por tratar de librarse del mal humor y sienten que no controlan su vida emocional y se dejan arrastrar por sus sentimientos.
- *Aceptador*. Si bien estas personas suelen ser claras con respecto a lo que sienten, también tienen tendencia a aceptar sus humores, y no tratan de cambiarlos. Existen dos ramas en el tipo aceptador: los que suelen estar de buen humor y tienen pocos motivos para cambiarlo, y las personas que, a pesar de la claridad que tienen con respecto a su talante, son susceptibles al mal humor pero lo aceptan, sin hacer nada para cambiarlo a pesar de las perturbaciones que provoca; esta pauta se encuentra entre personas depresivas que están resignadas a su desesperación.

---

<sup>26</sup> Goleman, Daniel *op.cit.* p. 69-70

Se debe recordar que estos son sólo algunos estilos que las personas suelen adoptar para enfrentarse a diferentes tipos de emociones. Cada uno de nosotros debería reconocer y replantear nuestros actos, con la ayuda de lo que se llama el aprendizaje emocional, para así poder prestar más atención a nuestras emociones, a las de los demás y poder controlarlas cuando éstas nos están asaltando y alterando e impidiendo un desarrollo normal e inteligente.

## LAS EMOCIONES EN LA INFANCIA

Las emociones están presentes durante toda la vida de la persona y se asocian con distintas experiencias, pero, es en la infancia donde es de vital importancia poseer un Coeficiente Emocional elevado, ya que los niños que han aprendido a manejar sus emociones obtienen mejores resultados en la escuela que aquellos con las mismas capacidades intelectuales, pero que tienen menos aptitud emocional: hacen amistades con mayor facilidad, su relación con sus padres es más relajada y franca y tienen menos susceptibilidad a trastornos de comportamiento y a los problemas escolares<sup>27</sup>.

El primer lugar donde los niños tienen contacto con el aprendizaje de las emociones es en la familia. "En esta caldera aprendemos como sentirnos con respecto a nosotros mismos y cómo los demás reaccionarán a nuestros sentimientos; a pensar sobre estos sentimientos y qué alternativas tenemos; a interpretar y expresar esperanzas y temores. Esta escuela emocional no sólo opera a través de las cosas que los padres dicen o hacen directamente a los niños, sino también en los modelos que ofrecen para enfrentarse a sus propios sentimientos y a los que se producen entre marido y mujer. Algunos padres son dotados maestros emocionales, otros son desastrosos"<sup>28</sup>

Los padres emocionalmente inteligentes pueden ayudar a sus hijos para que su desarrollo, tanto intelectual, como el emocional sea más fácil y tranquilo.

---

<sup>27</sup> Goleman, *Ibidem* p.226

<sup>28</sup> *Ibidem*, p. 224



Los beneficios de educar a un niño en el ámbito emocional van desde lo biológico hasta lo cognitivo: dentro de la esfera biológica, los chicos son más relajados, sus niveles de estrés y hormonas están relativamente más reducidos en comparación con los muchachos de su misma edad. Dentro de la esfera social, los chicos son más populares y caen mejor a sus compañeros y sus maestros; tienen menos problemas de conducta, como la brusquedad y la agresividad. Y finalmente, dentro de la esfera cognitiva, los muchachos prestan más atención y por lo tanto su rendimiento escolar es mejor.

Como se puede ver, la recompensa para los niños cuyos padres son emocionalmente expertos posee una inmensa gama de ventajas que abarcan y van más allá del concepto de inteligencia emocional, es decir, van más allá del simple reconocimiento y control de las emociones.

La primera oportunidad para dar forma a las habilidades de la inteligencia emocional son los primeros años de vida, aunque estas capacidades continúan formándose a través de los años de la escuela.

Generalmente la disposición de un niño para la escuela depende del más básico de todos los conocimientos: el aprender. Para esto se requiere de siete capacidades<sup>29</sup>, relacionados con la inteligencia emocional:

- *Confianza.* La sensación de lograr todo lo que se proponga
- *Curiosidad.* La sensación de que el descubrir cosas es algo bueno y conduce al placer.
- *Intencionalidad.* El deseo y la capacidad de producir un impacto, y de actuar al respecto con persistencia.
- *Autocontrol.* La capacidad de modular y dominar las propias acciones de manera apropiada a la edad, una sensación de control interno.
- *Relación.* La capacidad de comprometerse con otros, basada en la sensación de ser comprendido y de comprender a los demás.

---

<sup>29</sup> Ibidem pp. 228-229

- *Capacidad de comunicación.* El deseo y la capacidad de intercambiar verbalmente ideas, sentimientos y conceptos con los demás.
- *Cooperatividad.* La capacidad de equilibrar las propias necesidades con las de los demás en una actividad grupal.

Que el niño llegue o no a la escuela con estas capacidades depende, en gran medida, de que sus padres -y sus maestros de preescolar- le hayan inculcado estas capacidades que podrá ocupar a lo largo de su vida adulta.

Se cree, que al igual que las emociones, el temperamento se puede educar, pero en la mayoría de los casos, no es así, puesto que este tiene una carga genética.

"Los genes por si solos no determinan la conducta, nuestro entorno, sobre todo lo que experimentamos y aprendemos a medida que crecemos, determina la forma en que una predisposición temperamental se expresa por sí misma a medida que la vida se desarrolla. Nuestras capacidades emocionales no son fijas, con el aprendizaje correcto pueden mejorar. Las razones de esto radican en como madura el cerebro humano".<sup>30</sup>

Para poder desarrollar de forma adecuada las habilidades de la inteligencia emocional hay que empezar siendo consciente de uno mismo, es decir, reconocer los propios sentimientos y construir un vocabulario adecuado para expresarlos; aprender a ver los vínculos existentes entre los pensamientos, sentimientos y reacciones; saber si los pensamientos o los sentimientos están gobernando las decisiones y ver las consecuencias posibles de elecciones alternativas. Tomar conciencia del sí mismo también implica tomar conciencia de las propias fortalezas y debilidades, y verse a uno mismo bajo la luz optimista, pero realista, evitando así una baja en la propia autoestima.

---

<sup>30</sup> Ibidem p. 260

“Todas las personas nacemos con unas características especiales y diferentes, pero muchas veces la manera que tenemos de comportarnos o de enfrentarnos a los retos de la vida son aprendidos. [...] Todo esto lo adquirimos sin darnos cuenta ya desde el momento en que venimos al mundo: nos comportamos como nos han “enseñado” a comportarnos. Quererse a uno mismo, ser más generoso con los demás, aceptar los fracasos, no todo depende de lo que hemos heredado, por lo que hemos de ser capaces de seguir aprendiendo y mejorando nuestras actitudes día a día, aprender a ser más inteligentes emocionalmente, en definitiva a ser más felices”.<sup>31</sup>

Toca a los adultos la responsabilidad de inculcar a los niños las nociones de la inteligencia emocional, para que a través de su vida social y escolar las vayan desarrollando, y si tanto padres como maestros, no hacen lo necesario para estimularlos y desarrollarlos ¿entonces, quién lo hará?

Los adultos tenemos muchos recursos para ayudar a los niños en este aprendizaje de reconocimiento de las emociones, y uno de esos recursos es el juego. Como se verá en el siguiente capítulo, el juego es parte fundamental en el desarrollo del niño, y gracias a éste se puede desarrollar el aprendizaje, la imaginación, la creatividad, incluso el reconocimiento de las emociones, como se presentará en el tercer capítulo.

---

<sup>31</sup> <http://www.psicoactiva.com>

## CAPITULO II

### EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

#### I. CONCEPTO

El juego es una de las actividades principales para el desarrollo humano puesto que el hombre que juega desarrolla conductas adaptativas al entorno y a su sociedad. Éste suele ser utilizado para conocer de mejor forma las actividades y/o los comportamientos de los niños. Aunque el juego no sólo es realizado por niños, puesto que, personas de cualquier edad pueden practicarlo, el tipo de juego cambia conforme a la edad del individuo que lo está realizando. Para muchos investigadores, es pieza clave para entender el desarrollo de las especies, principalmente la humana. Sobre todo, el juego ha estado presente no importando el tiempo y la cultura.

La palabra 'juego', viene del vocablo latino *jocus* que significa diversión. El juego puede tener muchas definiciones, pero las más utilizadas son: "acción y resultado de jugar [...] ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde"<sup>32</sup>. El verbo 'jugar', viene del vocablo latino *jocari* que significa bromear. Jugar es "hacer una persona cosas con la finalidad de divertirse o entretenerse [...] Tomar parte en un juego sometido a reglas para entretenerse"<sup>33</sup> Con esto se puede ver que el concepto de juego casi siempre está relacionado con la diversión o la recreación.

Sin embargo, este concepto, varía dependiendo de la disciplina que lo convierte en objeto de estudio:

---

<sup>32</sup> Gran Diccionario de la lengua Española Larousse p. 965

<sup>33</sup> *Ibídem* p. 966

Para la disciplina pedagógica, el juego es “una actividad que no tienen un fin distinto de sí mismo, por lo tanto el juego está constituido por el placer mismo de jugar, excepto en el caso de las actividades apropiativas, desarrolladas por los adultos”<sup>34</sup>, es decir, “el juego es el mundo propio del niño, la forma en que tiene de expresarse espontáneamente; por él se pueden conocer sus condiciones personales y por él se le puede educar debidamente”<sup>35</sup>

Para la postura psicológica, el juego es “una actividad del hombre y de los animales, útil para el ejercicio y para el descanso de otras actividades y descarga de tensiones, unida siempre a una sensación de placer, y tiene su objeto en sí mismo”<sup>36</sup>

## II. RECORRIDO HISTORICO

Será a través de las grandes civilizaciones que el concepto de juego desarrolló un papel muy importante. Para los griegos la noción de juego significaba las acciones propias de los niños; entre los hebreos esta palabra quería decir broma y risa; en la época de los romanos ‘ludo’ era lo mismo que alegría y jolgorio; en el idioma sánscrito, ‘kliada’ era juego o alegría. Posteriormente esta palabra se orientó hacia las acciones humanas que no requieren un trabajo arduo y proporcionan alegría y satisfacción.

Una de las civilizaciones más antiguas que dejó registrada esta actividad dentro de su vida cotidiana es la egipcia, que lo veían como una forma de distracción. Los egipcios practicaban el juego de damas, muy parecido al ajedrez de nuestros días. Ellos lo veían como un pasatiempo, incluso los enemigos podían resolver sus problemas y diferencias a través de éste. Existían diversos tipos de juegos, para niños y para niñas, así como para la gente adulta.<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup> Diccionario de pedagogía, Tomo II p. 541

<sup>35</sup> Luzuriaga, Lorenzo Diccionario de Pedagogía pp.225

<sup>36</sup> Diccionario de psicología, p. 428

<sup>37</sup> Cimmino, Franco La vida cotidiana en Egipto pp. 127-129

Otra de las civilizaciones antiguas que en su historia ha registrado el uso del juego es la cultura hindú. En este caso, los tipos de juego que eran practicados eran los de azar. La cultura hindú parece ser la primera que introdujo el ajedrez, solamente que era jugado de diferente forma a la que conocemos hoy en día. Los juegos de los hindúes eran generalmente apuestas y quienes los jugaban (comerciantes y nobles) eran poseídos por el juego, de modo que llegaban a perder toda su fortuna. En ocasiones el juego era tan intenso que llegaba hasta el furor<sup>38</sup>

La cultura cretense es otra civilización que tiene registrado el juego como una forma de diversión. Ellos tenían una festividad llamada "Los juegos del toro". Este 'juego' era de carácter religioso, y consistía en que jóvenes prisioneros de guerra de ambos sexos eran puestos ante el toro, el cual despedazaba al prisionero.

En la Antigua Creta había otra festividad llamada *taurocatasias*. Esta fiesta popular descendía de una costumbre rural cretense y carecía de algún significado religioso. En esta actividad había acróbatas, los cuales aprovechaban la fuerza del toro para realizar arriesgadas acrobacias sobre él. Esta fiesta es el origen de lo que hoy conocemos como la Corrida de Toros.

Otra de las regiones de más relevancia donde el juego era parte importante para la vida y cultura fue en las antiguas Grecia y Roma. Las competencias atléticas y otros tipos de espectáculos públicos eran una característica de la vida religiosa y social de estas civilizaciones. En Grecia los juegos, en un principio, eran parte de ritos religiosos; algunos eran en honor de los dioses, así como ofrendas de acción de gracias. Después los celebraban en honor de personas vivas. Estos juegos se convirtieron en los juegos olímpicos.

Los juegos romanos, al igual que los griegos, eran de carácter religioso. Para asegurar el favor de los dioses, los cónsules de Roma tenían que estar presentes

---

<sup>38</sup> Auboyer, Jeannine La vida cotidiana en la India Antigua p. 288-289

al principio de cada año civil para celebrar los juegos dedicados a los dioses. Más tarde, los políticos corruptos usaron los juegos para ganarse el favor del pueblo y para competir incrementando la extravagancia de los juegos, que al final perdieron su primer sentido y propósito religioso hasta convertirse en orgías de sangre.

“Los juegos romanos diferían de los juegos griegos en varios puntos. En Grecia, el pueblo era a menudo participe, en tanto que en Roma eran meros espectadores y normalmente sólo participaban atletas profesionales, esclavos y prisioneros. En los juegos griegos el espectáculo principal era proporcionado por la competencia entre los atletas, sin embargo, frecuentemente los juegos romanos incluían luchas a muerte entre gladiadores además de utilizar fieras.”<sup>39</sup>

Otra civilización que ha registrado el juego como parte de su vida cotidiana es la musulmana. Para ellos una de las diversiones favoritas era la caza. Ellos realizaban largas cabalgatas por las campiñas y las tierras en busca de ocas salvajes, patos y sobre todo grullas, pues ésta era la presa más apreciada del siglo IX y eran cazadas con halcón.

También dentro de esta cultura se encuentran los juegos de mesa, entre los cuales, por supuesto, está el ajedrez. Incluso este juego ayudó al Visir de al-Mu'tamid para que el rey Alfonso VI no invadiera su territorio, vencéndolo en el ajedrez.<sup>40</sup>

Casi todas las civilizaciones del viejo mundo hay vestigios de la utilización del juego, ya sea de forma religiosa o simplemente como diversión.

En cambio, en América y principalmente en Mesoamérica, el concepto del Juego es bien conocido por todos, principalmente por el juego de pelota. El tlachtli o juego de pelota era una actividad practicada por las antiguas culturas prehispánicas de México con un sentido religioso y ritual, que con el tiempo se despojó de su contenido cruento para pasar a dirimir conflictos locales o incluso para efectuar apuestas.

---

<sup>39</sup> “Juegos en la antigüedad.” en *Enciclopedia® Microsoft® Encarta 2001*

<sup>40</sup> Díaz-Plaja, Fernando. La vida cotidiana en la España Musulmana

"El tlachtli se jugaba con una bola maciza de caucho, a la que se debía golpear, fundamentalmente, con muslos y caderas. Los ganadores eran decapitados. El juego en sí, conocido como *tlachtli* en lengua náhuatl, como *pok-ta-pok* en maya o *taladzi* en zapoteca, era una actividad religiosa, en sus inicios, que servía para conocer los designios de los dioses. Se disputaba sobre una superficie en forma de I mayúscula, limitada por muros verticales. En el centro, los jugadores situaban un anillo de piedra, por el que se intentaba introducir la pelota. Se puntuaba haciendo tocar la pelota contra las partes no autorizadas para el juego del cuerpo del adversario o haciéndola rebotar por encima de la muralla lateral. Quien lograba introducirla por el anillo central lograba la victoria de forma automática. Los campos de juego se construían junto a los templos, siendo el ejemplo más espectacular y mejor conservado el situado en la ciudad maya de Chichén Itzá. Los conquistadores españoles prohibieron el juego por considerarlo una adoración a divinidades indígenas."<sup>41</sup>

En Mesoamérica, además del juego de pelota, existieron muchos juegos más, no sólo relacionados con la religión, sino más enfocados a la diversión a las apuestas, tal es el caso del Patolli, el cual era un juego de apuestas que consistía en echar dados hechos de frijol sobre una estera y se avanzaba espacios dependiendo de las marcas que aparecían en los dados. Otro juego de azar era el Tololoque el cual fue practicado por Moctezuma y Cortés y éste era jugado con pequeñas bolas de oro y eran arrojados desde muy lejos a unos tejuelos del mismo metal y a cinco rayas ganaba o perdía ciertas piezas o joyas ricas que apostaba. Y otro era el alquerque o damas, parecido al ajedrez, con unas piedras blancas y negras.

Como se puede ver, algunas civilizaciones antiguas descritas utilizaron el juego como una forma de diversión o recreación, excepto la Griega, la cretense, la romana y las mesoamericanas, quienes utilizaron el juego para hacer rituales religiosos y así poder entablar comunicación con los Dioses.

---

<sup>41</sup> "Juego de Pelota" en *Enciclopedia® Microsoft® Encarta 2001*



Sin embargo, estas civilizaciones utilizaron el concepto de juego de una forma diferente a la que utilizamos actualmente. Para ellos, el concepto de juego era sinónimo de ritual religioso o social, y no hay documentos que hagan constar qué hacían los niños en aquel entonces, sin embargo se han encontrado títeres de barro y pequeños juguetes en tumbas de niños, lo que hace presuponer que sí se les permitía usar juguetes a los niños.

Se ha realizado este recorrido para saber cómo veían las antiguas civilizaciones el juego o lo que significaban para ellos así como la trascendencia del juego para la humanidad.

### III. TEORIAS DEL JUEGO

Durante décadas, el juego ha sido asociado a muchas tendencias y teorías, desde la filosófica y biológica hasta la psicopedagógica. (En este apartado se realizará un pequeño recorrido teórico que ve desde las tendencias filosóficas, para terminar con las psicopedagógicas).

Dentro de la tendencia filosófica, los nombres de F. Schiller. H. Spencer y W. Wundt, son asociados al comienzo del estudio de la teoría del juego. Estos pensadores coincidieron en que el juego tiene que ver con el origen del arte.

F. Schiller (1759-1805) opinaba que el juego es sólo un placer relacionado con la manifestación de energía. "Para Schiller, el juego es una actividad estética. El exceso de energía es sólo una condición de la existencia del placer estético, que proporciona el juego"<sup>42</sup>

H. Spencer, (1820-1903) al igual que Schiller, no pone mucha importancia a la teoría del juego en sí misma y expone sus opiniones sobre el juego así: "Hay un rasgo común que vincula las actividades denominadas juegos a las actividades

---

<sup>42</sup> Elkonin, D. B. Psicología del juego p. 19

estéticas, y es que ni las unas ni las otras intervienen directamente en los procesos vitales [...] El juego es una inversión artificial de la energía, que al no tener aplicación natural, queda tan dispuesta para la acción que busca salida en actividades superfluas, a falta de auténticas"<sup>43</sup>

Para W. Wunt, (1832-1920) la noción de juego difiere un poco de las de sus colegas: "El juego nace del trabajo. No hay un solo juego que no tenga sus prototipos en una forma de trabajo serio que siempre le precedió en el tiempo y en la existencia misma [...] El juego, suprime además la finalidad útil del trabajo, y por consiguiente, hace que el fin sea ese agradabilísimo resultado que acompaña al trabajo"<sup>44</sup>

Dentro del ámbito psicopedagógico son muchos los investigadores, que han hablado del juego y de su repercusión en el aprendizaje, como Rousseau, Froebel Piaget, Freud, Claparede entre otros.

Rousseau (1712-1778) opinaba que "en el aprendizaje educativo es importante la realización del juego ya que el aprendizaje de los niños [...] se lleva a cabo a través de la libertad y la espontaneidad que el juego provee."<sup>45</sup>

El pedagogo holandés Kohnstam opinaba que el mundo del juego le da al niño la oportunidad de presenciar que todas las cosas y los objetos pueden transformarse a su placer, así el palo de escoba se convierte en caballo, el bastón en espada, etc.

Otras escuelas mantienen posturas diferentes ante el juego: la escuela alemana y rumana ven el juego reglado como medio de socialización y de asimilación de actitudes colectivas; la escuela inglesa destaca el papel del juego

---

<sup>43</sup> Ibídem p. 20

<sup>44</sup> Ídem p.20

<sup>45</sup> <http://contexto-educativo.com.ar/2000/1/nota-8.htm>

en la educación física; en cambio la escuela rusa separa el juego de la educación física, ya que lo concibe como un medio de distracción popular.

Para Freud (1856-1939), el padre del psicoanálisis, “el juego le sirve al niño como medio de elaborar situaciones que le son traumáticas, repitiendo en forma activa, aquello que vivió pasivamente. De este modo, deja de ser pasivo, sufriente, impotente para convertirse en actor potente y activo. Por ende, los niños que juegan pueden superar más fácilmente las dificultades que se le presentan, siendo éste un elemento de valor diagnóstico”.<sup>46</sup>

Claparède(1873-1940), quien fue famoso por introducir el juego en la educación física, opinaba que “el niño con el juego persigue fines ficticios en el mundo del ‘como sí’. El juego le brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega”<sup>47</sup>

Autores como Froebel y Piaget han hecho importantes aportaciones con respecto al juego, describiendo conceptos importantes como el juego y el trabajo y explicando qué tipos de juego son practicados por los niños dependiendo de su edad.

---

<sup>46</sup> <http://www.campondepsicologia.com/cdp176.htm> Lic. Inés Susana Fraggassi

<sup>47</sup> Página web: <http://juegoseso.galeon.com/teo.htm>

#### IV. EL JUEGO SEGÚN FROEBEL

Unos de los pedagogos más importantes que han estudiado a fondo el juego, es Friedrich Froebel (1782-1852). Este pedagogo alemán concibió el juego como “la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia [...] la libre expresión de lo que es el alma infantil”<sup>48</sup>

A Froebel le pertenece el crédito de encontrar la verdadera naturaleza del juego, regulándolo para desarrollarse naturalmente hacia el trabajo. “La misma espontaneidad y alegría, la misma libertad y serenidad que caracterizan los juegos de la infancia son realizados en todas las actividades humanas. Los dones y ocupaciones son la conexión viva que hace que el juego y las expresiones de trabajo tengan la misma actividad creativa”<sup>49</sup>

Froebel creía que el juego del trabajo debía ser igual al juego del hogar, encaminado a aprender; tomó de él gran parte de sus enseñanzas a las que agregó su particular punto de vista caracterizado por cuatro conceptos fundamentales: la libre expresión del alumno, el estímulo de su creatividad, de su participación social y de su motricidad.

Froebel pensaba que en la etapa preescolar debía ser explotada toda la acción trabajadora del niño, por lo cual creó un jardín donde el niño debía ser ‘cultivado’ en condiciones seguras y controladas. Así que Froebel, en 1837, fundó su primera casa de estudios o kindergarden en Blakenburg, en la cual la educación se impartía en un ambiente lúdico. Esta casa fue el primer jardín de niños. Para Froebel, la acción o actividad es el antecedente obligado del pensamiento, y la educación, por consiguiente, debía procurar, estimular la actividad del educando. En la infancia esta actividad se manifiesta principalmente mediante el juego. “El pedagogo deberá estimularle y dirigirlo, a fin de conseguir los fines que se propone”<sup>50</sup> De este punto, Froebel concibió los **dones** que son juguetes sistemáticamente hechos para iniciar el trabajo intelectual. A estos

---

<sup>48</sup> Margaret M. Clifford Enciclopedia práctica de la Pedagogía p.216

<sup>49</sup> Página web: <http://www.froebelweb.org>

<sup>50</sup> García Hernández, Víctor Diccionario de pedagogía Labor Tomo I

juguets, Froebel añadió el trabajo-juego, las canciones que los acompañaban, los paseos. Los objetos para jugar de Froebel son<sup>51</sup>:

- 1) La pelota, cuya dimensión permita ser tomada por la mano del niño.
- 2) Bola, cilindro y cubo; se llega al conocimiento de los colores por medio de la pelota, se fija la idea de la forma gracias a la bola. Su manipulación requiere mayor fuerza, seguridad y cuidado.
- 3) Cubo dividido en ocho cubos iguales, para que los niños satisfagan el deseo que tienen por descomponerlo todo y observar el contenido de los objetos.
- 4) Cubo dividido en ocho tablitas, por medio de éstas se facilitan las tareas para la construcción.
- 5) Cubo dividido en veintisiete pequeños dados, ideado para la educación del conocimiento.
- 6) Cubo dividido en veintisiete tablitas, que permite ver la diversidad de formas que pueden ser obtenidas con el material de este don.

Dentro de los juegos-trabajo, se encuentran: el trenzado, pegado, recortado y entrelazado.

Froebel ideó los trabajos-juegos, porque opinaba que "un niño que juega y trabaja a pleno con perseverancia hasta que la fatiga física le impide continuar, seguramente será una persona determinada, activa y capaz de grandes sacrificios"<sup>52</sup>. Asimismo le dio una importancia central al juego, cuyos fines pedagógicos permiten la formación de los niños de manera libre y espontánea; esto no significaba que éste no fuera dirigido, pues el propósito era evitar que perdiera su función educativa. Con ello, el jardín de niños propició la convivencia entre los chicos en un clima de alegría, amor, libertad, colaboración y respeto.

Sin embargo, el *Kindergarten* fue visto con desagrado por el gobierno prusiano y en 1848 estas escuelas fueron prohibidas. No obstante, su idea fue llevada a E.U. por alemanes, los cuales se dedicaban a la educación de niños alemanes inmigrantes.

---

<sup>51</sup> Prüfer, Johannes Federico Froebel pp.91- 94

<sup>52</sup> <http://www.terra.com.ve/aldeaeducativa/biografias/biograf2b22e.html>

En 1873, William T. Harris, superintendente de escuelas en St. Louis, incorporó el sistema a la educación pública de su jurisdicción, y a partir de ese entonces el concepto y la práctica del *Kindergarten* se esparcieron por el mundo entero, y ahora, el kinder o jardín de niños es parte importante de la educación en México y otros países.

Así podemos ver la importancia que tiene el juego, no sólo en casa, sino también en la escuela. Gracias al juego en la escuela, el niño aprende a socializarse, sobre todo en el jardín de niños. En este lugar el juego no sólo entretiene, sino que es un importante recurso para la enseñanza.

## V. EL JUEGO SEGÚN PIAGET

Piaget le da mucha importancia al juego dentro de su teoría. "El juego es una forma particularmente poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño. Las funciones del juego difieren con la variación de edad cronológica."<sup>53</sup>

Para clasificar el juego, Piaget toma como fundamento los principios del desarrollo de las estructuras mentales, distinguiendo tres grandes categorías: el ejercicio, el símbolo y la regla: a) el juego de ejercicio caracteriza al estadio sensomotor, ya que la asimilación se centra en la actividad propia del sujeto, que caracteriza por ser egocéntrica, es decir, los bebés están centrados en sí mismos; b) el juego de símbolos distingue al estadio preoperacional, donde la ficción y el manejo de símbolos entran en juego; y c) el juego de reglas, identificando al estadio de operaciones concretas, en donde el niño comprende la función de la regla. Estas son transmitidas de generación en generación.

El juego en sus inicios es sólo un complemento de la imitación y se diferencia de ésta porque se realiza sin preocupación. En otras palabras, todas aquellas actividades que no tienen un fin utilitario específico pueden ser consideradas como juegos.

---

<sup>53</sup> Idem

Es interesante subrayar que, aunque el juego de ejercicio, propuesto por Piaget no involucra ni pensamiento simbólico ni razonamiento propiamente dicho, supera en mucho el pre-ejercicio del que habla Groos<sup>54</sup> con respecto a los animales.

❖ Juego de ejercicio.

El juego de ejercicio se subdivide en juegos sensomotores y juegos de ejercicio d el pensamiento. Los juegos sensomotores se dividen a su vez en<sup>55</sup>:

- ❖ Ejercicio simple: Consiste en realizar actividades lúdicas por el simple placer de realizarlas.
- ❖ Combinaciones sin objeto. Significa que el niño no sólo prolonga las actividades, sino que las combina.
- ❖ Combinaciones con una finalidad. Se definen cuando se tiene un objetivo lúdico.

"Así, se ve que los juegos de ejercicio sensomotor, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o de reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por simple placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes"<sup>56</sup>, es decir, la esencia del juego que es, como se mencionó con anterioridad, hacer las cosas por querer hacerlas.

En la segunda categoría de juegos de ejercicio del pensamiento la actividad principal por desarrollar no son movimientos, sino la inteligencia del sujeto. Aquí el niño no solamente juega, sino que se involucra en el juego y

---

<sup>54</sup> Karl Groos es uno de los primeros investigadores acerca del juego en animales. Su teoría del juego se basa en el supuesto principal de que la función del juego es "la eliminación de los sentimientos hostiles y de miedo" y tiene como requisito básico la juventud. Gras marca el inicio del juego en el animal desde los primeros meses debido a lo que define como un pre-ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir, el juego es una actividad que tiene como fin ejercitar los instintos que más tarde se desarrollarán y darán lugar a las actividades como cazar, comer, etc, que le permitirán sobrevivir en su medio ambiente. En Riego Gaona María Alejandra "teorías del juego y el juguete" en La computadora: un juguete didáctico usado en la enseñanza de la computación

<sup>55</sup> Riego Gaona María Alejandra "Teorías del juego y el juguete" en La computadora: un juguete didáctico usado en la enseñanza de la computación en [http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec\\_2.htm](http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec_2.htm)

<sup>56</sup> Piaget, Jean, La formación del símbolo en el niño p. 163

empieza a hacer preguntas, no porque esté interesado en las respuestas, sino por el placer de preguntar.

❖ Juego simbólico.

Por otra parte, el juego simbólico, se caracteriza, como su nombre lo dice, por el manejo de símbolos (el niño simboliza la realidad con objetos o expresiones), es decir, el juego se aleja cada vez más del simple ejercicio. En este tipo de juego, el niño necesita expresar lo que siente, lo que desea, a través de un sistema construido por él y que se pueda adaptar a sus deseos. "El niño utiliza este juego como desahogo o liquidación de todos sus conflictos o angustias, fobias o frustraciones. El juego simbólico se refiere a conflictos inconscientes, etcétera."<sup>57</sup> Pero es necesario mencionar que, en sus inicios, este juego tiene características tanto del juego sensoriomotor como del juego de símbolos. Esto se debe principalmente a que, como explica Piaget, el juego (y el desarrollo mental del niño) es una evolución que se basa en los elementos de la etapa anterior y se va desarrollando por medio de las experiencias del sujeto, pero conserva características de cada una de las etapas.

El surgimiento del juego simbólico marca la aparición de los esquemas simbólicos, éstos consisten en reproducir los esquemas ya adquiridos en una situación y con un objetivo diferente a los que comúnmente los evoca. Esto sucede en la última parte del estadio sensoriomotor, cuando el niño es capaz de imitar ciertas palabras y atribuirles una significación global. Con esto se da la adquisición del lenguaje, que va a permitir el desarrollo del niño en cuanto a su comunicación.

"Estos esquemas simbólicos señalan la transición del juego de ejercicio y el juego simbólico propiamente dicho; del primero conservan el poder de ejercer una conducta fuera de su contexto de adaptación actual por el simple placer funcional, pero en el segundo presenta ya la capacidad de evocar esta conducta en ausencia

---

<sup>57</sup> García González, Enrique, Piaget p. 47



de su objetivo habitual, ya sea frente a nuevos objetos concebidos, como simples sustitutos o sin ninguna ayuda material."<sup>58</sup>

Esta etapa del juego se divide en cuatro tipos diferentes: IA, IIA, IB y IIB.

El tipo IA consiste, a grandes rasgos, en la generalización de los esquemas simbólicos ya adquiridos, en esta etapa hace que objetos cercanos al niño hagan las actividades que él hace, por ejemplo, llevar a su muñeco a la cama; el tipo IIA consiste en prolongar estas actividades, pero ahora son evocadas con el objetivo principal de jugar y en situaciones que no tienen nada que ver con las acciones realizadas, es decir, el niño puede ocupar un tenis y decir que es una casa y luego decir que es un perro. En este caso utiliza el objeto, pero sus dos representaciones no coinciden una con la otra.

La etapa IB es también de generalización, pero no de las actividades propias del niño sino más bien imitación de acciones que se realizan en el ambiente que lo rodea, en este caso, si la niña ve que la mamá se pone tacones y se maquilla, ella también lo hará.

Por último, la etapa IIB consiste en una asimilación del cuerpo propio al otro o a cualquier objeto, es decir, a un juego que ordinariamente se llama 'juego de imitación'. En este juego, no sólo imita al padre o a la madre, sino que dice ser el papá o la mamá, es decir, "se apropia del personaje".

Ahora bien, cuando los niños llegan a los tres o cuatro años, se puede decir que estas etapas se prolongan y reciben el nombre de etapa III, que se divide en: IIIA, IIIB y IIIC.

La etapa IIIA, llamada de combinaciones simples, consiste en la prolongación de las actividades ya mencionadas, pero no son solamente evocaciones de escenas aisladas vividas por el niño, más bien son evocaciones de una situación más completa o extensa. Por ejemplo, si decía que el tenis era una casa ahora describe la casa y describe que hay alrededor de ella.

---

<sup>58</sup> Piaget, Jean, La formación del símbolo en el niño pp. 166-167

La etapa IIIB, de combinaciones compensadoras, se caracteriza por reproducciones de situaciones que en la realidad provocan en el niño angustia o miedo. Ahora no sólo reproduce la situación sino la corrige. Por ejemplo, si a un niño le prohíben jugar con la tierra, él se acerca al jardín y hace como si jugara con la tierra.

A esta etapa le sigue la IIIC llamada de combinaciones liquidadoras. Éstas son aquellas donde el niño resuelve un problema real, pero esta vez reproduce la situación en un contexto diferente, esto le permite asociar esta situación con otras actividades y así assimilarlas a la vez que la resuelve.

Entre los cuatro y siete años, aproximadamente, tiene lugar un desarrollo que a pesar de ser difícil de marcar, Piaget define tres razones para hablar de esa evolución<sup>59</sup>:

1. El niño adquiere un mayor dominio respecto del orden secuencial de las escenas, es decir ahora es capaz de hacer un relato semejante a un cuento donde hay una sucesión lógica.
2. Existe cada vez mayor interés porque su imitación sea una copia fiel de la realidad. Esto se da estrechamente vinculado con las construcciones objetivas: cuando el niño empieza a armar casitas, escuelas, lo más parecidas a la realidad.
3. Se inicia el simbolismo colectivo; el niño empieza a ser más social y es más congruente entre lo que dice y hace.

Al llegar al simbolismo colectivo se hace evidente la congruencia de cada papel con relación al total del juego. Esto se debe a dos razones principales; la primera es que el niño tiene cada vez mayor relación social con otros sujetos, a través del proceso de socialización; y la segunda, se refiere a que los progresos de las estructuras mentales le permiten al niño ser más coherente con sus acciones e ideas.

---

<sup>59</sup> Riego Gaona op. cit. [http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec\\_2.htm](http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec_2.htm)

## ❖ Juego de reglas

A los once años aproximadamente se puede observar una disminución del simbolismo del niño para dar lugar al juego de reglas, el cual es cada vez más cercano al trabajo real y productivo. "La diferencia esencial entre el juego simbólico y el de reglas, reside en que el primero es una actividad individual egocéntrica y el segundo es un juego social que implica una descentralización"<sup>60</sup>

La aparición del juego de reglas se lleva a cabo entre los siete y los once años y se desarrolla a lo largo de toda la vida.

Piaget explica el surgimiento del juego de reglas de la siguiente forma:

"La razón de esta doble situación - aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia- es muy simple: el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen"<sup>61</sup>

La regla consiste básicamente en establecer cierta regularidad en las actividades del sujeto, en este caso en el juego del niño, donde existen algunas sanciones para quienes no sigan las reglas establecidas por el grupo.

Durante este periodo se desarrollan dos tipos de reglas:

1. Reglas transmitidas que son aquellas que los niños asumen por medio de juegos establecidos y que han sido practicados a través de muchas generaciones, como el juego de canicas, pero que se actualiza y se comparte.
2. Reglas espontáneas son las que se establecen en el momento de estar jugando y se respetan tanto como las reglas transmitidas. Surgen como resultado de la socialización de los juegos anteriores, esto quiere decir que son juegos con características motoras o simbólicas, pero ahora con relación interpersonal, donde

---

<sup>60</sup> García González *op. cit.* p. 53

<sup>61</sup> *Ibidem* p. 194

es necesario fijar ciertas reglas momentáneas para llevar a cabo, organizadamente, un juego; aquí se tienen las reglas de las carreras de barquitos en agua, los niños ponen las reglas en el momento.

"En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas) o intelectuales (cartas, damas) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados"<sup>62</sup>

La concepción y desarrollo del juego desde un punto de vista cognoscitivista (corriente a la que Piaget pertenece) nos permite ver la relación existente entre la formación de las estructuras mentales del niño y sus juegos, así como las consecuencias en su evolución integral.

Con esto, se puede decir que el juego es vital para el niño, así como lo es para el adulto, ya que de su desarrollo infantil depende, en gran medida, su actitud ante la vida en general, específicamente ante la vida productiva y social.

#### PERIODO DE OPERACIONES CONCRETAS.

Como se vió anteriormente, la edad en que se forma el juego de reglas es de los 5 a 12 años. En esta tesina se presenta en compendio de juegos que son específicamente para esas edades, pero primero se necesita saber cuáles son las características de los niños de esa edad.

Según Piaget, en el periodo de las operaciones concretas, correspondiente a estas edades, los niños son capaces de conservar de un modo constante; de clasificar y ordenar cosas rápida y fácilmente y son capaces de experimentar de un modo cuasi-sistemático, es decir, adquieren y perfilan la capacidad de efectuar operaciones: actividades mentales basadas en las reglas de la lógica.

---

<sup>62</sup> Ibidem p. 169

En este periodo, el pensamiento del niño pasa de ser inductivo a deductivo, es decir, comienza a concluir ideas en vez de suponerlas.

En cuanto al lenguaje, éste sigue desarrollándose en tanto que va de la expresión verbal al intercambio verbal. La estructura del lenguaje adquiere tal importancia que se convierte en un instrumento del pensamiento y de la comunicación.

La pérdida del animismo (pensar que todos sus juguetes y todo lo que está a su alrededor tiene vida) hace que el niño se enfrente al concepto de muerte y a aplicar una interpretación biológica a todo lo que le rodea por lo que el juego es parte importante en este periodo. Con él, la imitación de los detalles es parte fundamental, principalmente en los juegos colectivos, donde las reglas representativas se acumulan rápidamente. "Como la imitación halla su equilibrio, el juego pierde características asimilativas y se convierte en un proceso subordinado y equilibrado de pensamiento cognoscitivo"<sup>63</sup>

Hay ciertas características que son definidas en el periodo de las operaciones concretas, como son: la seriación, la cual es la capacidad de ordenar los objetos en progresión lógica, por ejemplo del más pequeño al más grande.

Además de la seriación, las habilidades de clasificación son indispensables para la aparición de las operaciones concretas. La clasificación es otra manera en que el niño introduce orden en el ambiente al agrupar las cosas y las ideas a partir de elementos comunes. Según Piaget, esta habilidad se divide en dos: la clasificación matricial y la clasificación jerárquica.

La clasificación matricial consiste en separar los objetos a partir de dos o más atributos, por ejemplo color y forma. La capacidad de ordenarlos atendiendo a dos dimensiones requiere de la reversibilidad del pensamiento, que consiste en invertir mentalmente una operación; esta habilidad le permite al niño clasificar primero un objeto con una dimensión (color) y luego reclasificarlo con otra (forma).

Posteriormente, el niño empieza a utilizar la clasificación jerárquica, que le sirven para poner orden en su ambiente. Esta clasificación la usa para organizar

---

<sup>63</sup> Maier, Henry, Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears p. 154

la información referente a materias escolares como geografía, biología, historia, física y música.

Otra característica muy importante, en este periodo, es la capacidad de razonar sobre los problemas de conservación. La conservación consiste en entender que un objeto permanece igual a pesar de los cambios superficiales en su forma o aspecto físico. El niño es capaz de reconocer que un objeto transformado puede dar la impresión de contener menos o más cantidad de algo, pero que tal vez no la tenga, es decir, las apariencias engañan.

Entre los 7 y 11 años de edad, el niño es capaz de realizar la abstracción reflexiva; cuando puede razonar lógicamente respecto al número, a la masa y al volumen sin que lo confundan las apariencias físicas, entonces podrá distinguir entre las características invariables de los objetos (peso, número, volumen) y la forma en que el objeto aparece ante su vista.

“La adquisición de las operaciones mentales con que se efectúan las tareas de conservación no se realiza al mismo tiempo en todas las áreas. La comprensión de los problemas de conservación sigue una secuencia gradual. Por lo regular, el niño adquiere la capacidad de la conservación de los números entre los 5 y 7 años. La de conservación del área y del peso aparecen entre los 8 y 10 años. Entre los 10 y 11 años, casi todos los niños pueden ejecutar tareas relacionadas con la conservación del volumen”<sup>64</sup>

## VI. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

Como ya se ha visto a lo largo de este capítulo, el juego tiene y ha tenido muchas acepciones a lo largo de la historia, sin embargo, cuando a los adultos se les menciona la palabra juego, lo primero que se les viene a la mente es competencias y/o lo relacionan con los niños. Sin embargo, el juego es parte primordial para el desarrollo, no sólo de los niños, sino de los jóvenes, adultos, e incluso para las personas de la tercera edad.

---

<sup>64</sup> Meece, Judith, Desarrollo del niño y del adolescente p. 115

Al juego se le ha asociado a los ámbitos deportivo y psicológico, pero una de las vertientes más importantes del juego, es la educación. "El juego permite un vuelco de todo el ser y una liberación enérgica que se reconoce en la alegría que se siente y que se transmite al aspecto lúdico. La alegría, sentimiento muchas veces relegado de los ámbitos de la enseñanza, es la expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad"<sup>65</sup>

Gracias al juego se pueden desarrollar múltiples habilidades y capacidades, no sólo en el niño, sino en personas de todas las edades, preferentemente, como experiencias grupales. En este caso, el juego es un instrumento que sirve para ampliar el campo de la expresión, el trabajo creador y la inventiva.

Otra capacidad que se puede desarrollar gracias al juego es la capacidad expresiva. Mediante el juego se desarrollan los sentidos: la vista, el olfato, el tacto, la audición que necesitan de una constante ejercitación para un desarrollo adecuado. "El juego es un medio para activar la expresión, desde lo más primitivo (deseo de gritar, cantar, moverse, pintar, etc) hasta acceder a niveles de expresión en donde intervengan potencialidades más complejas (expresión corporal, lo musical, lo oral, lo dramático, etc)"<sup>66</sup>

Otra habilidad que está muy unida con esta última es la imaginación. El juego revitaliza y promueve la imaginación en los niños, porque libera la fantasía, la curiosidad y la búsqueda; organiza el paralelo entre la captación de la imagen para una internalización más enriquecida y, por tanto, el desarrollo de la capacidad de investigar; gracias al juego el trabajo creador individual y colectivo, la inventiva y el ingenio ayudan a ejercitar la fluidez, la originalidad y la flexibilidad.

Sin embargo, algo de lo más importantes acerca del juego es que ayuda a la socialización. Jugar con otros es un recurso que promueve las acciones conjuntas, la verdadera ayuda, la pérdida del egocentrismo y contribuye a formar sentimientos morales propios para el desarrollo de un hombre sano.

---

<sup>65</sup> Gandulfo de Granato, María Azucena y otros, El juego en el proceso de aprendizaje p. 17

<sup>66</sup> *Ibidem*, p. 19

Otro punto importante es que gracias al juego, el niño se mantiene físicamente activo, ya que sirve para ejercitar las habilidades motoras gruesas y finas, proporciona un ejercicio corporal total, mental y una plena coordinación.

También proporciona el desarrollo intelectual ya que facilita la resolución de problemas porque se aprende a discriminar, formular juicios, analizar y sintetizar los datos y los conceptos de manera formal.

Como se puede ver el juego es una actividad integradora, que no solamente compone y desarrolla la imaginación y la creatividad, sino que también estimula la psicomotricidad y el intelecto. Además, el juego proporciona una sensación de seguridad y autoestima, ya que por medio de éste, los niños se sienten dueños del ambiente donde están jugando; las actividades que realizan tienen un significado y las viven como reales, en cuanto el éxito es experimentado durante el juego, la confianza va en aumento junto con la sensación de logro y la iniciativa se fortalece.

El juego completa actividades de percepción, sensoriomotrices, verbales, no verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del sujeto como partícipe del mundo de los objetos y de los seres vivos, con un alto contenido de afectividad.

Finalmente, una de las grandes aportaciones del juego es que con sus reglas prepara al individuo para aceptar límites, tanto en su realidad cercana como en la dimensión social más amplia, lo que le podrá ayudar en la toma de decisiones futuras, es decir, para su vida social, afectiva, y así tener equilibrio sobre ellas.

Y para poder tener ese equilibrio es importante saber desenvolverse en la sociedad, y para ello, necesita conocerse a sí mismo, por medio de la identificación de sus propias emociones.

Para saber cómo desarrollar la identificación de las emociones, en el siguiente capítulo se presentará un compendio de juegos para lograr ese objetivo.



## CAPITULO III

### **EL JUEGO COMO IDENTIFICADOR DE EMOCIONES**

#### I. CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

Existen otros tipos de juegos llamados colectivos, mejor conocidos como las rondas infantiles, juegos de patio como “policías y ladrones”, juegos cantados como el “marinero”, entre otros; estos, generalmente son cantados con rimas y haciendo rondas con movimiento.

El movimiento es una de las primeras formas de conocimiento, ya que pone al hombre en contacto con el mundo, proporcionándole medios para su madurez y su desarrollo emocional; profundiza la relación del tono muscular como telón de fondo de la emoción esencial para la relación con el entorno.

Estos juegos se clasifican o determinan en un tipo específico como se menciona a continuación:

Según Pere Lavega, los juegos se dividen en dos grandes grupos: Los motores y los sedentarios<sup>67</sup>.

- ❖ Juegos motores, son aquellos donde el cuerpo interviene, donde la psicomotricidad gruesa está presente. Dentro de estos juegos se tienen, entre otros ‘policías y ladrones’, las escondidillas, las rondas, etc.
- ❖ Juegos sedentarios, por otra parte, son aquellos en los cuales la psicomotricidad fina es la que está presente, es decir, juegos en los cuales se permanece sentado y lo único que se mueve son las manos y dedos, por ejemplo, el ajedrez, damas chinas, etc, pero que implican juicio, razonamiento, observación y toma de decisiones.

---

<sup>67</sup> Lavega, Pere. Juegos y deportes populares-tradicionales p. 10-11

A partir de esto, las características más importantes del juego son<sup>68</sup>:

- ❖ *Voluntario*. En el juego genuino y auténtico no existe tiempo o lugar, se practica cuando se quiere.
- ❖ *Divertido, agradable*. Por su naturaleza, el juego es una actividad que gusta a todos y quien lo practica siempre está feliz y satisfecho, por ejemplo, cuando las niñas juegan con sus Barbies.
- ❖ *Espontáneo, instintivo e irracional*. Gracias al juego, los niños son capaces de olvidarse de la presión de la vida cotidiana. El juego hace que el niño se involucre en el juego, e incluso adopte otras personalidades.
- ❖ *Gratuito*. El juego, por ser una actividad divertida, hace que las personas se reúnan sin pedir nada a cambio y que quieran pasar tiempo uno con el otro, sin más interés que divertirse jugando.
- ❖ *Incierto*. Cuando se está participando en un juego, de mesa, por ejemplo, nadie sabe como va a terminar, y ésa es la parte divertida, nunca saber cómo va a terminar el juego.
- ❖ *Ambivalente*. En el transcurso de un juego se pueden pasar por muchas situaciones, gritar por haber hecho una buena jugada y después enojarse por haber hecho una incorrecta.
- ❖ *Comprometido*. En cualquier tipo de juego nos vemos obligados a estar atentos, de no hacerlo, corremos el riesgo de salir descalificados.
- ❖ *Estético*. Cada juego tiene su propia estética y armonía y esto hace que sea agradable no sólo para quien lo juega, sino también para quien lo observa. Por eso los deportes son tan llamativos, ya que tienen un alto componente de estética, orden y equilibrio.

---

<sup>68</sup> Ibidem, p. 12-14 (SIC)

- ❖ *Fantasiioso*. Cuando los niños juegan se introducen en un mundo irreal, donde un tenis puede ser un coche último modelo y un gancho de ropa una nave espacial.
- ❖ *Serio*. Cuando alguien está participando en un juego, las cosas que pasan a su alrededor no importan, porque lo único que importa en ese momento, es el juego.
- ❖ *Reglado*. Todo juego tiene reglas, entendidas como un conjunto de aspectos que indican dentro de qué limitaciones pueden intervenir los integrantes del equipo y en qué condiciones.

Una vez enunciadas las características de los juegos o actividades lúdicas, se puede hacer una descripción de los tipos de juegos<sup>69</sup>:

- ❖ *Juego espontáneo*. Los jugadores ponen las reglas, condiciones, número de participantes.
- ❖ *Juego dirigido*. El juego es introducido por una persona no perteneciente al grupo, maestro, entrenador.
- ❖ *Juego simple*. En este juego las reglas son sencillas, y no requieren de mucho agotamiento físico.
- ❖ *Juego Complejo*. En este juego las reglas o instrucciones son un tanto complejas y un poco difíciles de comprender.
- ❖ *Deporte o juego deportivo*. En este juego siempre existen las reglas, implica competitividad y comparaciones entre un equipo y otro y siempre hay un ganador
- ❖ *Juego momentáneo e improvisado*. Este juego es protagonizado en cualquier momento, nacen y desaparecen rápidamente y el tiempo del juego es sólo el presente.
- ❖ *Juego antiguo y regular*. Son juegos que son practicados en un lugar en específico, nacen y evolucionan.

---

<sup>69</sup> Ibidem p. 15-16 8 (SIC)

A continuación, los tipos de juegos enunciados responden más a la forma en que se llevan a cabo, sin embargo, el contenido también es importante, en este sentido Oscar Incarbone<sup>70</sup>, propone la siguiente clasificación:

- ❖ *Estructural*. Relacionado con el tiempo-espacio y los objetos. En el juego intervienen componentes fundamentales de dominio y organización espacio-temporal.
- ❖ *Relacional*. Vincula la afectividad y la socialización, es decir, el juego tiene un aspecto socializante y estimula la comunicación con el otro.
- ❖ *Funcional*. Con relación al tipo de movimiento o función, a la dificultad motriz; se refiere a las capacidades motoras.
- ❖ *Normativo*. Con relación a las reglas o normas: aceptar las reglas, las normas, las decisiones, el respeto y la tolerancia hacia los compañeros y adversarios, son las bases del juego.

Tanto padres como maestros han tenido ciertas dificultades para comprender la conducta emocional de los niños, ya que no sólo las circunstancias que provocan las emociones en el niño se vuelvan más complejas a medida que el niño va creciendo, sino que la expresión emocional es cada vez más sutil y más difícil de percibir.

Los niños necesitan algo fácil y divertido para poder expresar sus emociones y una de esas formas es el juego. Sin embargo, los niños no pueden expresar sus emociones sin identificarlas primero. Es por eso que una de las habilidades que pueden ser desarrolladas a través del juego es precisamente la identificación o reconocimiento de las emociones, para después poder expresarlas de forma adecuada.

---

<sup>70</sup> Incarbone, Oscar. Juego y Movimiento. p. 27

Tanto los juegos sedentarios como motores, pueden ser de gran ayuda para lograr este desarrollo. Como se describió al principio del capítulo, los juegos son importantes para el desarrollo emocional y motriz. A partir de esto, se presenta un compendio de juegos para ayudar a que ese desarrollo tanto emocional como motriz se dé forma deseada.

## II. COMPENDIO DE JUEGOS.

En este apartado explicaremos y desarrollaremos los diferentes tipos de juegos que pueden ser utilizados para favorecer la identificación de las emociones.

Partiendo de la idea que el reconocimiento de las emociones es la base de la inteligencia emocional, los juegos están enfocados a desarrollar dicha habilidad. Utilizando la clasificación dada al principio del capítulo, los juegos serán divididos en sedentarios y motores. Cada uno de los juegos está dirigido a una edad específica (5-12 años) y está destinado para que los niños aprendan a reconocer sus emociones. Los juegos están descritos de la siguiente forma: Los juegos sedentarios con: Nombre del juego, objetivo educativo, descripción (en algunos casos), objetivo del juego, número de jugadores, edad a la que está dirigido el juego, preparación, juego y fin del juego. Los juegos motores con nombre, objetivo, descripción (en algunos casos), número de jugadores, edad a la que está dirigido el juego, preparación (en algunos casos), desarrollo del juego y cómo termina el juego (en algunos casos)

## 2.1. JUEGOS SEDENTARIOS.

### **DOMINÓ . \***

**OBJETIVO EDUCATIVO:** Identificar las siete emociones más importantes: tristeza, alegría, enojo, felicidad, ira, miedo y aversión.

**DESCRIPCIÓN:** 49 fichas ejemplificando las siete emociones más importantes por medio de dibujos de caritas.

**OBJETIVO:** Ser el primero en deshacerse de sus fichas, colocándolas en el centro de la mesa de forma adecuada.

**NUMERO DE JUGADORES:**4-6

**EDAD:** 6-12 años

**PREPARACIÓN:** Se revuelven todas las tarjetas y se colocan todas boca abajo en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Cada jugador selecciona siete tarjetas. (Las que sobren se apilan boca abajo en una esquina formando un "pozo").

**JUEGO:** El jugador más pequeño empieza primero, colocando una de sus tarjetas al centro de la mesa y el juego continúa en el sentido de las manecillas del reloj. En su turno cada jugador debe colocar una tarjeta que coincida con alguna de las ya colocadas previamente sobre la mesa y que estén en los extremos. Si no tuviera ninguna tarjeta que coincidiera, debe comer del pozo. Si la tarjeta coincide, la coloca sobre la mesa. Si no coincide, pasa, terminando su turno.

**FIN DEL JUEGO:** El primer jugador que logre colocar todas sus tarjetas sobre la mesa, gana el juego.

### **ROMPECABEZAS.**

**OBJETIVO EDUCATIVO:** identificar cuatro de las siete emociones: alegría, felicidad, enojo y tristeza.

**DESCRIPCIÓN:** Rompecabezas de 9 piezas.

---

\* Basado en Dominó, juego de Dominio Público

**OBJETIVO:** Armar un rompecabezas.

**NO. DE JUGADORES:** 1

**EDAD:** 5-6 años

**PREPARACIÓN:** Sacar las piezas de su empaque y revolverlas.

**JUEGO:** Armar el rompecabezas, formando las diferentes caritas, para después decir el nombre de las emociones ejemplificadas por 'las caritas'.

**FIN DEL JUEGO:** Armar el rompecabezas de forma adecuada.

## **DOMINÓ DE LAS ASOCIACIONES.**

**OBJETIVO EDUCATIVO:** Identificar qué situaciones específicas son provocadas por las siete emociones principales que se presentan.

**DESCRIPCIÓN:** 36 tarjetas, cada una de las cuales de un lado tiene una situación y del otro lado una carita representando una emoción. (La carita y la situación nunca coinciden)

**OBJETIVO:** Ser el primer jugador en deshacerse de sus fichas, colocándolas en el centro de la mesa de forma adecuada.

**NO. DE JUGADORES:** 4-6

**EDAD:** 10-12 años

**PREPARACIÓN:** Se revuelven las fichas y cada participante toma 7 fichas, las que sobren, se apilan en una esquina.

**JUEGO:** El jugador más pequeño va primero y el juego continúa en el sentido de las manecillas del reloj. En su turno cada jugador toma una tarjeta de las siete que tiene y la coloca en el centro. En este dominó cada tarjeta un lado una carita con una expresión específica, como por ejemplo alegría y del otro lado una situación, como por ejemplo perder un juguete. El siguiente jugador tiene que colocar una carita que coincida con la situación puesta por el jugador anterior. Si no tuviera ninguna tarjeta que coincidiera, debe comer del pozo. Si la tarjeta coincide, la coloca sobre la mesa. Si no coincide, pasa, terminando su turno.

**FIN DEL JUEGO:** El primer jugador que coloque todas sus tarjetas en el centro gana el juego.

## **SECUENCIAS EMOCIONALES.**

**OBJETIVO EDUCATIVO:** Conocer la secuencia del cómo se presentan las emociones, para que en un futuro, cuando lo estén asaltando, sepa qué emoción es y como controlarla.

**DESCRIPCIÓN:** 24 fichas. Las fichas están divididas en 6 grupos de 4 fichas cada uno. Cada grupo representa la secuencia de cómo se va desarrollando cada emoción.

**OBJETIVO:** Ser el primer jugador en colocar una secuencia de emociones correctamente.

**NO. DE JUGADORES:** 6

**EDAD:** 10-12 años

**PREPARACIÓN:** Se revuelven las fichas bocabajo y se colocan en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.

**JUEGO:** El jugador más pequeño va primero, y el juego continúa en el sentido de las manecillas del reloj. En su turno cada jugador volteará una tarjeta y la dejará en su lugar. Esa tarjeta será la base para poder formar la secuencia. Luego tomará otra tarjeta, si no coincide con la tarjeta que ya tiene, la volteará, dejándola en su lugar, terminando su turno. Si coincidiera, se la queda y tiene oportunidad de volver a tomar otra tarjeta. Si esta nueva tarjeta no coincidiera con su secuencia, la voltea, dejándola en su lugar, terminando su turno.

**FIN DEL JUEGO:** El primer jugador que haya completado su secuencia de forma adecuada, gana el juego.

## **MEMORAMA .\***

**OBJETIVO EDUCATIVO:** Identificar y nombrar la emoción correctamente.

**DESCRIPCIÓN:** 40 fichas

**OBJETIVO:** Ser el jugador que más parejas emocionales encuentre.

**NO. DE JUGADORES:** 4-6

---

\* Basado en memorama, juego de Dominio Público



**EDAD:** 10-12 años.

**PREPARACIÓN:** Se revuelven las fichas bocabajo y se colocan en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.

**JUEGO:** El jugador más pequeño empezará el juego y el juego continúa en el sentido de las manecillas del reloj. En su turno cada jugador toma una ficha y la voltea, dejándola boca arriba en su mismo lugar. Después tomará otra ficha y también la volteará. Si ambas fichas coinciden, el jugador dirá qué emoción es la que tiene el personaje. Habiéndola dicho correctamente, el jugador se queda con el par, lo que le da oportunidad de volver a voltear otra ficha, si las fichas no coinciden, las vuelve a voltear, acabando su turno. Sin embargo, si un jugador ha encontrado un par, pero que no haya dicho correctamente la emoción que corresponde, dejará las fichas en su lugar.

**FIN DEL JUEGO:** El jugador que más pares tenga y que haya acertado diciendo la emoción correcta gana el juego.

## **ADIVINA QUIEN.\***

**OBJETIVO EDUCATIVO:** Reconocer las facciones y gestos que representan cada una de las emociones.

**DESCRIPCIÓN:** 2 tableros en los cuales están las diferentes facciones y gestos que representan cada una de las emociones con sus respectivos nombres, 24 tarjetas con los personajes de los tableros, fichas de colores

**OBJETIVO:** Descubrir al personaje del contrincante.

**NO. DE JUGADORES:** 2

**EDAD:** 6-12 años

**PREPARACIÓN:** Se revuelven las tarjetas y se colocan bocabajo en el centro de la mesa al alcance de los jugadores. Cada jugador selecciona un tablero y una tarjeta.

**JUEGO:** Una vez seleccionado el tablero y la tarjeta con el personaje, los jugadores se sientan uno frente de otro, de manera que los tableros no pueden ser

---

\* Basado en Guess Who? De Milton Bradley

vistos por el contrincante. Cada participante formulará preguntas para conocer la identidad del personaje del contrincante, mediante preguntas que se respondan con sí o no.

Como en este caso se está hablando sobre emociones, las preguntas se harán en torno a cómo tiene el personaje su semblante. Se puede utilizar este tipo de preguntas:

- ❖ ¿Tu personaje tiene las comisuras de la boca hacia arriba? (los participantes pueden preguntar si las comisuras de la boca las tiene hacia abajo o las tiene neutras)
- ❖ ¿Tu personaje tiene lágrimas en los ojos?
- ❖ ¿Tu personaje tiene las cejas hacia arriba?
- ❖ ¿Tu personaje tiene los ojos cerrados?
- ❖ ¿A tu personaje se le ven los dientes?
- ❖ ¿Tu personaje está sacando la lengua?

Con cada pregunta, cada participante va a ir eliminando a los personajes que no concuerden con la descripción dicha por los participantes, poniéndoles una ficha encima para que ese personaje no se vuelva a usar.

FIN DEL JUEGO: Cuando el último personaje que queda en el tablero coincida con el personaje elegido por el contrincante, éste gana el juego.

## **LA TIENDITA DE LAS EMOCIONES\***

OBJETIVO EDUCATIVO: Identificar qué cosas o situaciones son provocadas por las 5 emociones más importantes: alegría, tristeza, miedo, enojo y aversión

DESCRIPCIÓN: 5 tableros los cuales tienen un personaje, por ejemplo Jimmy Neutrón, que representa el asco, y al lado del personaje seis situaciones o cosas que producen asco, y 30 tarjetas, cada tarjeta corresponde con el tablero en tema

---

\* Basado en Sesame Street's Lotsa Loto de Milton Bradley

y color del contorno (por ejemplo las tarjetas para Jimmy Neutrón corresponden al asco y todas tienen el contorno de color verde).

**OBJETIVO:** Ser el primer jugador en llenar su tablero con las seis tarjetas correspondientes.

**NO. DE JUGADORES:** 2-6

**EDAD:** 5 a 7 años

**PREPARACIÓN:** Se revuelven todas las tarjetas y se colocan todas boca abajo en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Cada jugador selecciona un tablero.

**JUEGO:** El jugador más pequeño va primero y el juego continúa en el sentido de las manecillas del reloj. En su turno, cada jugador toma una tarjeta del montón y revisa si coincide con alguno de los dibujos de su tablero. Si la tarjeta corresponde, el jugador la coloca en su lugar sobre el tablero y termina su turno. Si no corresponde, se la muestra a los demás jugadores y si alguno de ellos la reconoce como parte de su tablero, se la da, terminando su turno. Si la tarjeta no corresponde y no le sirve a ningún otro jugador, la tarjeta se vuelve a colocar boca abajo en el centro de la mesa, terminando su turno.

**FIN DEL JUEGO:** El primer jugador en completar su tablero gana el juego.

## **UNO.\***

**OBJETIVO EDUCATIVO:** Reconocer algunas de las emociones más importantes.

**CONTENIDO:** 19 cartas color azul; 19 cartas color verde; 19 cartas color rojo, 19 cartas color amarillo, 8 cartas TOME DOS, 8 cartas REVERSA, 8 cartas SALTO, 4 cartas COMODÍN, 4 cartas COMODÍN TOME CUATRO

**NO. DE JUGADORES:** 2 –10

**EDAD:** 7 años en adelante.

**PREPARACIÓN:** El jugador más grande reparte. El que reparte dará 7 cartas boca abajo a cada jugador, una a una empezando por el que esté a su izquierda. Las cartas que sobran (pozo) se ponen en el centro de la mesa con la primera carta puesta boca arriba, junto al pozo.

---

\* Basado en UNO de Anahuac

**JUEGO.** Cada jugador debe clasificar en su mano sus cartas por color, cuidándose de no mostrarlas a otro jugador.

La mano la comienza el jugador a la izquierda del repartidor tratando de jugar una de sus cartas igualando a la que está boca arriba del pozo de descarte ya sea en color, número o palabra. Un jugador "juega su carta" poniéndola boca arriba sobre el pozo de descarte. Como aquí estamos hablando de emociones, las cartas están representadas por diferentes emociones.

**Ejemplo.** Después de repartir se voltea una carta de feliz rojo. El jugador que está a la izquierda del que repartió puede bajar cualquier carta roja, o una cara feliz de cualquier color.

En el caso de que la carta volteada sea una carta con letras, el juego comienza de la siguiente manera:

**COMODÍN TOME CUATRO:** esta carta se regresa al pozo y se voltea otra carta.

**COMODÍN:** El jugador a la izquierda del repartidor, dice un color y tira una carta de ese color.

**TOME DOS:** El jugador a la izquierda del repartidor debe tomar dos cartas y el juego lo continua el jugador a su izquierda bajando una carta del mismo color del TOME DOS o un TOME DOS de cualquier color.

**REVERSA:** El que reparte juega primero y el juego continua a la derecha.

**SALTO:** El jugador a la izquierda del repartidor pierde su turno y continúa a la derecha.

El juego continua y cada jugador debe igualar el número o color de la carta que tiró el jugador que lo precedió.

**IRSE:** Cuando un jugador tira su penúltima carta debe decir, "EMOCIÓN". Esto advierte a los jugadores que puede irse en el turno siguiente. Si el jugador olvida decir "EMOCIÓN" al tiempo que su carta toca el pozo de descarte, cualquier otro jugador puede atraparlo. Si un jugador es "atrapado" debe tomar inmediatamente todas las cartas del pozo.

**FIN DEL JUEGO:** Cuando un jugador tira su última carta, diciendo "EMOCIÓN" antes de hacerlo gana el juego.

## **TURISTA\***

**OBJETIVO EDUCATIVO:** Aprender a reconocer las emociones, desarrollando equilibrio y autocontrol sobre las mismas.

**CONTENIDO:** 1 tablero, 2 dados, 6 fichas, billetes, 24 tarjetas 'título de propiedad', 16 tarjetas 'carta o telegrama', 28 'equilibrio' 28 'autocontrol'.

**OBJETIVO:** Lograr ser el participante más rico o ser el único jugador que no quede en quiebra.

**NO. DE JUGADORES:** 3 en adelante

**EDAD:** 8 años en adelante

**PREPARACIÓN:** Los jugadores ponen el límite del juego: el juego termina hasta que todos los jugadores menos uno queda en quiebra, o poner un tiempo (dos horas, por ejemplo) y al final del tiempo, el jugador con más capital será el ganador. Cada jugador elige una ficha de avance y la pone en la salida. Se toman las tarjetas marcadas como Carta y Telegrama y se colocan boca abajo en el lugar que se especifica en el tablero. Cada jugador recibe 1500 pesos. Se elige a una persona para que sea el banco.

**JUEGO:** Cada jugador tirará un dado. El participante que obtenga el número más alto será el que inicie el juego. En su turno, cada jugador tirará los dados y avanzará el número de casillas que le marquen y el juego sigue en sentido contrario de las manecillas del reloj. Si en un mismo turno, el jugador tira los dados y caen dobles, el jugador avanzará normalmente, pero tendrá un turno extra. Si en este turno extra vuelve a obtener dobles, tendrá nuevamente otro turno extra, pero si por tercera vez vuelve a obtener dobles, el jugador irá directamente a la casilla de A Reflexionar por haber abusado de la confianza de los demás.

En cada turno, el jugador podrá caer en:

- ❖ Emociones. Si el jugador cae en una emoción, podrá comprarla si no tiene dueño. Pero si tiene dueño deberá pagar renta. Si el jugador cayera

---

\* Basado en Turista Mundial de MonteCarlo

en una emoción sin dueño y no quisiera comprarla, simplemente no la compra.

- ❖ Carta o Telegrama. Si el jugador cae en una casilla marcada como carta o telegrama, deberá tomar del tablero la carta indicada, según sea el caso y tendrá que seguir las instrucciones que le marquen.
- ❖ A Reflexionar, Resuelve tus problemas o Expresa tus Sentimientos. Si el jugador cae en alguna de estas casillas, perderá un turno.
- ❖ Habilidad Emocional. Si el jugador cae en una habilidad podrá comprarla si no tiene dueño. Pero si tiene dueño deberá pagar renta dependiendo de la situación en que se encuentre la propiedad.

Los jugadores podrán comprar propiedades desde la primera vuelta. En el transcurso del juego, los jugadores darán varias vueltas al tablero y así se irá desarrollando el juego.

Cada vez que un jugador pase o caiga en la casilla de salida cobrará un sueldo de 2000 pesos al banco.

Los jugadores irán avanzando en cada jugada y podrán adquirir la propiedad en la que caigan si no tiene dueño. Si el jugador decide comprar la propiedad, le dará al banco el importe marcado bajo la propiedad y recibirá del Banco el Título de propiedad, el cual colocará boca arriba junto a él.

Las emociones están divididas en Bloques de colores. Por ejemplo un bloque es formado por el color azul claro y lo integran Asustado, Miedoso y Espantado. A los jugadores les conviene ser dueños de bloques completos, ya que podrán cobrar una renta más alta a cualquier jugador que caiga en ellas, además de que construir en ellas Equilibrios y Autocontroles. Si algún jugador cae en una casilla donde el dueño posee el bloque completo y no tiene ni Equilibrios ni Autocontroles, el visitante deberá pagar al dueño el doble de la renta que se presenta en la tarjeta de propiedad.

Para poder edificar Equilibrios y/o Autocontroles en las propiedades, el jugador deberá ser dueño del Bloque completo de emociones que tengan el mismo color (por ejemplo, si quiere construir un Equilibrio en Feliz, deberá ser

dueño también de Contenido y Sonriente). Además para poder construir Equilibrios y/o Autocontroles, ninguna de las propiedades del Bloque podrá estar hipotecada.

Cada jugador podrá tener hasta cuatro Equilibrios en una propiedad. Antes de poder edificar un Autocontrol, el jugador deberá tener cuatro Equilibrios en cada casilla del Bloque.

Las Habilidades Emocionales son propiedades que se pueden adquirir normalmente. Sin embargo, en las Habilidades no se pueden construir Equilibrios ni Autocontroles.

Un jugador puede hipotecar una propiedad si necesita dinero o si así lo desea. El valor de la hipoteca está marcado en el reverso de la propiedad. El dinero se le debe dar al banco. Una vez que el banco recibe el dinero, deberá voltear el título de la propiedad.

Para quitar una hipoteca, el jugador deberá pagar la hipoteca más un 10%. Al hacer esto, voltea su título de propiedad.

Un jugador queda en quiebra, cuando tiene que pagar a algún jugador o al banco una cantidad que no tiene.

FIN DE JUEGO. El jugador que no quede en quiebra, o el jugador más rico, gana el juego.

## 2.2. JUEGOS MOTORES.

### **UN NAVÍO, NAVÍO CARGADO DE.....EMOCIONES**

OBJETIVO: Decir el mayor número de emociones en el menor tiempo posible.

EDAD: 7-12 años

DESCRIPCIÓN: Los jugadores están sentados en círculo y el organizador del juego tiene una pelota grande.

NO. DE PARTICIPANTES: 3 en adelante.

JUEGO: Con una pelota grande se van a ir pasando la pelota diciendo “un navío, navío cargado de....emociones” y cada vez que pasen la pelota deben decir una

emoción diferente, y cuando las emociones o sentimientos se repitan, aquella persona que la haya repetido, saldrá del juego.

FIN DEL JUEGO: El participante que haya quedado sin repetir una emoción o sentimiento, gana el juego.

### **COSAS QUE ME CAUSEN.....**

OBJETIVO: Decir el mayor número de cosas que te puedan causar todas y cada una de las diferentes emociones.

EDAD: 6-12 años

NO. DE JUGADORES: de 5 en adelante

JUEGO: Con una pelota grande, el organizador del juego dirá con qué emoción empezará y se la va a ir pasando por los miembros del grupo, cada uno tiene que decir las cosas que le causen la emoción escogida. En el transcurso del juego, se irán cambiando las emociones.

### **SAN SERAFÍN DEL MONTE.**

OBJETIVO: Utilizar el lenguaje corporal para expresar las diferentes emociones.

EDAD: 6-9 años

NO. DE PARTICIPANTES: 3 en adelante

JUEGO: A través de la Ronda "San Serafín del monte", los niños expresarán las diferentes emociones:

'San Serafín del Monte, San Serafín cordero, yo como buen muchacho me.....'

Aquí se pueden utilizar enojaré, reiré, asustaré, pero todo con lenguaje corporal.

### **ADOREO.....**

OBJETIVO: Utilizar el lenguaje corporal para expresar las diferentes emociones.

EDAD: 6-12 años

NO. DE PARTICIPANTES: 5 en adelante.

JUEGO: A través de la dinámica "Adoreo", los niños expresarán las diferentes emociones. En esta dinámica, el organizador les va a ir pidiendo a los niños que repitan después de él:



“Adoreo, adore una o adore una recheche pase pase o. Recheche dice, que todos se... Aquí se puede utilizar enojen, entristezcan, se pongan felices, etcétera.

## **AMO A MI PRIMO**

OBJETIVO: Utilizar el lenguaje verbal y corporal para expresar las emociones.

EDAD: 6-12 años

NO. DE PARTICIPANTES: 5 en adelante.

JUEGO: A través de la ronda “Amo a mi primo” los niños expresarán cantando y bailando las diferentes emociones que el organizador del juego les vaya señalando:

“Amo a mi primo, mi primo vecino, amo a mi primo mi primo Germán. Alto a la música ¿Qué pasa? Dice mi primo, mi primo vecino que todos los niños canten como si estuvieran...” enojados, tristes, contentos, molestos.

En este juego va a ver un grupo que va a ser el que va a estar en la ronda, y otro niño que va a dar las diferentes órdenes para las emociones que se van a representar.

## **LOS DÍAS DE LA SEMANA.**

OBJETIVO: Utilizar el lenguaje verbal y corporal para expresar las emociones.

EDAD: 7-12 años

NO. DE PARTICIPANTES: 4 en adelante.

JUEGO: A través de la ronda de Los días de la Semana, los niños expresarán cantando y actuando las diferentes emociones que los integrantes vayan seleccionen:

‘El lunes para irme a jugar un amigo me invitó y yo le dije no puedo ir de muy malas estoy, así así, así estoy cuando de muy malas estoy’

Cada integrante dice los días de la semana y una emoción.

## MI EMOCIÓN

OBJETIVO: Descubrir la emoción de la persona de enfrente.

EDAD: 9 años en adelante

NO. DE PARTICIPANTES: 4 en adelante

PREPARACIÓN: Los participantes se ponen en medio círculo y al frente se pone una persona elegida al azar. La persona elegida piensa en una emoción, por ejemplo, enojo, que las demás personas desconocen.

JUEGO: Los participantes que están en medio círculo le empiezan a preguntar al que está enfrente preguntas para poder adivinar la emoción del participante:

- ❖ ¿Con tu emoción las comisuras de tu boca están hacia arriba?
- ❖ ¿Con tu emoción tienes la boca cerrada?
- ❖ ¿Con tu emoción tienes las manos en forma de puño?
- ❖ ¿Con tu emoción tienes la cara fruncida?

FIN DEL JUEGO: La persona que adivine la emoción de la persona que está enfrente, ocupará su lugar.

## LOS LISTONES

OBJETIVO: Conocer distintas las emociones

EDAD: 8 años en adelante

NO. DE PARTICIPANTES: 8 en adelante

PREPARACIÓN: Los jugadores se ponen de acuerdo para saber quien es la vendedora y quien es la Vieja Inés. Una vez definidos los papeles, la vendedora asignará a los demás participantes diferentes emociones.

JUEGO: La vieja Inés dirá el dialogo junto con la vendedora:

Vieja Inés: Tan tán

Vendedora: Quién es?

Vieja Inés: La vieja Inés

Vendedora: Que quería

Vieja Inés: Una emoción

Vendedora: Qué emoción?

Vieja Inés: Alegría

Al momento que la Vieja Inés dice "Alegría" a la niña que le fue asignada esa emoción debe correr, mientras la vendedora le pide a la vieja Inés que pague. Cuando la vieja Inés ha agarrado a la "alegría", ésta se vuelve del bando de la vieja Inés para ayudarla a atrapar a la próxima emoción.

FIN DEL JUEGO: Cuando la vieja Inés ha atrapado a todas las emociones.

## **CHITÓN**

OBJETIVO: Representar por medio del lenguaje corporal una emoción o una situación y lograr que su equipo la adivine.

EDAD: 7 años en adelante

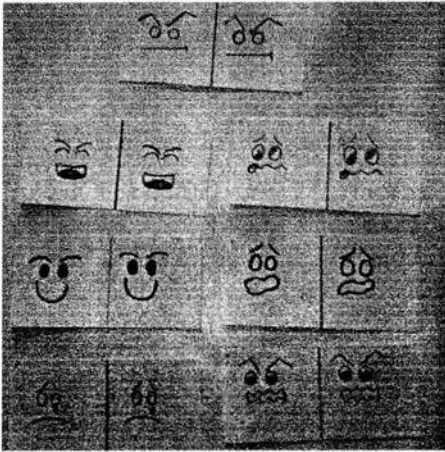
NO. DE PARTICIPANTES: 4 en adelante

PRERARACIÓN: Los participantes se dividirán en dos grupos.

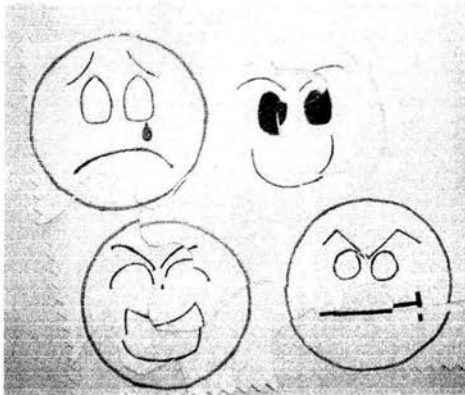
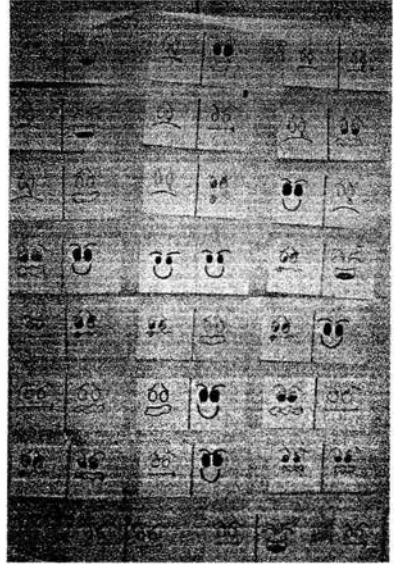
JUEGO: Un participante del equipo 1 irá con el equipo 2, y éstos le dirán una emoción o una situación que exprese una emoción que el participante del equipo 1 tendrá que representar ante su equipo, con un tiempo límite de 2 minutos. Al adivinar, el equipo 1 recibirá un punto, si no adivinó en el tiempo especificado, no se le dará puntos. Después un integrante del equipo 2 irá con el equipo 1, quienes le dirán una emoción o situación para que la represente ante su equipo, y así sucesivamente.

FIN DEL JUEGO: el equipo que más puntos haya acumulado gana el juego.

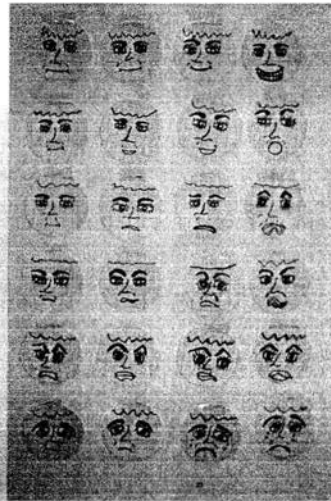
### ANEXO CAP. 3



Dominó



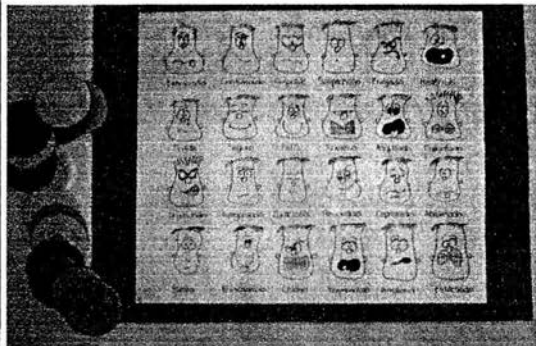
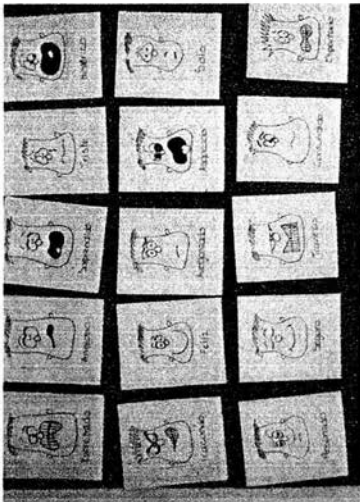
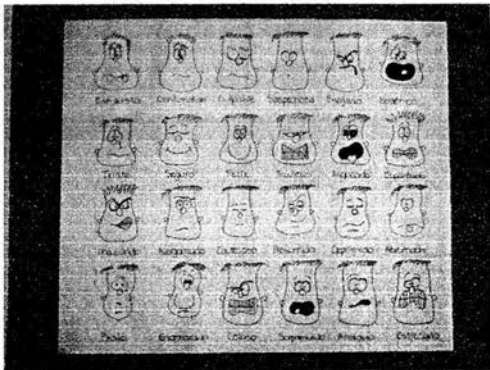
Rompecabezas



Secuencias Emocionales

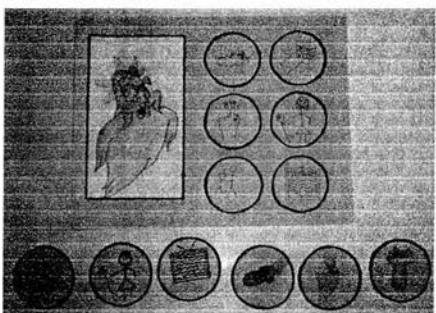
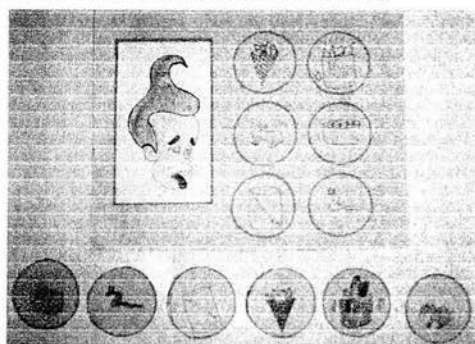
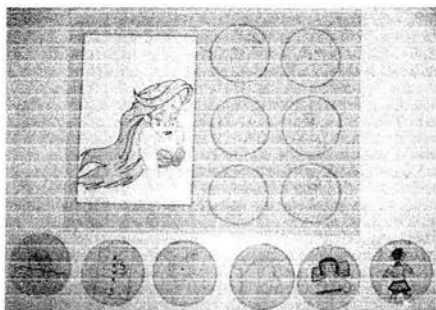
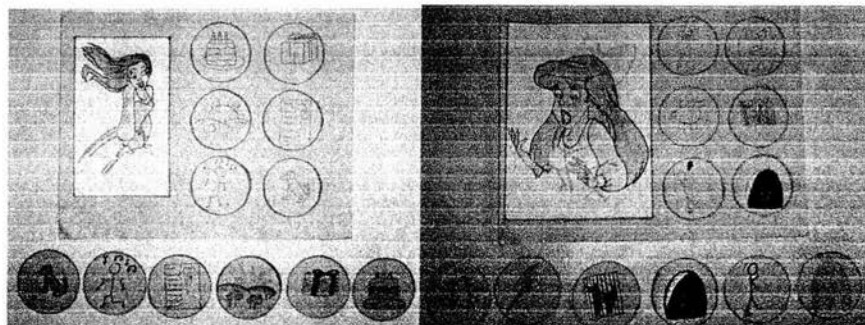


# ADIVINA QUIEN

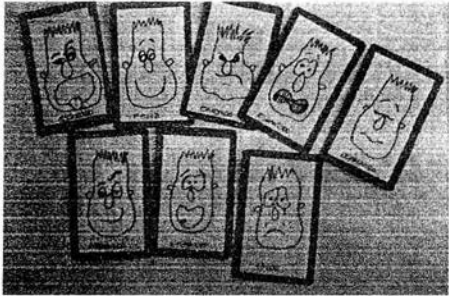
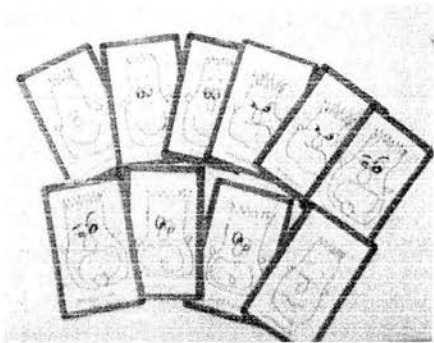
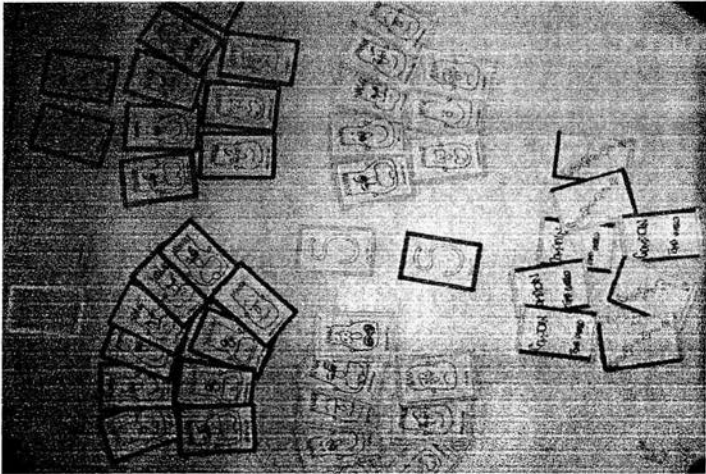


Tarjetas Adivina Quien

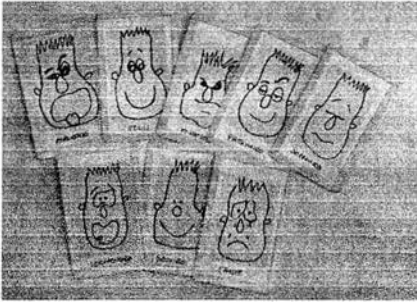
# LA TIENDITA DE LAS EMOCIONES



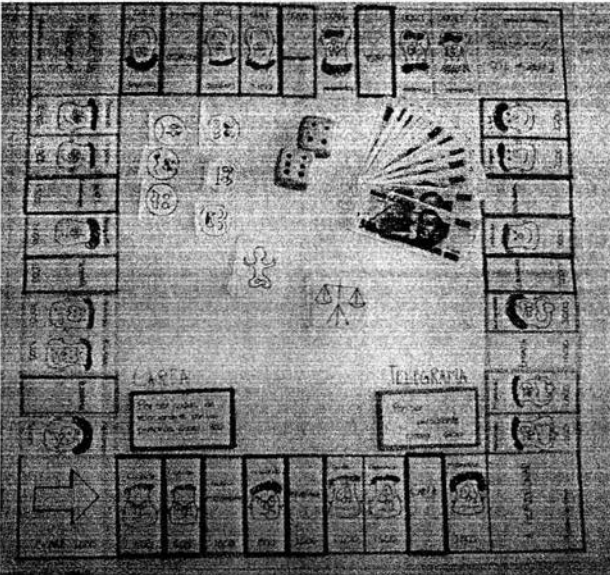
UNO





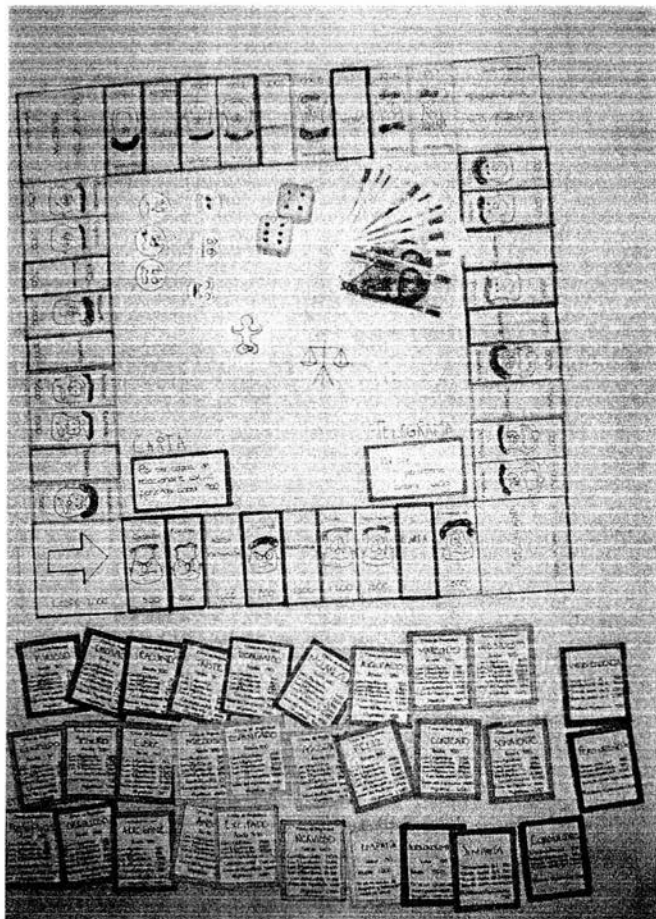


## TURISTA



Títulos de propiedad

# TURISTA



## REFLEXIONES FINALES

- ❖ La inteligencia no es algo tangible que se encuentra en el organismo como un órgano o una enzima, sino que es una cualidad de la conducta. Esta conducta es adaptativa. Esta facultad varía según las especies y según el contexto en el que vive el individuo.
- ❖ Uno de los factores más importantes para el desarrollo de la inteligencia es la motivación y el interés que el individuo tenga para ser parte de las experiencias a las que se someterá en el transcurso de su vida.
- ❖ Howard Gardner, al estudiar el concepto de inteligencia y de sus habilidades, concluye que la inteligencia no es única y monolítica, sino que existen varias habilidades con siete variedades clave: facilidad verbal, lógico-matemática, espacial, cinestésica-corporal, musical, naturalista y las llamadas inteligencias personales.
- ❖ La inteligencia emocional es un tipo de inteligencia social que implica la habilidad para dirigir los propios sentimientos y emociones y los de los demás; saber discriminar entre ellos, y usar esta información para guiar el pensamiento y la acción.
- ❖ Las emociones son reguladores de la actividad cognitiva.
- ❖ Las personas que no pueden controlar sus emociones corren más riesgo de padecer problemas como fracaso académico, alcoholismo y criminalidad, no porque su intelecto sea deficiente, sino porque su control sobre la vida emocional está deteriorado.
- ❖ La socialización es una de las habilidades más importantes de la inteligencia emocional, y sin ella el hombre no podría llamarse

hombre, ya que si un niño es socialmente marginado, las consecuencias se agravan cuando éste llega al adultez.

- ❖ Los niños que han aprendido a manejar sus emociones obtienen mejores resultados en la escuela: hacen amistades con mayor facilidad, su relación con sus padres es más relajada y franca y tienen menos susceptibilidad a trastornos de comportamiento y a los problemas escolares.
- ❖ El juego es propio del niño, es la forma para expresarse. Por medio de éste se puede conocer su personalidad y por él se le puede educar.
- ❖ Gracias al juego en la escuela, el niño aprende a socializarse, sobre todo en el jardín de niños. En este lugar el juego no sólo entretiene, sino que es un importante recurso para la enseñanza.
- ❖ La concepción y desarrollo del juego desde un punto de vista cognoscitivista permite ver la relación existente entre la formación de las estructuras mentales del niño y sus juegos, así como las consecuencias de su evolución integral.
- ❖ El juego es vital para el niño, así como lo es para el adulto, ya que de su desarrollo infantil depende en gran medida su actitud ante la vida en general, especialmente ante la vida productiva y social.
- ❖ Gracias al juego se pueden desarrollar múltiples habilidades y capacidades, no sólo en el niño, sino en personas de todas las edades, preferentemente como experiencias grupales.
- ❖ El juego es un instrumento que sirve para ampliar el campo de la expresión, el trabajo creador y la inventiva, así como la capacidad expresiva; mediante el juego se desarrollan los sentidos: la vista, el

olfato, el tacto, la audición, que necesitan de una constante ejercitación para un desarrollo adecuado.

- ❖ El juego es una actividad integradora, que no solamente compone y desarrolla la imaginación y la creatividad, sino que también estimula la psicomotricidad y el intelecto. Además, el juego proporciona una sensación de seguridad y autoestima, ya que por medio de éste, los niños se sienten dueños del ambiente donde están jugando; las actividades que realizan tienen un significado y las viven como reales, en cuanto el éxito es experimentado durante el juego, la confianza va en aumento junto con la sensación de logro y la iniciativa se fortalece.
- ❖ Con las reglas, el juego prepara al individuo para aceptar límites, tanto en su realidad cercana como en la dimensión social más amplia, lo que le podrá ayudar en la toma de decisiones futuras.
- ❖ Las emociones controladas representan un gran beneficio para el hombre, ya que permiten un adecuado conocimiento de uno mismo, mejores relaciones interpersonales, e incluso el gozar de una estúpida salud.
- ❖ Los juegos tanto sedentarios como motores, además de su objetivo educativo que es favorecer la identificación de las emociones, tienen un segundo objetivo que es el desarrollo de la socialización, propiciando los encuentros cara a cara de los individuos, la comunicación interpersonal en espacios lúdicos y recreativos.
- ❖ El primer paso para adquirir la inteligencia emocional, es el conocimiento de uno mismo, por tanto, la identificación de las emociones es importante para poder reconocer, manejar y controlar las emociones, para después tener un buen desenvolvimiento social.

## FUENTES DE CONSULTA

- ❖ Aguilar Navarrete, Angélica y Alejandra Martínez Cranss. La vida cotidiana en el México prehispánico ; UNAM, Coordinación de Difusión Cultural, Dirección General de Extensión Académica, México, 1988
- ❖ Auboyer, Jeannine. La vida cotidiana en la India Antigua ; tr. Ricardo Anaya; Hachette, Buenos Aires, 1961
- ❖ Cimmino, Franco Vida cotidiana de los egipcios tr. por M. García Vaino
- ❖ Clifford, Margaret. Enciclopedia práctica de la pedagogía tomo I, Océano, Barcelona.
- ❖ Díaz-Plaja, Fernando. La vida cotidiana en la España musulmana ; Edaf Madrid, 1993
- ❖ Elkonin, D.B. Psicología del juego Río, Madrid, 1980
- ❖ Ferrater Mora, José Diccionario de filosofía Alianza, Barcelona, 1981
- ❖ Gandulfo de Granato, María Azucena y otros. El juego en el proceso de aprendizaje Humanitas, Buenos Aires, 1992
- ❖ García Hernández, Víctor. Diccionario de pedagogía Labor, Barcelona, 1964
- ❖ García González, Enrique Piaget Trillas, México, 1989
- ❖ Gran Diccionario de la Lengua Española Larousse Planeta, Barcelona, 1999
- ❖ Gardner, Howard. La teoría de las inteligencias múltiples. La teoría en la práctica ; Tr. Ma. Teresa Melero Nogues. Piados, Barcelona, 2001.
- ❖ Goleman, Daniel Inteligencia emocional Vergara, México, 2000
- ❖ Human Behaviour Encyclopedia. Academic Press Volume 3 San Diego, California, 1994
- ❖ Incarbone, Oscar. Juego y movimiento
- ❖ Jung, Carl Gustav, Psychology and education Princeton, University : Princeton new York, 1969
- ❖ Lavega, Burges Pere. Juegos y deportes populares-tradicionales Inde, Barcelona, 2000

- ❖ Luzuriaga, Lorenzo Diccionario de pedagogía Losada 3era. Edición, Buenos Aires, 2001
- ❖ Maier, Henry. Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears Centro Regional de Ayuda Técnica, México, 1971
- ❖ Martín Doris y Karin Boeck EQ ¿Qué es inteligencia emocional
- ❖ Meece, Judith. Desarrollo del niño y del adolescente McGraw-Hill SEP, México, 2000
- ❖ Montet, Pierre La vida cotidiana en Egipto en tiempos de los Ramsés ; Tr. Ricardo Anaya Hachette, Buenos Aires, 1964
- ❖ Ogden, Robert Morris, Psychology and education Routledge, London, 1926
- ❖ Ortega, Rosario Jugar y aprender Diada, 4ª., Sevilla, 1999
- ❖ Piaget, Jean. La formación del símbolo en el niño Tr. José Gutierrez; Fondo de Cultura Económica, México, 1961
- ❖ Prüfer, Johannes. Federico Froebel Labor 2a. edición, Barcelona, 1940
- ❖ Revé, J. Motivación y emoción Mc Graw Hill Madrid 1994
- ❖ Riego Gaona, María Alejandra. La computadora: un juguete didáctico usado en la enseñanza de la computación 1986
- ❖ Sánchez Hidalgo, Efraín. Psicología Educativa Editorial Universitaria 9ª. Edición, Puerto Rico, 1975
- ❖ Schmidt-Atzert, Lothar. La psicología de las emociones Herder, Barcelona, 1985
- ❖ Savater, Fernando. Diccionario filosófico Planeta, Barcelona, 1996
- ❖ Shapiro Lawrence. La inteligencia emocional de los niños; Punto de Lectura, Madrid, 2000
- ❖ Sternberg, Robert y Douglas Detterman. ¿Qué es la inteligencia? Enfoque actual de su naturaleza y definición. 2ª, Pirámide Madrid, 1992
- ❖ Vernon Philip. Inteligencia. herencia y ambiente"; tr. Agustín Contín; El Manual Moderno, México, 1988.

## Páginas web

- ❖ <http://www.psicoactiva.com/emoción.htm> ago 2002
- ❖ <http://www.alejandrán.cl/enlaces/html/emociones.html> ago 2002
- ❖ <http://www.poderpersonal.com/financiero/finart10108.htm>
- ❖ Enciclopedia Encarta Juegos en la antigüedad
- ❖ <http://juegoseso.galeon.com/teo.htm> abril 2003
- ❖ <http://www.campodepsicología.com/cdp186.htm> may 2003
- ❖ <http://contexto-educativo.com.ar/2000/1/nota-8.htm> jun 2003
- ❖ <http://www.froebel.org> jul 2003
- ❖ <http://www.terra.com.ve/aldeaeducativa/biografias/biograf2b22e.html>
- ❖ [http://www.cio.com/archive/031596\\_ga.html](http://www.cio.com/archive/031596_ga.html) ene 2004
- ❖ [http://www.roycecarlton.com/speakers/goleman\\_bio.html](http://www.roycecarlton.com/speakers/goleman_bio.html) ene 2004
- ❖ <http://www.psicoadic.org/papagnaindex.php> feb 2004
- ❖ <http://www.lafacu.com/apuntes/educacion/psicomotricidad/default.htm>
- ❖ <http://www.educar.org/infantiles/ConPalabras/Rondas/> feb 2004
- ❖ [http://www.ocvive.com/mis\\_tradiciones/tradiciones/tras\\_inf\\_rondas01.shtml](http://www.ocvive.com/mis_tradiciones/tradiciones/tras_inf_rondas01.shtml)