

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS  
COLEGIO DE PEDAGOGIA



EL JUEGO COMO RECURSO EN  
LA EDUCACION DE LOS  
DEFICIENTES MENTALES

*[Handwritten signatures and dates]*  
17-5-72

TESINA QUE PARA OBTENER EL TITULO DE PEDAGOGA  
PRESENTA :

MARIA CONCEPCION ZAMUDIO HERNANDEZ  
MEXICO, D. F., 1972

18164



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.

EL JUEGO COMO RECURSO EN LA EDUCACION  
DE LOS DEFICIENTES MENTALES

I N D I C E

	Págs.
INTRODUCCION. Antecedentes históricos de la Educación de los deficientes mentales.....	1
PRIMERA PARTE. El Juego en la Educación de los deficientes mentales.....	5
a) Introducción del Juego en la Educación de los deficientes mentales.....	5
b) La importancia de los juegos en el núcleo familiar..	6
c) Importancia de los Juegos Organizados en la Escuela.	11
SEGUNDA PARTE. El Juego en los distintos grados de escolaridad.....	16
I. Grupos de Maduración.....	17
1. Areas a estimular.....	17
2. Juegos utilizados.....	17
II. Grupos Primarios Iniciales.....	23
1. Areas a estimular.....	24
2. Juegos utilizados.....	24
III. Grupos Primarios Superiores.....	27
1. Areas a estimular.....	28
2. Juegos utilizados.....	28
CONCLUSIONES.....	32
BIBLIOGRAFIA.....	34

## I N T R O D U C C I O N

### Antecedentes históricos de la Educación de los deficientes mentales.

Los enfoques y soluciones que se han ofrecido para resolver el problema de la educación de los deficientes mentales, son múltiples y han surgido de todos los países.

El dato más antiguo acerca del cuidado de los deficientes mentales se refiere al Obispo de Myra que en el Siglo IV ofrecía custodia a este tipo de niños.

El tratamiento que se daba a los débiles mentales durante la Edad Media era semejante al de los dementes y fue hasta el Siglo XVI cuando se organizó en Francia, con San Vicente de Paúl, el cuidado especializado de estos atípicos.

A principios del Siglo XIX ya eran atendidos en Europa los deficientes mentales, aunque la ayuda que se les daba se limitaba a protegerlos y asegurarles el sustento. En general puede decirse que durante ese siglo se extendió por todo el mundo la preocupación por encontrar la solución del problema de los niños anormales. Cuando se empezó a pensar en la re-educación de éstos, se consideraba que era una tarea esencialmente médica que debía emprenderse en el internado, en el hospital, o en el asilo.

Quien inició el tratamiento educativo de los deficientes mentales fue Juan María Gaspar Itard. Convencido de que la educación era el camino más adecuado para transformarlos en seres útiles a la sociedad, se dedicó a educar al "salvaje de Aveyrón", basándose en el adiestramiento sensorial. Su intento, aunque no tuvo éxito, sirvió de base e inspiró a quienes se dedicaron posteriormente al estudio de estos niños.

En París, Eduardo Seguí reconoce que no puede realizarse con éxito la educación de los niños retrasados en los asilos o en los hospitales, y en 1837 establece una Escuela especial para retardados mentales; sin que su obra haya sido apreciada en esa época, se traslada a Estados Unidos pocos años después. Allí visita varias escuelas en 1848 y sienta las bases científicas del tratamiento educativo del oligofrénico. Su obra "La Educación Fisiológica" inspiró la labor de la Dra. María Montessori.

En algunos lugares de Europa (Holanda, Suiza, etc.) se fundaron también hacia la misma época, varios asilos para anormales mentales.

En Estados Unidos se establecieron por 1842 las llamadas "clases especiales" para atender a estos niños en las escuelas ordinarias. Otro tanto se hizo en Halle, Alemania, en 1863. Poco tiempo después, Montessori, Decroly, Lafora, Descoedres, Claparede y Moragas, entre otros, aplicaron

técnicas educativas o de adiestramiento sensorial encaminadas a buscar los métodos de enseñanza más adecuados.

En nuestro país no se concedió importancia a la educación especial sino hasta principios de este siglo (1914-1915), cuando el oftalmólogo y neurólogo Dr. José de Jesús González funda una escuela para débiles mentales en León, Gto. Más tarde se creó un servicio para anormales mentales en la Escuela de Orientación para Varones en Coyoacán, D. F. y otro, anexo a la Policlínica de Peralvillo, que comprendía tres grupos.

Cuando estuvo al frente del Ministerio de Educación el Lic. Ignacio García Téllez, se creó en 1935 el Instituto Médico Pedagógico en el conocido Parque Lira, dedicado a la educación de los niños débiles mentales. Son dignos de mención los trabajos del Dr. Roberto Solís Quiroga y de algunos de sus colaboradores, especialmente los estudios de selección, el plan educativo que se implantó en esa Institución, y otros estudios de su fundador, el propio Dr. Solís Quiroga.

Desgraciadamente fue limitado el beneficio del mencionado Instituto, si se toma en cuenta que era muy elevado el número de escolares deficientes del Distrito Federal, pero la labor desarrollada en el Parque Lira fue muy meritoria y ampliamente reconocida en el extranjero, tal vez más que en

nuestro país.

Los esfuerzos del Dr. Solís Quiroga culminaron en 1943 al fundar la Escuela Normal de Especialización, en la que se preparan especialistas en las siguientes carreras:

1. Maestros especialistas en educación de niños débiles mentales.
2. Maestros especialistas en educación de ciegos.
3. Maestros especialistas en educación de sordomudos.
4. Maestros especialistas en educación de lisiados.

En la actualidad existen en la República más o menos 35 Escuelas Especiales, contando las oficiales, las particulares y las sostenidas por cooperación.

## PRIMERA PARTE

### EL JUEGO EN LA EDUCACION DE LOS DEFICIENTES MENTALES

- a) Introducción del juego en la educación de los deficientes mentales.

Antes del Siglo XIX no se pensaba en la educación de los deficientes mentales, simplemente se les confinaba en refugios o asilos.

Hacia 1837 empezó a utilizarse el juego como un medio de entretener a los niños en los albergues donde se les cuidaba, tal vez como una repercusión de los estudios hechos por Federico Froebel en Alemania. Es en esta época cuando Seguin ensaya la educación de los "idiotas" en Bicêtre.

En los primeros años del Siglo XX comenzaron a difundirse las ideas de Ovidio Decroly y de María Montessori, quienes empezaron a practicar sus métodos partiendo de niños deficientes. Fue entonces cuando se inició el empleo del juego, ya no como simple recreación, sino como elemento educativo.

En 1914, en Uccle, Bélgica, ya existía el Instituto de Enseñanza Especial, dirigido por Decroly, con base en su método. Después, Lafora y Achúcarro utilizaron en España las series de juegos educativos de Decroly. Este recomendaba los juegos educativos para despertar el interés de los niños y



permitir numerosas repeticiones.

b) La importancia de los juegos en el núcleo familiar.

El juego es importante para el niño deficiente, no sólo en la Escuela Especial, sino también y ante todo, en el hogar. A través del juego, el niño se relaciona con el medio ambiente y aprende aquellos hábitos y actitudes que le servirán de base a otras actividades de su vida.

Desde los primeros meses de vida, el enseñar a jugar al niño constituye uno de los métodos más eficaces de fomentar su desarrollo. El primer juego a que se entrega el niño es el ejercicio o movimiento de las distintas partes de su cuerpo. Sus padres jugarán con él moviéndole suavemente sus brazos y piernas, favoreciendo así su desarrollo muscular.

En cuanto al desarrollo visual, debe procurarse que los juguetes sean de colores brillantes para que el niño sea estimulado a contemplarlos y trate de alcanzarlos y tocarlos.

Por lo que se refiere al desarrollo auditivo, mientras esté en proceso al mismo tiempo la capacidad de asir objetos, se le deberán dar juguetes que emitan sonidos (campanas, sonajeros y otros juguetes musicales). La voz desempeña aquí un papel muy importante y por esta razón se le deberá hablar con frecuencia y se le cantarán tonadas sencillas.

Cuando aprenda a asir objetos, se le facilitarán juguetes

de texturas diversas: figuras cúbicas de plástico y de madera, animales de goma blanda y de goma dura. Se le deberá ayudar a explorar las distintas texturas de los objetos haciendo que frote su manita sobre la superficie de un juguete y después sobre la de otro. La finalidad de estos juegos es la de ejercitar la acción de agarrar y activar el sentido del tacto para que llegue a familiarizarse con los objetos de que está rodeado.

El niño que permanece solo por algún tiempo en su cuna tiene pocos estímulos y pocas oportunidades de ir adquiriendo experiencias que más tarde le serán indispensables, por esto se procurará que cualquier miembro de la familia juegue con él frecuentemente y que le hable, así se estimulará no solamente su desarrollo social, sino también se le acostumbrará a distinguir distintas caras y voces.

Cuando el niño comience a sentarse, seguirá utilizando los mismos juguetes que le interesaban cuando estaba acostado en su cuna (cubos, animalitos, juguetes sonoros, etc.), pero en esta nueva etapa se le enseñará ya a manipularlos y a servirse de ellos. Por ejemplo, se pondrán a su alcance recipientes y cubos para que el niño, después de mostrársele cómo se pasan los cubos de un lugar a otro, sea capaz de hacerlo. El niño normal aprende estas cosas por medio de la experimentación, de ensayo y error, pero el deficiente necesita más ayu-

da de los adultos para entender las relaciones y posibilidades entre los distintos tipos de esparcimiento. Sin embargo, no debe entenderse que siempre habrá que decirle lo que debe hacer; sólo deberá iniciársele en aquellos juegos con los que no esté todavía familiarizado.

Por esta etapa se comenzará a interesar al niño en la música y el ritmo. Claro está que desde que nace se le canta y arrulla, pero será aquí cuando se empiecen a asociar ciertos movimientos con ritmos; así, se le cogerán las manos para que aplauda mientras se le canta una canción o una melodía, o se le balanceará al ritmo de lo que estemos cantando.

En sus intentos por agarrar algo, el niño busca lo que tiene más cerca, digamos la cara de la madre o del padre, tanteando con sus manitas las mejillas, la frente o la boca; a veces pueden los padres tomar los dedos del niño y convertirlos en un juguete vivo mediante rimas (juegos digitales) o simples cantos. Un ejemplo de estos juegos es el que se conoce como "El cerdito":

Este dedito fue al mercado,  
el otro en casa se ha quedado,  
el que le sigue se sentó a comer,  
este otro sólo se conforma con ver,  
y el pequeñín va diciendo "oinc, oinc",  
a casita voy corriendo.

Lógicamente, el niño a esta edad no comprende el significado de los versos, pero algunos de sus sentidos como son la vista, el oído y el tacto, reciben impresiones al mismo tiempo.

Cuando el niño sea capaz de ponerse en pie, se le proporcionarán juguetes que pueda arrastrar o empujar: camiones, carretillas, etc.

A partir de esta época, puede jugar en colaboración, aunque es posible que al principio solamente juegue "junto" a otro niño. Tal vez empiece tratando a sus compañeritos como si fueran muebles, empujándolos o dándoles golpes. El hecho de que se comporte con los demás como si estos fueran objetos, acaso sea el primer signo de que se está aproximando al momento en que sabrá jugar con otros niños.

Conforme vaya acostumbrándose a tener a otros pequeños a su alrededor, lo más probable será que empiecen a jugar haciendo cosas similares, pero independientemente.

Existen juguetes que de por sí llevan al contacto personal más fácilmente que otros; juguetes como los objetos caseros y las figuras cúbicas incitan más a la conversación y a la cooperación, que la plastilina, los libros y los rompecabezas.

Es necesario señalar el papel tan importante que representan, en el desarrollo emocional del niño, los materiales

como son la plastilina, el yeso, las pinturas y las herramientas de juguete, pues se ha observado que estas cosas contribuyen a liberar al niño de sus sentimientos violentos. En los casos en que él no encuentra la manera de enfrentarse a una situación determinada, reacciona en forma violenta, como ocurre también en los niños normales.

Algunos juguetes pueden ayudar de manera eficaz a los padres en la enseñanza de las formas y los colores, por ejemplo, las figuras de colores para encajar en orificios.

Otro elemento que pueden utilizar antes del ingreso a la Escuela Especial, son las ilustraciones que representan objetos de uso corriente conocidos por el niño, como la pelota, el zapato, el vestido, etc.; la función de las ilustraciones es la de recordar al niño lo que ya ha visto y tal repetición es esencial para su aprendizaje.

La naturaleza de los juguetes debe ser adecuada, de manera que permita al niño hacer cierto esfuerzo, pero por otra parte se evitará que sean de difícil manipulación para que no desista de jugar. En otras palabras, los juguetes deben corresponder al nivel de desarrollo del pequeño.

Cuando el chico pueda desplazarse y sea capaz de comunicarse aunque sea en forma rudimentaria, será la época más conveniente para su ingreso a la escuela.

En esta etapa aparece otro problema: el niño, ya con un

mayor dominio de su cuerpo, se vuelve temerario e imprudente y debido a su incapacidad para detectar los peligros, obliga a los adultos a prestarle en sus juegos una ayuda más específica en cuanto a la observación de todo un conjunto de precauciones. Sin embargo, esto trae aparejado un serio inconveniente que consiste en que al protegerse en exceso, se le impide al niño hacer pleno uso de su capacidad motora.

Como también habrán mejorado mucho sus habilidades generales y su coordinación óculomanual, es probable que se encuentre ya en condiciones de entretenerse con juegos más complicados y con otras actividades como la de ensartar cuentas, vestir y desvestir muñecas y cierto tipo de construcciones. (La utilización de figuras geométricas y de rompecabezas sencillos contribuirán a desarrollar la independencia en sus juegos).

En resumen, antes del ingreso a una Escuela Especial, el niño debe aprender en casa a distinguir formas y colores, y a construir. Estas actividades realizadas en forma progresiva en el hogar tienen como finalidad la preparación para lograr una enseñanza más eficaz.

c) Importancia de los Juegos Organizados en la Escuela.

Una parte muy importante del programa de la educación del

deficiente mental es todo lo que se refiere a actividades recreativas. Esto abarca tanto el salón de clases como el patio de recreo y los juegos extraescolares.

La finalidad de los juegos organizados en la escuela es fomentar la socialización y el desarrollo físico.

A través de las repetidas experiencias del uso de los músculos, el deficiente tiene la oportunidad de mejorar su control. El juego es el método natural de adquirir estas experiencias y dicho control, permitiendo que utilice todas sus posibilidades corporales. En el niño deficiente inestable, la necesidad de actividad puede ser excesiva y exigir que sea canalizada durante el recreo.

En cuanto a los juegos organizados a realizarse durante las horas de recreo, éstos deben ser fomentados, no solamente permitiendo que los niños jueguen, sino cerciorándose de que efectivamente lo hacen, y al mismo tiempo enseñándoles los juegos y dirigiéndolos. La guía del maestro es aquí indispensable, pues además de ofrecer comprensión, brinda elogios y confianza en el momento oportuno, con el fin de alentar a sus alumnos.

El aire libre y el sol son también importantes para crear una sensación de bienestar y para conseguir mejores experiencias en el patio de juegos. Un periodo de actividad al aire libre permite que el niño deficiente se dedique a tareas

tranquilas con interés y entusiasmo. La mayor parte de los niños se beneficia al jugar al aire libre aun cuando la temperatura sea muy fría.

Puesto que en el deficiente mental es más frecuente el juego solitario, el tiempo destinado al recreo en la escuela le ayudará a adaptarse, tanto al ambiente físico como al social, por esto son preferibles los juegos en equipo a los individuales, ya que aquéllos fomentan extraordinariamente los hábitos de compañerismo, responsabilidad, labor de conjunto, etc.

Sin embargo, por lo menos al iniciarse las clases, los niños prefieren quedarse en un rincón o simplemente permanecer en un solo sitio; en tales casos se requiere una labor de convencimiento de parte del maestro para lograr inducir a estos chicos a la actividad en grupo.

Entre los niños más pequeños se organizarán juegos como "El escondite", lanzar la pelota, etc., y a medida que los dominen se realizarán rondas sencillas con ademanes, como "Juan pirulero", "San Serafín del monte" y juegos con evoluciones como "La víbora de la mar", "La rueda de San Miguel" y "Naranja dulce..."

Para los adolescentes, por tener una mayor coordinación, se organizarán equipos deportivos y competencias.

En cuanto a juegos extraescolares, corresponde a la fa-



milia hacer que el niño ejecute en casa algunos juegos o ejercicios físicos sencillos, que baile y que dibuje.

Si antes de que el niño ingrese a la escuela, el papel de los padres es el de prepararlo por medio de los juegos, el que les corresponde en la nueva etapa es el de complementar la labor del maestro.

En lo relativo a la adquisición de hábitos sociales, el trato del niño con sus familiares es uno de los elementos primordiales en su formación y los juegos serán las actividades más recomendables para ese fin. Sugerimos a continuación algunas rimas que servirán de estímulo para el desarrollo de los mencionados hábitos:

BUENOS DIAS

Muy buenos días, de mañanita,  
los pajaritos dicen cantando;  
muy buenos días, el arroyito,  
con sus murmullos va a todos dando.

Muy buenos días, dicen las flores,  
muy buenos días, nos dice el sol,  
muy buenos días, digo a mamita,  
con un besito lleno de amor.

TRABAJANDO

Todos los días  
tiendo la cama,  
barro mi pieza,  
limpio la sala.

Ayudo a mamita  
a coser y a lavar  
y ella, de premio,  
besitos me da.

## LIMPIEZA

Es muy chica mi casita  
pero está muy limpiecita;  
cuando llegan mis amigas  
por la tarde de visita,  
todas dicen al entrar:  
¡Ah, qué casa tan bonita!  
y es que siempre la tenemos  
arreglada y limpiecita.

En el niño deficiente es esencial la repetición de los actos para la formación del hábito y es el juego el método más sencillo de que se pueden valer los padres para que esas repeticiones le sean agradables.

Para que no exista una disociación entre lo que aprende el pequeño en la escuela y los conocimientos que adquiere en el ambiente familiar, es indispensable que haya una coordinación entre escuela y hogar. La colaboración positiva de la familia puede crear condiciones favorables para el aprendizaje escolar. Será necesario un plan de actividades graduadas que realice el niño con ayuda de sus padres, al mismo tiempo que ejercita en la escuela.

## S E G U N D A P A R T E

### EL JUEGO EN LOS DISTINTOS GRADOS DE ESCOLARIDAD

La educación de los niños deficientes mentales trata de estimular, modificar y aumentar las escasas posibilidades de estos pequeños. Con ella se logrará mayor coordinación de sus movimientos, mejorar el lenguaje, adquirir los elementos fundamentales de la cultura y lograr su adaptación al medio social.

Las escuelas para estos niños atípicos se organizan en 3 grandes etapas según la edad cronológica, el cociente intelectual y el nivel pedagógico:

1. Etapa de Maduración.
2. Etapa primaria inicial.
3. Etapa primaria superior.

Al referirme a los juegos utilizados en cada una de las diferentes etapas, he de considerar la utilidad que prestan, explicando qué estimulan y en qué consisten.

A través de cada una de estas etapas y en todos los juegos se seguirán los pasos que la Dra. Montessori señalaba:

1. Identificación.
2. Gran contraste.
3. Diferencia mínima.

## I. Grupos de Maduración.

Es la primera etapa de la Escuela Especial. Aquí están los niños de edad y cociente intelectual menor. Se les llaman Grupos de Maduración porque todas las actividades de la Educación Especial permiten, actuando precozmente, ayudar a "madurar" el desenvolvimiento del niño.

El entrenamiento que reciben a este nivel es semejante al del Jardín de niños para su preparación posterior.

### 1. Areas a estimular:

- A) Sensopercepciones: visuales, auditivas, táctiles, olfativas, gustativas, quínestésicas, de equilibrio y estereognósticas.
- B) Atención.
- C) Imaginación.
- D) Coordinación motriz.
- E) Hábitos sociales e higiénicos.

### 2. Juegos utilizados:

#### A) Sensopercepciones.

Visuales. Por medio de ellas se puede captar forma, tamaño, color y posición.

Juegos de forma y color. "Los objetos coloreados". Consiste en el reconocimiento de grabados sencillos de colores vi-

vos (colores primarios). Sobre dos cartones de 28x22cm, divididos en 9 cuadros, deberá colocar el niño los cartones pequeños que correspondan a los dibujos representados en los cartones grandes. (1)

Con el mismo propósito utilídense juegos con semillas, con hojas de árbol y con toda clase de objetos de plástico, para ser clasificados.

Juegos de tamaño. "Las casitas". Se necesitan dos cartones grandes (de 40x40cm) con el dibujo, respectivamente, de una casa grande y una chica. Además, varios cartones de dos tamaños con dibujos de puertas, ventanas y chimeneas, para que los niños acomoden estos últimos cartones en los grandes, guiándose por el tamaño.

Podrán usarse para variar, juegos con figuras de objetos familiares en dos tamaños.

Juegos de color. "Los coches". Cochecitos de colores rojo, amarillo, azul, blanco y verde, y garajes con el frente forrado en cada uno de los citados colores. Se trata de que el niño coloque los coches en el garaje correspondiente, de acuerdo con su respectivo color.

De manera semejante pueden hacerse juegos de vestir muñecas o el juego del "globero" con cuatro o cinco colores.

---

(1) Decroly y Mlle. Monchamp. "La iniciación a la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos". Pág. 27.

Juegos de posición. "La cajita y el muñeco". Cajitas de cerillos vacías y muñequitos de plástico como material individual. El niño debe marcar las posiciones que indique el maestro, moviendo su muñeco con relación a la cajita. (2).

A fin de familiarizar al niño con este aspecto, se utiliza también "la pelota sobre la mesa" y "la cubeta y la pala".

Auditivas. Se estudian los siguientes aspectos: ruido, sonido, timbre, voz y ritmo.

Juegos de intensidad del ruido. "Despierto. Me duermo". Diferenciar un ruido muy intenso de uno muy débil, inclinando la cabeza cuando es débil y levantándola cuando el ruido es intenso. A este juego se pueden agregar otros de reconocimiento de ruidos conocidos, por ejemplo, un camión al pasar por la calle, una motocicleta, etc.

Juegos de sonido. "Las campanitas". Diferenciar 3 sonidos de campanitas. Se reparten entre los niños unas campanitas recortadas en cartón (grande, mediana y chica). Cada una corresponderá a un sonido diferente. El niño, después de haber identificado los sonidos con las imágenes, al oír un sonido deberá levantar el cartón correspondiente. Para este mismo aspecto puede servir la Lotería de sonido que a la vez estimula la atención.

---

(2) Mayagoitia de T., Odalmira. "Las escuelas de perfeccionamiento". Pág. 189.

Juegos de timbre. "¿Qué hago?" Los niños, con los ojos vendados, dirán lo que hace la maestra. Ella tocará alternativamente el piano, una marimba y un triángulo, y los niños indicarán con qué instrumento son producidos los sonidos.

Juegos de voz. "El lorito". Consiste simplemente en repetir frases, unas pronunciadas en tono muy bajo y otras en tono normal. Los niños deberán repetirlas en el tono en que las oyen. Asimismo se podrá recurrir a los juegos de reconocimiento de las voces de los compañeros.

Juegos de ritmo. "Las palmadas". El maestro dará una serie de silbatazos y por cada uno de estos, los niños repetirán con una palmada. (En este nivel deberá ser muy reducido el número de silbatazos).

Táctiles. Se educan los aspectos de superficie y sensaciones térmicas.

Juegos de superficie. "Alcancías". Dos cajas con ranuras en las que los niños clasificarán, con los ojos vendados, algunas tiras de lija y otras de cartulina, introduciéndolas en las ranuras correspondientes. Hay la posibilidad de utilizar también diferentes materiales: madera, vidrio, metal, porcelana, papel lustre y terciopelo, para hacer juegos semejantes.

Juegos térmicos. "Los refrescos". Dos envases vacíos de refrescos, uno refrigerado y el otro puesto al sol. En plan de competencia, los niños identificarán el envase frío y el

tibio o caliente. Un juego semejante se hace con latas o con frascos.

Olfativas. Juegos de olores. "Frutas". Consiste en que los niños identifiquen algunas frutas olorosas por sus nombres y después, con los ojos vendados, las reconozcan por su olor. Pueden aprovecharse las excursiones y los paseos para diferenciar los olores de alimentos sanos o descompuestos, de gases o sustancias nocivas a la salud y de productos utilizados en la vida diaria.

Gustativas. Juegos de sabores. "Dulces". A semejanza del juego "Frutas", reconocer con los ojos vendados, el sabor de un caramelo, de un chocolate, o de un pedazo de fruta.

Quinestésicas. Juegos rítmicos. Cantos y rimas que acompañarán a ejercicios de los dedos, con el fin de facilitar la memorización del movimiento.

Un ejemplo de rima acompañada de ejercicios de flexión y extensión de los dedos (primero una mano y después la otra):

Abrir, cerrar, abrir, cerrar

las manos al compás;

cerrar, abrir, cerrar, abrir

las manos hacia atrás.

La adquisición de destreza y habilidades, como encestar canicas, pelotitas, enhebrar contornos de figuras, también se relacionan con estas sensopercepciones.



De equilibrio. El equilibrio perturbado de estos niños se corrige poco a poco con ejercicios, en forma de juego, que se inician enseñándolos a sentarse, a pararse, a caminar y a marchar. Estos ejercicios incluyen la corrección de actitudes, defectos de postura y eliminación de movimientos inútiles.

Juegos de equilibrio. "Las estatuas". Se forma un círculo y los niños, tomados de la mano, a una orden del maestro, deberán escoger una posición determinada y permanecer en ella el tiempo necesario, sin moverse, para escogerse al que tenga mejor postura.

Estereognósticas. "Los vendados". ¿Qué es? Se colocan los niños en círculo con los ojos vendados, pero sentados y con sus manos por detrás. La maestra va dejando en las manos de cada niño un objeto diferente, de los que ya han sido vistos en clases anteriores. Los niños deberán ir diciendo qué es.

Son recomendables también los juegos de clasificación de objetos pequeños de acuerdo con una muestra, y la construcción de puentes y torres con los ojos vendados.

B) Atención. "Animales domésticos". El maestro presentará un cartón con 6 animales domésticos y hará que los niños los identifiquen. Después les presentará otro cartón al que le falte uno de esos animales y les preguntará: "¿Cuál es el

que falta?" (En este nivel pueden notar la ausencia de uno o dos).

En general los juegos utilizados para estimular las senso-percepciones visuales, auditivas y táctiles ejercitan al mismo tiempo la atención.

C) Imaginación. "Rompecabezas". Grandes figuras de objetos o escenas conocidos, divididas en dos o tres partes.

D) Coordinación motriz. "Ensartado de cuentas". Se les darán cuentas grandes para que las vayan ensartando en un estambre, para ver quién ensarta más. Ayudan también el boliche, el balero y ensartar aros en pivotes.

E) Hábitos sociales e higiénicos. La formación de estos hábitos se logra cuando se ha adquirido cierta destreza de tipo manual, pero se pueden iniciar a base de cantos y juegos alusivos. Es recomendable la rima "El pañuelo"; conforme la rima se recita, la maestra tomará un pañuelo por dos puntas, en diagonal para simular las velas de un barco, después lo tomará por una punta y lo agitará; por último enseñará a los niños a doblar el pañuelo y meterlo en la bolsa.

## II. Grupos primarios iniciales.

En esta etapa se inicia el aprendizaje de las materias sistematizadas. Todos los aspectos estimulados en el nivel de Maduración servirán de base para este aprendizaje y se harán

también por medio de juegos.

Generalmente se divide la etapa en tres grados o niveles que corresponden, en su contenido, al primer grado de primaria.

1. Areas a estimular:

- A) Sensopercepciones: visuales, auditivas, táctiles, quinestésicas, de equilibrio y estereognósticas.
- B) Atención.
- C) Memoria.
- D) Imaginación.
- E) Juicio.
- F) Razonamiento.
- G) Pensamiento aplicado a problemas prácticos.
- H) Coordinación motriz.
- I) Hábitos sociales e higiénicos.

2. Juegos utilizados.

A) Sensopercepciones.

Visuales. Juegos de forma, color y tamaño. "Ruleta". Un disco giratorio con figuras de colores en tamaños grande, mediano y chico que los niños deberán identificar al detenerse la ruleta.

Juegos de posición. "Los muñecos bailarines". Un muñeco

con piernas y brazos movibles para que los niños copien las posiciones de acuerdo con las indicaciones del maestro. (Brazos arriba, brazos abajo, piernas arriba, etc.)

Juego colectivo "Escondamos los dedos".

Pueden realizarse además, otros juegos con juguetes y lápices.

Auditivas. Juegos de ruido. "Encontrar la moneda perdida". Que reconozcan los niños con la vista tres clases de monedas y que oigan después el ruido producido por ellas al caer sobre una mesa. Reconocerlas y diferenciarlas estando vendados.

Juegos de localización de ruido o sonido. "El niño perdido". Dos niños vendados y los demás formando rueda. El fugitivo se esconde, pero lleva una chicharra para que el otro niño lo encuentre por donde vaya.

Juegos de timbre y voz. "Dirección a la voz". Se colocan los niños en diferentes puntos de la sala y uno de ellos pronuncia el nombre de su compañero, quien debe responder; ahora el primero indica el punto en que se encuentra su compañero y va derecho hacia ese punto para comprobarlo.

Juegos de ritmo. "Haciendo olitas". Se toman todos los niños de la cintura y balancean el cuerpo rítmicamente adelante y atrás con el ritmo, haciendo estos movimientos despacio o de prisa, según lo escuchen.

Táctiles. "Jugando a los cieguitos". (Con aplicación de ini-

ciación al cálculo). Se colocan los niños en círculo con las manos por detrás. En medio del círculo hay una caja llena de semillas de chabacano. El maestro reparte unos números en lija colocándolos en las manos de los pequeños para que ellos, palpando los números, los reconozcan. Después, cada niño se levantará y de acuerdo con el número que le tocó, tomará el mismo número de semillas.

Quinestésicas. "Los caballitos". Dos caminos dibujados en forma sinuosa para que dos niños, en caballos de palo y saliendo al mismo tiempo, pasen sin tocar las rayas.

De equilibrio. "Los equilibristas. Avanzar sobre una línea recta dibujada en el suelo y caminar como equilibristas sin salirse de la raya.

Transportar un vaso con agua sin derramarla y arrastrar una pelota con un solo pie.

Estereognósticas. "Juegos de encaje". (Muebles para encajar figuras geométricas). También "Hacer pares" y diferenciar botones con diferencia mínima en el tamaño, forma y material.

B) Atención. "Juego de identificación". Un dominó que representa los diversos elementos de un circo en el que hay payasos en diferentes actitudes, elefantes haciendo distintos ejercicios, etc. Además, juegos que se utilizan para las sensopercepciones visuales, pero que les falten elementos.

C) Memoria. "Los animalitos". En una cartulina, 4 figuras

conocidas por los niños. Después de que sean reconocidas y localizadas las posiciones, se voltea la cartulina y se les pregunta a los niños en qué lado estaba tal o cuál animalito, si estaba arriba o abajo, etc.

D) Imaginación. Bloques para construir, palitos y materiales que los inciten a hacer algo nuevo. Además, "Juegos con cubos".

E.F) Juicio y razonamiento. "Cuento". Se les contará un cuento, utilizando láminas. Después se les harán preguntas relacionadas con el mismo.

G) Pensamiento aplicado a problemas prácticos. "La tienda". Entre los niños se organizará una tienda para este juego, de manera que unos compren y otros vendan.

H) Coordinación motriz. "La pesca". Peces con ganchos. Los niños tendrán palitos con ganchos, a manera de anzuelos, para pescarlos. Deben lograr pescar sólo en tres intentos.

I) Hábitos sociales e higiénicos. "Cantos". Mediante pequeños cantos, fomentar hábitos sociales: saludarse, despedirse, dar las gracias, e higiénicos como el lavado de manos, cara, dientes y utilización del peine.

### III. Grupos primarios superiores.

Esta etapa que consta de 2 ó 3 niveles, según la escuela, corresponde al segundo y tercer año de primaria. Durante ella

el niño acabará de perfeccionar su habilidad manual para dedicarse más tarde, en la escuela para adolescentes, al aprendizaje de un oficio.

1. Areas a estimular:

- A) Sensopercepciones: visuales, auditivas, táctiles, quinestésicas, de equilibrio y estereognósticas.
- B) Atención.
- C) Memoria.
- D) Imaginación.
- E) Juicio.
- F) Razonamiento.
- G) Pensamiento aplicado a problemas prácticos.
- H) Coordinación motriz.

2. Juegos utilizados.

A) Sensopercepciones.

Visuales. Juegos de forma y tamaño. "Los niños". 4 muñecos fragmentados en cabeza, tronco, muslos y los cuatro miembros. Se trata de hacerlos escoger y colocar, por orden creciente de tamaño, los 4 troncos y después las piezas restantes. Para hacer intervenir los estímulos de memoria, puede designarse a cada muñeco con un nombre propio y tomando la cabeza o alguna otra parte de un muñeco, los niños deben decir a quién

pertenece.

Juegos de posición. "Piezas separadas". Una serie de rectángulos, triángulos y semicírculos para formar figuras según la posición que indique el maestro. Se pueden también hacer payasos, perros o alguna otra figura que les interese a los chicos.

Auditivas. Juegos de atención auditiva y equilibrio. "El cascabel". Los niños en semicírculo, uno de ellos vendado. Cerca de él se rueda un cascabel grande en el piso para que llegue a unos 5 metros. El niño vendado al oír el cascabel irá al frente a encontrarlo. Previamente se ordenará que nadie haga ruido mientras suena el cascabel; los otros niños indicarán al vendado con palmadas lentas si está lejos del cascabel y poco a poco más rápidas cuando está cerca. En la misma forma pasarán los demás niños.

Táctiles. Juegos de reconocimiento y atención. "La lotería". Una serie de cartones con estímulos pegados que representan frutas recortadas en lija. El maestro "grita" la lotería y el niño que la haga, con sus ojos vendados, la anuncia con el grito "lotería" y recibe un premio.

Quinestésicas. "El pescado". Los niños deberán hacer con los dedos, unas pelotitas de pedazos de papel crepé y rellenar con ellas la figura de un pescado.

Estereognósticas. "Adivina, ¿qué te traje?" Los niños de-



berán adivinar, teniendo los ojos vendados, los objetos que están dentro de las cajitas individuales que se les reparten y que contienen un limón, una nuez, un alfiler de seguridad, una rueda y unas hebillas.

De equilibrio. "El cojito". Los niños, tomados de la mano, deben hacer un recorrido determinado sin perder su posición. Después deberán hacerlo sin tomarse de la mano. También es útil el juego que consiste en transportar un limón en una cuchara.

B) Atención. "Figuras geométricas". Cartones con figuras geométricas completas y cartones con figuras incompletas que los niños deberán completar con los fragmentos correspondientes.

C) Memoria. "Los frutos". Cartón colectivo con 9 estímulos que representan 9 frutos diferentes, iluminados en colores naturales. Después de conocerlas, los niños deberán ser capaces de recordar no sólo las formas, sino los nombres de cada una de ellas. En este nivel se emplean casi todos los juegos para el aprendizaje de la lectura y del cálculo.

D) Imaginación. "Juego de construcción". Se les dará a los niños la plastilina como material de construcción para que hagan con ella lo que más les haya impresionado ese día.

E. F) Juicio y Razonamiento. "Rompecabezas". Un rompeca-

bezas con una estampa que lleva sobre ella y debajo, unas frases alusivas. Los rompecabezas resumen nociones de forma, tamaño, color, posición, dirección y memoria.

G) Pensamiento aplicado a problemas prácticos. "El camión". Representación de un autobús en el que los niños deben subir, pagar, recoger su boleto, etc. Enfrentarlos a problemas de la vida diaria por medio de representaciones.

H) Coordinación motriz. "El payaso". Tres cartones, cada uno representa un payaso con la boca abierta, de diferentes dimensiones. Los niños deben introducir unas fichas en la boca de los payasos dibujados.

Puede utilizarse también el ensartado de cuentas, pero de diferentes tamaños, confeccionar collares con papel enrollado, hacer carpetas con nylon trenzado, etc.

### C O N C L U S I O N E S

1. El juego representa en el desarrollo del deficiente, algo más que una forma de pasar el rato; es una manera de entender y dominar el ambiente.
2. Es necesario el conocimiento, por parte de los padres, de la necesidad de actividad que tienen los niños deficientes y de los recursos pedagógicos que ofrece el juego.
3. El aprendizaje de los débiles mentales es a veces muy lento y por esta razón debe utilizarse el juego desde antes de su ingreso a la escuela. La labor del maestro en lo que respecta al juego como un recurso, debe completarse en el seno de la familia y consecuentemente, la colaboración entre el hogar y la escuela debe ser estrecha.
4. El juego puede contribuir a disminuir el desinterés del deficiente por el mundo que lo rodea.
5. Los juegos organizados y los educativos colectivos ayudan a preparar a los niños para su actuación social y también a mejorar sus medios de expresión.
6. Para lograr objetivos más completos, los juegos deben relacionarse en lo posible, con las actividades de la vida diaria.

7. Con los ejercicios que hace durante el juego, el niño logra aprender porque encuentra satisfacción en la resolución de sus problemas.
8. Los juegos deben graduarse en relación con el nivel de madurez y los objetivos que se persiguen.

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

Decroly y Mlle. Monchamp. La iniciación a la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos. Francisco Beltrán, Madrid, 1932.

Fernández y Fernández, Manuel. Yo juego así. Editorial Magisterio Español, Madrid, 1969.

Huber, Johanna. Ocupaciones infantiles. Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1963.

Jáuregui, A. L. Rimas infantiles. Editorial Patria, México, 1951.

Kirk, Samuel A., Karnes, Merle B. y Kirk, Winifred D. Educación familiar del subnormal. Editorial Fontanella, Barcelona, 1969.

Kohler, Claude. Deficiencias intelectuales en el niño. Editorial Luis Miracle, Barcelona, 1968.

Mayagoitia de T., Odalmira. Las escuelas de perfeccionamiento. México, 1960.

Moncada García, Francisco. Así juegan los niños. Editorial Avante, México, 1968.

Paín, Sara y Echeverría de Jons, Haydée. Psicopedagogía ope-

rativa. Tratamiento educativo de la deficiencia mental. Editorial Galerna, Buenos Aires, 1969.

Perdoncini, Guy e Ivon, Yvonne. Manual de psicología y reeducación infantil. Editorial Marfil, Alcoy, 1966.

Pereira Ll., Augusto. El débil mental. (Cartas a un maestro). Biblioteca de Educación Especial, México, 1963.

Prudhommeau, M. Educación de la infancia anormal. Editorial Luis Miracle, Barcelona, 1961.

Zúñiga y Río de la Loza, María. Juegos educativos para niños anormales mentales educables. Secretaría de Educación Pública, México, 1951.