

I.

II.

III.

JUEGO "como si..."

- PARTICIPACIÓN ESPONTÁNEA
- LIBRE de PRESIONES
- Le está permitido revelarse y hasta se le premia por hacerlo.
- Adquiere la capacidad de perder sin sentirse derrotado por ello.

Condiciones para todo aprendizaje posterior:

- PRESTAR ATENCIÓN A LO QUE SUCEDE
- CAPACIDAD DE DOMINARSE (AUTOCONTROL)

"...aprender a jugar de acuerdo con las reglas es uno de los pasos más importantes en la socialización del niño@..." Piaget.

Liberman

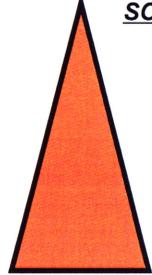
BRUNO BETTELHEIM
"NO HAY PADRES PERFECTOS"
 Aprender jugando / Aprender las reglas del juego
 "pp.341-348 Ed. Crítica

Sujeto (S) en desarrollo

SOMETEDOR

SOMETIDO

1



2 años

2

GANAR / PERDER

PRIMERO / ULTIMO

HACER COLA Y CONSERVAR EL SITIO EN LA COLA

- Esperar tiene sentido
 - El movimiento de los otros le acerca al primero
- "los últimos serán los primeros"

JUEGOS de PERSEGUIDOR PERSEGUIDO

→ Satisfacción: burlar al perseguidor

≠

Tendencias egoístas: si las sigue el juego se desmorona (NARCISISMO)

Padres / Madres
Tutores
Cuidador@s

PERMITEN, sin intentar abreviar LOS PLACERES PRELIMINARES DEL JUEGO

No insisten en que debe jugarse de acuerdo con sus propias reglas



3,4,5,6,7 años

3

Reglas

JUEGO ESTRUCTURADO sin intervención adulta

2 tiempos

1º Discusiones sobre las reglas

ACTITUD COOPERATIVA

Amigos / Cooperadores

PROCESO DE TOMA DE DECISIONES

2º Comienzo del Juego

Competidores

EXPERIMENTAR REGLAS / ROLES

4

El juego estructurado sin reglas se vuelve imposible

FUNCIÓN 3 : EXPLICACIONES/ RAZONES

≠ SERMONES

para no exacerbar las actitudes competitivas

