

174
PSI

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
FACULTAD DE PSICOLOGIA



EFFECTO DE ALGUNOS JUGUETES SOBRE LA
CONDUCTA SOCIAL EN NIÑOS PREESCOLARES
Y ESCOLARES

T E S I S

Que Para Obtener el Título de
LICENCIADO EN PSICOLOGIA
P r e s e n t a

ADOLFO CASTILLO LAGUNES

México, D. F.

1978



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 RECONOCIMIENTO PARA EL MTRO. VICENTE GARCIA
Y EL MTRO. PAULO SPELLER POR SU ASESORAMIENTO-
DURANTE LA ELABORACION DE ESTA TESIS.

A LUZ ELENA, LUCY Y FITO.

A MIS PADRES Y HERMANOS.

EFFECTO DE ALGUNOS JUGUETES SOBRE LA CONDUCTA SOCIAL EN NIÑOS PREESCOLARES Y ESCOLARES.

Una de las actividades sobresalientes en el niño es el juego, Es difícil imaginar un niño común que no juegue frecuentemente, y a menudo la gente adulta le proporciona al niño material para que juegue.

Sin embargo, definir y explicar el juego infantil es una tarea difícil. Berlyne (1960) lo caracteriza como conducta "intrínsecamente motivada" e "intrínsecamente reforzada", lo cual significa que no requiere de un reforzador externo para mantenerse, aunque el mismo Berlyne reconoce el papel importante del reforzamiento externo en forma de novedad que ocurre en gran parte del juego infantil.

Piaget (1961) menciona, sin acogerlos como enteramente adecuados, los criterios comunmente aceptados para caracterizar la actividad de juego:

1. Es un fin en sí mismo, es decir, que en la misma actividad de juego está su motivación, sin requerir llegar a una meta al realizar dicha actividad.
2. La espontaneidad, esto es, que el niño elige cuando y cómo jugar, sin tener la obligación de hacerlo de una manera particular, ni adaptándose a la realidad.
3. El placer, o sea, se juega por gusto, independientemente de la utilidad resultante.
4. Carece de organización, pues las reglas están -

ausentes cuando se juega.

5. Está libre de conflictos, ya que en el juego los conflictos se ignoran, o, en caso contrario, se solucionan, mediante su compensación o liquidación.
6. La sobremotivación, lo cual significa la existencia de varios motivos añadidos, algunos lúdicos o placenteros, y otros "serios" o adaptativos. De manera que el niño puede empezar una actividad por fines adaptativos, y -- continuarla como juego.

Aunque Piaget acepta casi por completo algunos de los puntos anteriores, sobre todo el quinto de ellos, dice que la característica esencial para definir al juego, ausente en los seis criterios mencionados, es que, en el juego, el niño asimila la realidad al yo, es decir, no se adapta al ambiente externo, sino que lo ajusta a sus necesidades.

Una posición similar, sobre todo respecto al quinto criterio citado por Piaget, es la de Freud, (1951) quien decía que, aunque el niño distingue el juego de la realidad, mientras juega puede actuar sin la rigidez que ésta le impone, por tanto, repetir sus experiencias desagradables con el fin de dominarlas. Por ejemplo, si el niño no puede agredir al padre demasiado autoritario, tal vez lo haga en el juego. Sin embargo, esta explicación no dice -- porque el juego es irreal. Si mientras el niño juega realiza conductas irreales, habría que precisar los criterios -- que distinguen a las conductas "verdaderas". Sobre este -- punto El'Konín (1960) dice que, cuando el niño juega, desarrolla sus capacidades, y conoce al mundo, en lugar de escaparse a un "mundo especial". Otra posición similar a la anterior, que también ve en el juego la oportunidad de re-

resolver conflictos, ha sido propuesta por Dorfman (1969), -- quien la llama, *Terapia Lúdica Centrada en el Cliente*.

La hipótesis principal de esta aproximación, es que el niño tiene en sí mismo la capacidad para lograr su crecimiento personal, y para autodirigirse, hacia el cumplimiento de sus responsabilidades, que mitiguen o eliminen sus -- problemas emocionales, y mejoren sus logros académicos y relaciones interpersonales. Para esto, se requiere que otra -- persona, generalmente un terapeuta, en su relación con el -- niño, sea cálido, respetuoso, comunicativo, congruente, empático, muestre interés positivo incondicional, y deje al -- niño en libertad de hacer lo que quiera, excepto atacar físicamente a los arreglos del lugar y al terapeuta. Por tanto, éste no "presiona" ni "estimula", ni elogia, al niño. -- Todo lo anterior, según Dorfman, puede lograrse a través -- del juego infantil.

Este enfoque se refiere a una serie de constructos como "crecimiento personal", "congruencia", etc., de una referencia empírica pobre, es decir, no mencionan ni describen las conductas específicas que definen a dichos constructos. Tienen lo que Bolles (1973) ha llamado, un "anclaje deficiente".

Además, en la terapia lúdica se enfatiza la importancia de que el terapeuta no ejerza control sobre el niño, si no que éste se imponga ciertas condiciones a sí mismo, que aumente su control interno. Pero el que un terapeuta abandone el uso del control, (en caso de ser posible), no significa que el niño deje de estar siendo controlado por diversos factores, inclusive aquellos que operan fuera de la situación terapéutica.

El juego infantil, con todos sus posibles efectos benéficos, puede realizarse con, y sin juguete. El efecto del --

material de juego sobre la conducta del niño, se ha analizado de dos maneras: 1) como consecuencia de la conducta, y --
 2) poniéndolo a su disposición, en forma continua. Con estos dos tipos de programación, se han estudiado conductas desorganizativas*, académicas, y sociales, en niños preescolares y escolares. A continuación se revisan algunas de estas investigaciones.

Porterfield, Herbert-Jackson, y Risley, (1976) emplearon un procedimiento, que llamaron "observación contingente", -- para disminuir la conducta desorganizativa que ocurría mientras se reunían a jugar varios niños cuyas edades fluctuaban entre los 12 y 36 meses. El procedimiento consistió en describirle de inmediato al niño su conducta desorganizativa, -- cada vez que ésta ocurría, y decirle cuál podría haber sido la conducta adecuada, invitándole a salir del área de juego para observar a sus compañeros, y regresar en cuanto estuviera listo para jugar adecuadamente. Este procedimiento fue -- más efectivo que la "redirección"*** para disminuir la ----

* Las conductas desorganizativas, son aquellas actividades -- incompatibles con las buenas condiciones de aprendizaje en el salón de clase, (Becker, 1967); cualquier conducta que com -- pita o interfiera con el trabajo escolar o con la atención -- al profesor mientras éste imparte instrucción académica, -- (Cossairt, 1973) o cualquiera de las siguientes categorías: -- agresión, llanto, berrinche, uso destructivo de juguetes, y crear una situación peligrosa, (Porterfield, Herbert Jackson, y Risley, 1976).

** En la condición de "redirección", la cuidadora responde -- a cada conducta desorganizativa del niño describiéndole las características inapropiadas y dirigiéndole después a un juguete o actividad diferente.

conducta desorganizativa, la cual se ha estudiado también en niños de mayor edad, y en situaciones diferentes a la de juego. O'Leary, Becker, Evans, y Saudargas, (1969) probaron que las reglas de conducta, la estructura educativa, y la albanza con fichas otorgadas por la conducta apropiada, e ignorando la conducta inapropiada, únicamente usados simultáneamente en el salón de clase disminuyen la conducta desorganizativa en niños de aproximadamente 7 años de edad.

Lo anterior significa que las fichas pueden ser más - - efectivas para cambiar conducta cuando se combinan con otros procedimientos, como en el estudio de Rowbury, Baer, y Baer (1976) donde analizaron la interacción entre el acceso a materiales de juego mediado por fichas otorgadas al completar tareas -- preacadémicas, y la orientación de la profesora dirigida hacia el completamiento de tareas complicadas para niños con problemas graves de conducta, cuyas edades fluctuaban entre 4 y 7 años. Los autores realizaron dos experimentos, al primero le llamaron "Línea Base", y al segundo "de Orientación". En el de "Línea base" el niño recibía fichas por un número -- cada vez mayor de tareas completas que realizara. En el "de Orientación", los niños cambiaron de las tareas fáciles a -- las difíciles al ser guiados para esto por la profesora, que les proporcionaba fichas únicamente al completar tareas difíciles. En otro estudio similar, en que también se aumentó -- la conducta académica, utilizando al material de juego como reforzador positivo, fue realizado por Baer, Rowbury, y Baer (1973) quienes estudiaron a tres niños cuyas edades fluctuaban entre 4 y 6 años, que presentaban "negativismo", caracterizado por rechazar consistentemente las invitaciones de la profesora a que completaran tareas académicas.

En los tres niños se logró que accedieran siempre a las invitaciones, en uno de ellos, únicamente dándole una ficha, intercambiable por 5 minutos de juego, cada vez que completaba tres tareas académicas, y en los otros dos niños, además-

de darles fichas, ocurría un tiempo fuera de un minuto, durante el cual no tenían acceso al material académico, cada vez que realizaban alguna tarea para la cual no habían recibido invitación.

En cuanto al punto dos, cuando los niños tienen libre acceso a los juguetes, Quilitch, Christopherson y Risley, -- (1972) se preguntaron cuáles juguetes eran más atractivos para los niños, y para contestarla, analizaron qué tanto tiempo eran jugados aproximadamente 185 juguetes por 73 sujetos, cuyas edades fluctuaban entre 1 y 16 años, 44 niños y 29 niñas, observados en un centro recreativo infantil, cuya área fue dividida en dos mitades, en la mitad de menor tamaño se pusieron a disposición de los niños 24 juguetes, durante una semana, 3 horas diarias. Cada 5 minutos se anotaba que juguetes estaban siendo utilizados, y quienes los utilizaban. Los resultados se presentaron en términos de número de minutos-niño por juguete, es decir, al hacer la observación respectiva de cada 5 minutos, se sumaba el número de minutos que era empleado cada juguete, contando 5 minutos por cada niño que empleaba el juguete en el momento de la observación. Este procedimiento se llevó a cabo por varias semanas, con diferentes niños y diferentes juguetes. Los resultados indican que algunos juguetes, como la pistola de dardos, acumularon hasta 1000 minutos-niño de uso, en tanto que otros juguetes casi nunca eran usados por los niños. Además se vio que los juguetes que eran usados por más tiempo por los niños, no siempre eran los que elegían con más frecuencia, o sea, que algunos juguetes fueron elegidos pocas veces por los niños, pero cuando los elegían, pasaban largo tiempo empleándolos.

Siguiendo con el mismo estudio, se observó también que algunos juguetes eran jugados más tiempo por niños, mientras que otros los empleaban principalmente las niñas. También se vio que algunos juguetes eran usados principalmente por un sólo niño, en cambio otros juguetes los usaban casi siem-



pre dos o más niños simultáneamente. Este último resultado - sugiere que la sola disponibilidad de algunos juguetes pueden determinar qué tipo de interacción se establezca entre varios niños reunidos alrededor de los juguetes. Así pues, el material de juego podría analizarse no tan sólo como reforzador positivo, es decir, permitiendo acceso al juego inmediatamente después de ciertas conductas del niño, sino también puede estudiarse su efecto, cuando los niños tienen acceso libre a los materiales de juego, para esto, Quilitch y Risley (1973) realizaron dos experimentos donde analizaron algunos juguetes viendo si podrían afectar a la conducta social de niños. En el primero de los dos experimentos que realizaron, les presentaron 6 juguetes a la vez a 6 niños de aproximadamente 7 años de edad. Se realizaron 4 sesiones en días diferentes, de 45 minutos de duración cada una. A lo largo de los 45 minutos el experimentador cambiaba en 3 ocasiones un grupo de 6 juguetes por otros 6 diferentes. En total se analizaron 12 juguetes, divididos en dos grupos de 6 juguetes cada grupo. El experimento se hizo con 4 grupos de niños, y cada grupo lo formaban 6 niños. Dos grupos de niños dispusieron primero de uno de los grupos de juguetes, y los otros dos grupos de niños empezaron disponiendo del otro grupo de juguetes.

Los resultados son que con uno de los grupos de juguetes aumentó el juego social, mientras que éste disminuía con el otro grupo de juguetes. El segundo experimento duró 9 sesiones diarias de 15 minutos de duración cada una. En las 3 primeras sesiones los niños dispusieron de juguetes aisladores, en la cuarta sesión, tuvieron juguetes aislantes, en la quinta sesión juguetes aisladores, y en las últimas 4 sesiones juguetes socializantes. Los resultados son similares a los del experimento anterior.

Así pues, mediante la presentación de cierto tipo de

material de juego, puede predecirse qué conducta de juego presentarán los niños.

De cualquier manera, las investigaciones sobre el efecto - del material de juego disponible en jugueterías mexicanas, sobre la conducta social, son escasas, y el efecto de dicho material sobre la conducta desorganizativa de niños mexicanos, no se ha estudiado.

El propósito del presente estudio fue evaluar los efectos - de algunos juguetes, de uso común en México, sobre la conducta social en niños preescolares y escolares.

EXPERIMENTO 1.

METODO:

Sujetos. Participaron seis sujetos, tres niños y tres niñas, cuyas edades, al iniciarse el estudio, tenían un promedio de seis años, cuatro meses y un rango de seis años, a seis años ocho meses.

Todos los sujetos asistían al primer grado, nivel primaria, y sus calificaciones, eran buenas en cuatro de ellos en otro muy buenas, y en el otro malas.

Escenario. El estudio se realizó en una escuela privada, en un rincón del patio de recreo, que mide 9 metros de largo y 3 de ancho, con paredes en 3 de sus lados, y en una de éstas una ventana, a un metro de altura del suelo.

Material. Hoja y tabla de registro, cronómetro, y seis juguetes, seleccionados de entre aquellos encontrados comúnmente en las jugueterías locales, y en base a los resultados de un estudio preexperimental, realizado anteriormente al presente estudio.*

El funcionamiento de cada uno de los seis juguetes, se explica a continuación:

1. La "Armónica". Una armónica de boca, las teclas están enumeradas, y leyendo los números de un papel, se pueden ejecutar canciones infantiles.

* * En el apéndice 1 se describe el método y resultados del preexperimento; en el apéndice 2 el precio y fabricante de cada juguete.

2. Las "Respuestas Mágicas". Es un panel, con una palanca que gira a la izquierda o derecha, abajo de la palanca tiene 4 teclas.

Encima del panel se encuentra una ranura. También hay 20 tarjetas con una figura que sobresale en la parte superior. Al mover la palanca hasta el extremo izquierdo, se puede introducir una tarjeta, apretando después cada botón, desde el izquierdo al derecho, va apareciendo una letra, al tiempo que avanza la palanca hacia la derecha, hasta formar una palabra de 4 letras, que corresponde a la figura de la parte superior de la tarjeta (por ejemplo el dibujo de un buzo).

3. El "Cuaderno de Iluminar" con crayones. Un cuaderno con figuras impresas que se rellenan con los crayones.

4. "Descubriendo la Granja". Consiste de una casita o granja; en el techo tiene una espiral que termina en un orificio, colocando una pelotita al principio de la espiral, cae por el orificio y sale por una de las 4 puertas -- que están en cada una de las paredes de la casita. La puerta se abre impulsada por la pelota. La pelota viaja por un canal hasta llegar a un cuadro donde está un rompecabezas con la figura de un animal. Cada niño se coloca junto a uno de los cuadros y tiene las figuras que forman el rompecabezas. Cuando la pelota sale por la puerta que le corresponde al niño, éste puede colocar una pieza del rompecabezas. El primero que complete el rompecabezas gana.

5. El "Cartero Moderno". Es un edificio de correos, tres casitas, un camión repartidor de correspondencia y 8 cartas. El edificio de correos tiene un elevador y 3 compartimentos para cada tipo de carta, (entrega inmediata, etc.). El camión transporta las cartas, las deposita en-

el elevador, las recoge de los compartimentos del edificio, y las entrega en las casitas. Cada carta es de un color, -- el color indica si la carta es entrega inmediata o servicio ordinario.

6. El "Arma Casas". Son sesenta cartas con dibujos impresos; treinta broches para unir las cartas, y unas bases de sostén. Las cartas se unen con los broches y se -- sostienen con las bases para formar diversos tipos de ca -- sas.

Registro. Hubo 3 registradoras. Cada una se encargó de registrar a 2 niños, mediante el procedimiento de muestra - de tiempo, donde cada intervalo duraba 10 segundos. Los intervalos se distribuyeron equitativamente entre los dos niños, los nones correspondieron a un niño, y los pares al -- otro. Cada sesión duró 30 minutos, por tanto, hubo 180 in -- tervalos de observación por sesión, 90 para cada sujeto.

Hoja de registro.* Cada cuadro de la hoja representaba un intervalo, dentro del cual se marcaba (x) en los renglones superiores, si ocurría la conducta social (cs), o en -- los inferiores para la conducta aislada (ca). Se dedicó un -- renglón para cada juguete, indicado por las iniciales de -- éste, por ejemplo, D G era el renglón para "Descubriendo la Granja".

Desde 3 días antes de iniciar el experimento, las regis -- tradoras se familiarizaron con el procedimiento de registro y los juguetes empleados. Ninguna registradora se enteró de la naturaleza de la investigación, sino hasta que ésta ter -- minó.

Definición de conductas. A continuación se da el nombre,

*En el apéndice 3 se muestra el tipo de hoja de registro.

símbolo, y definición de cada conducta.

Conducta Social (CS) Compartir material de juego, sonreír, con otro(s) niño(s), iniciar o continuar una conversación, ponerse de acuerdo y/o seguir reglas de conducta, manipulando y/o dirigiéndose a cualquier material de juego.

Conducta Aislada (CA) Manipular de manera exclusiva - cualquier material de juego, hablando consigo mismo, y/o permaneciendo en silencio ante cualquier pregunta, invitación y/o relato verbal de otro niño(s).

Confiabilidad. Un cuarto registrador estuvo presente, diariamente durante todo el experimento, registrando simultánea, pero independientemente a los mismos sujetos de --- cierto registrador, sin que éste lo supiera. Por tanto, 2-registradores fueron confiabilizadas 7 sesiones completas-en total, y la otra registradora 6 sesiones. El índice de confiabilidad se obtuvo mediante la siguiente fórmula:

$$\frac{\text{Acuerdos}}{\text{Acuerdos} + \text{Desacuerdos}} \times 100$$

Se contó como acuerdo cuando ambos observadores tenían anotada la misma marca en el mismo intervalo, y como desacuerdo cuando aparecía una marca diferente. Para computar la confiabilidad se tomaron en cuenta todos los intervalos de observación.

Definición de variables. La variable dependiente tuvo dos parámetros: el porcentaje de conducta social, cuando -- dos o más niños interactuaban entre sí mientras manipulaban

cualquier juguete; y el porcentaje de conducta aislada, cuando algún niño utilizaba el material de juego en forma individual.

La Variable Independiente, fue la presentación sistemática y disponibilidad de los juguetes.

Diseño Experimental. Se empleó un diseño de reversión-A1-B1-A2-B2. En las fases A1 y A2, se pusieron a disposición de los sujetos, 3 juguetes: La "Armónica", Las "Respuestas Mágicas", y El Cuaderno de Iluminar", y en las fases B1 y B2, "Descubriendo la Granja", El "Cartero Moderno" y El "Arma Casas". Todos los sujetos pasaron por cada fase en el orden antes mencionado.

Instrucciones. Antes de iniciar la primera sesión de las fases A1 y B1, se explicó detalladamente, a todos los sujetos, el funcionamiento de cada juguete, invitándoles a manipularlos y aclarando dudas sobre su funcionamiento. El experimentador no contestó otro tipo de preguntas. Se dedicaron aproximadamente 10 minutos para dar instrucciones con cada juguete. Posteriormente, daba inicio la sesión, con las siguientes instrucciones, dadas antes de cada sesión: "Pueden hacer lo que quieran, todo el tiempo que quieran. No salgan de aquí". (Señalando los límites del área experimental). Al terminar cada sesión, se les decía: "Pueden salir". Estas fueron las únicas instrucciones dadas a los sujetos.

Procedimiento. Las registradoras se familiarizaron con el material y tipo de registro durante 3 horas, desde 3 días antes de iniciar el estudio presente. Todas las sesiones se llevaron a cabo de las 10.30 a.m. a 11.00 a.m. aproximadamente. Para la primera sesión del experimento, los sujetos fueron informados por su profesora que debían acompañar al Experimentador, 45 minutos antes del inicio de la sesión. En los primeros 15 minutos, los sujetos podían inge-



rir bocadillos, ir al baño, etc. y los 30 minutos siguientes se les dieron instrucciones sobre el funcionamiento de los juguetes, e inmediatamente después las instrucciones de rutina para todas las sesiones siguientes: "Pueden hacer lo que quieran, todo el tiempo que quieran. No salgan de aquí". Se iniciaba después la sesión, ante una señal del confiabilizador, iniciándose el registro de la conducta social y aislada de cada niño con cada juguete, cada minuto, el confiabilizador daba una señal, para mantener sincronizados los registros. Al terminar cada sesión, se les decía a los sujetos: "Pueden salir", e inmediatamente después las registradoras recogían el material de juego.

Cuando algún sujeto salía del área experimental, el experimentador le ordenaba que regresara. Hubo un total de 20 sesiones, cada 5 sesiones, que constituirían una fase, los sujetos tenían a su disposición diferente material de juego, en la primera fase tuvieron a su alcance 3 juguetes: La "Armónica", Las Respuestas Mágicas", y el "Cuaderno de Iluminar", en la segunda fase: "Descubriendo la Granja", El "Cartero Moderno", y El "Arma Casas", repitiendo esta secuencia de presentación en las dos fases siguientes.

R E S U L T A D O S

El índice de confiabilidad de los registro, tuvo una Media (\bar{X}) de 95%, y un Rango (R) de 90-100%.

Los datos sobre la conducta social y aislada con cada juguete se obtuvieron en términos de porcentaje, sumando el número de intervalos en que ocurrió la conducta, y dividiendo esta cantidad entre el número total de intervalos. Este cómputo se hizo para cada fase, y con cada sujeto. Estos -- datos se presentan en la figura 1 a la 6, correspondiendo -- una a cada sujeto.

Cada figura muestra una gráfica superior, que corresponde a la conducta social y una gráfica inferior, que corresponde a la conducta aislada. La línea vertical de cada gráfica representa el porcentaje de intervalos que ocurrió la conducta, y la línea horizontal representa las sesiones. Cada fase está separada por líneas verticales discontinuas. A continuación se describen los porcentajes de conducta social aislada con cada juguete de todos los sujetos. Será -- mencionada la medio y el rango (porcentaje menor y mayor) -- por fase, sólo cuando la media sea superior al 5%; el número del sujeto (S) y de la figura es siempre el mismo.

FASE A1.

El S-1 presentó conducta social y aislada exclusivamente con las "Respuestas Mágicas", la social llegó a su nivel máximo al principio de la fase, y después disminuyó gradualmente, y tuvo una $\bar{X} = 18\%$, y un $R = 0-60\%$, y la aislada, -- con este juguete fue baja y variable y tuvo un $\bar{X} = 8\%$, y un $R = 0-20\%$

Tanto la conducta social como la aislada es el S-2 fueron casi nulas con la "Armónica" y con "El cuaderno de Ilu-

minar, con este material sólo en la segunda sesión hubo un ligero aumento de 20% en la aislada. Con Las "Respuestas Mágicas", ambas conductas disminuyeron a través de la fase, la social tuvo una $\bar{X} = 13\%$ y un $R=0-30\%$, y la aislada, una $\bar{X} = 10\%$, y un $R= 0-18\%$.

La conducta social del S-3 fue insignificante con los 3-juguetes. Su conducta aislada, con Las "Respuestas Mágicas" aumentó ligera y gradualmente a través de la fase. Con La "Armónica" empezó muy baja y al final de la fase fue nula. Sólo con El "Cuaderno de Iluminar" se mantuvo ligeramente alta, llegando a una $\bar{X} = 37\%$, y un $R= 0-68\%$.

La conducta social de S-4 con La "Armónica", fue casi nula y la aislada, sólo en la primera sesión llegó a 45%, en las demás fue nula. Con los otros 2 juguetes, ambas conductas muestran variabilidad. Con las "Respuestas Mágicas", ambas conductas tienen una $\bar{X} = 11\%$, y el $R= 0-25\%$ para la social, y 2-41% para la aislada.

Con el "Cuaderno de Iluminar", la conducta social tuvo una $\bar{X} = 10\%$ y un $R= 0-30\%$, y la aislada, tuvo una $\bar{X} = 7-32\%$.

En el S-5 la conducta aislada, subió ligeramente a través de la fase, el manipular La "Armónica" y El "Cuaderno de Iluminar", con el primer juguete la \bar{X} fue de 7%, y el R de 0-32%, con el segundo, la $\bar{X} = 13\%$, y el $R= 0-33\%$. En cambio, con las "Respuestas Mágicas", dicha conducta aumentó ligeramente a través de esta fase y tuvo una $\bar{X} = 9\%$, y un $R= 0-26\%$.

Por otra lado, la conducta social fue casi nula, tanto con La "Armónica", como con El "Cuaderno de Iluminar". Con éste juguete, sólo en la primera sesión se dio, siendo de 21%, y con Las "Respuestas Mágicas", aumentó gradualmente a través de la fase, y tuvo una $\bar{X} = 14\%$, y un $R= 0-26\%$.

La conducta aislada del S-6 fue muy baja con los 3 juguetes, en todas las sesiones, excepto una sesión de 29% -- con El "Cuaderno de Iluminar", y otra de 40%, con La "Armónica".

Su conducta social, también fue casi nula con La "Armónica" y El "Cuaderno de Iluminar", y con Las "Respuestas Mágicas" fue variable y cayó al final de la fase, teniendo -- una \bar{X} = 16% y un R = 0-54%.

FASE B1

En el S-1, la conducta social y aislada fue muy baja - con El "Cartero Moderno", sólo en la primera sesión ocurrió 19 y 5% respectivamente. Con El "Arma Casas" la social sólo ocurrió en la cuarta sesión, siendo de 31%, y la aislada, - únicamente en las dos sesiones finales de la fase, siendo - de 44 y 80% por sesión. Con "Descubriendo la Granja", S-1 casi no emitió conducta aislada, y la social comenzó alta, y cayó al final de la fase, teniendo una \bar{X} = 41%, y un R = 0-73%.

S-2, mostró variabilidad en ambas conductas con los -- tres juguetes. Con "Descubriendo La Granja", la conducta -- aislada fue muy baja, y la social, tuvo una \bar{X} = 26%, y un R = 0-64%. Con El "Cartero Moderno", la conducta aislada se dio muy poco sólo al principio de la fase, y la social, tuvo -- una \bar{X} = 13%, y un R = 0-27%. Con El "Arma Casas", la conducta social tuvo una \bar{X} = 11%, y un R = 0-32%, y la aislada, una \bar{X} = 15%, y un R = 0-38%.

En las gráficas de S-3, se nota que, a través de esta fase, aumentó la conducta social con "Descubriendo la Granja", cuya \bar{X} = 30%, y el R = 0-96%, y disminuyó la aislada con El "Arma Casas", cuya \bar{X} = 37%, y el R = 0-83%.

Con este juguete, la conducta social fue baja, teniendo una \bar{X} = 6%, y un R = 0-14%. Con El "Cartero Moderno", ambas conductas fueron nulas, así como la aislada con "Descubriendo la Granja". Con este juguete, la conducta aislada de S-4 fue nula, y la social, sólo ocurrió en la última sesión, el 54% del tiempo. Con los otros dos juguetes, hubo variabilidad en ambas conductas de S-4. Con El "Cartero Moderno", la social tuvo una \bar{X} = 9%, y un R = 0-36%, y la aislada, una \bar{X} = 10% y un R = 0-46%. Con El "Arma Casas", la conducta social, tuvo una \bar{X} = 17%, y un R = 0-50%, y la aislada, que fue superior a la anterior, tuvo una \bar{X} = 30%, y un R = 0-60%.

La conducta social de S-5, únicamente aumentó en forma notoria con "Descubriendo la Granja" en las dos últimas sesiones de la fase, alcanzando una \bar{X} = 38%, y un R = 0-100%. La conducta aislada, con "Descubriendo la Granja", y con El "Cartero Moderno" fue nula, excepto en la tercera sesión, que se dio 11 y 49% respectivamente. Con El "Arma Casas", empezó alta, pero cayó al final, teniendo una \bar{X} = 27%, y un R = 0-77%.

En el S-6, ambas conductas fueron casi nulas con El "Arma Casas", y la social con "Descubriendo la Granja", fue alta al principio de la fase, cayendo al final, y tuvo una \bar{X} = 41%, y un R = 0-92%. Sucedió lo inverso respecto a la conducta aislada con El "Cartero Moderno", que subió al final de la fase, teniendo una \bar{X} = 28%, y un R = 0-80%.

FASE A2

La conducta social de S-1 fue nula con La "Armónica", con las "Respuestas Mágicas" únicamente se dio un 15% en la primera sesión, y con El "Cuaderno de Iluminar", sólo en dos sesiones, fluctuando entre 16 y 24%. En cuanto a su con-

ducta aislada, con Las "Respuestas Mágicas" empezó baja y cayó al final de la fase, con una \bar{X} = 14%, y un R= 2-37%. Con La "Armónica" fue más baja, y variable, con una \bar{X} = 7%, y un R= 0-16%, y con El "Cuaderno de Iluminar", mostró variabilidad, con una \bar{X} = 16%, y un R= 0-35%.

Respecto a S-2, con La "Armónica", la conducta social-- fue nula, y la aislada aumentó ligeramente al final de la fase, alcanzando apenas, una \bar{X} = 8%, y un R= 0-20%.

Con Las "Respuestas Mágicas", ambas conductas fueron bajas, la conducta social tuvo una \bar{X} = 7%, y un R= 1-21% y la aislada, una \bar{X} = 6%, y un R= 2-18%. Con El "Cuaderno de Iluminar", la conducta social fue baja y variable, alcanzó una \bar{X} = 11%, y un R= 1-23%, y la aislada sólo en la última sesión aumentó considerablemente, tuvo una \bar{X} = 16%, y un R=0-56%.

S-3 empleó casi exclusivamente El "Cuaderno de Iluminar" emitiendo conducta aislada, cuya \bar{X} = 44%, y R=8-63%.

La conducta social de S-4, sólo con El "Cuaderno de Iluminar" fue ligeramente alta, alcanzando una \bar{X} =8%, y un R= 1-19% y la aislada, con este material de juego, fue variable, con una \bar{X} = 27%, y un R= 12-45%.

Sólo en la última sesión empleó La "Armónica", un 45%, - en forma aislada.

La conducta social de S-5 fue casi nula con los tres juguetes, al igual que la aislada con Las "Respuestas Mágicas". La conducta aislada, con La "Armónica", sólo se incrementó - un 34%, en la cuarta sesión, y con El "Cuaderno de Iluminar" se mantuvo baja, aumentando en la última sesión y tuvo una \bar{X} = 18%, y un R= 0-64%.

La conducta aislada de S-6, con El "Cuaderno de Ilumi---

nar, sólo en la segunda sesión, se dió un 29%, con Las "Respuestas Mágicas" se mantuvo baja y subió abruptamente en una sesión, teniendo una \bar{X} = 19%, y un R= 2-65%, y con La "Armónica", se matuvo ligeramente baja hasta el final de la fase, alcanzando una \bar{X} = 15%, y un R= 0-26%, y la conducta social, sólo aumentó ligeramente en la primera y última sesión, con Las "Respuestas Mágicas", y tuvo una \bar{X} = 12%, y un R= 0-25% con este juguete.

FASE B2

En S-1 con El "Arma Casas", la conducta social fue casi nula, y la aislada se dió únicamente en la primera sesión, un 19%.

Con El "Cartero Moderno", la conducta social empezó alta, y cayó al final de la fase, tuvo una \bar{X} = 19%, y un R= 0-57%, y la aislada sólo aumentó en dos sesiones a la mitad de la fase, teniendo una \bar{X} = 18%, y un R= 0-44%. Con "Descubriendo la Granja", ambas conductas aumentaron a través de la fase, pero más la social, cuya \bar{X} = 26%, y R= 0-62%, en cambio en la aislada, la \bar{X} = 8%, y el R= 0-21%.

S-2, empleó El "Cartero Moderno" aisladamente sólo al principio de la fase, alcanzando una \bar{X} = 8%, y un R= 0-31%, y socialmente, empezó empleándolo a un nivel alto pero al final de la fase cayó, siendo la \bar{X} = 17%, y el R= 0-55%. Con "Descubriendo la Granja", a través de la fase, la conducta aislada aumentó ligeramente, la \bar{X} = 11%, y el R= 1-9%, y la social considerablemente, la \bar{X} = 39%, y el R= 8-70%. Con El "Arma Casas", ambas conductas fueron casi nulas.

La conducta social de S-3 con El "Arma Casas", fue casi nula, y la aislada, sólo en dos sesiones aumentó abruptamente, alcanzando una \bar{X} = 31%, y un R=88%. Con "Descubriendo

----- la Granja" sólo emitió conducta social, muy alta en la primera sesión, y muy baja en las demás, teniendo una \bar{X} = 20%, y un R = 0-86%. El "Cartero Moderno" lo empleó más en las dos sesiones finales, la conducta aislada tuvo una \bar{X} = 10%, y un R = 0-26%, y la social, una \bar{X} = 29%, y un R = 0-68%.

S-4 sólo emitió conducta aislada con El "Arma Casas", cuya \bar{X} = 7%, y R = 0-20%. Su conducta social, con El "Arma Casas" fue casi nula, aumentó ligeramente con El "Cartero -- Moderno", cuya \bar{X} = 17%, y R = 8-42%, y con "Descubriendo la - Granja" comenzó muy alta, pero disminuyó al final de la fase, alcanzando una \bar{X} = 39%, y un R = 9-86%.

S-5 emitió conducta aislada, con El "Cartero Moderno", al final de la fase, alcanzando una \bar{X} = 12%, y un R = 1-32%, - con El "Arma Casas", exclusivamente en la tercera sesión, - un 75%. Su conducta social, con "Descubriendo la Granja" empezó muy alta, pero al final de la fase desapareció, - teniendo una \bar{X} = 29%, y un R = 1-82%, y con El "Cartero Moder-- no", fue baja, excepto en una sesión, alcanzando apenas una \bar{X} = 9%, y un R = 0-38%.

Finalmente, S-6 con El "Arma Casas" ambas conductas -- fueron casi nulas. Con "Descubriendo la Granja", la conduc-- ta aislada sólo la emitió en una sesión, un 35%, pero la social aumentó al final de la fase, siendo la \bar{X} = 39%, y el -- R = 0-82%, Con El "Cartero Moderno", ambas conductas dismi-- nuyeron al final de la fase, en la social, la \bar{X} = 16%, y el R = 0-41%, y en la aislada, la \bar{X} = 12% y el R = 1-32%.

Comparando los promedios de conducta social y aislada con cada juguete, vemos que la social fue alta con "Descu-- briendo la Granja" y El "Cartero Moderno", la aislada fue - alta con El "Cuaderno de Iluminar" y El "Arma Casas", am-- bas conductas fueron bajas con Las "Respuestas Mágicas", y - casi nulas con La "Armónica".

S-1

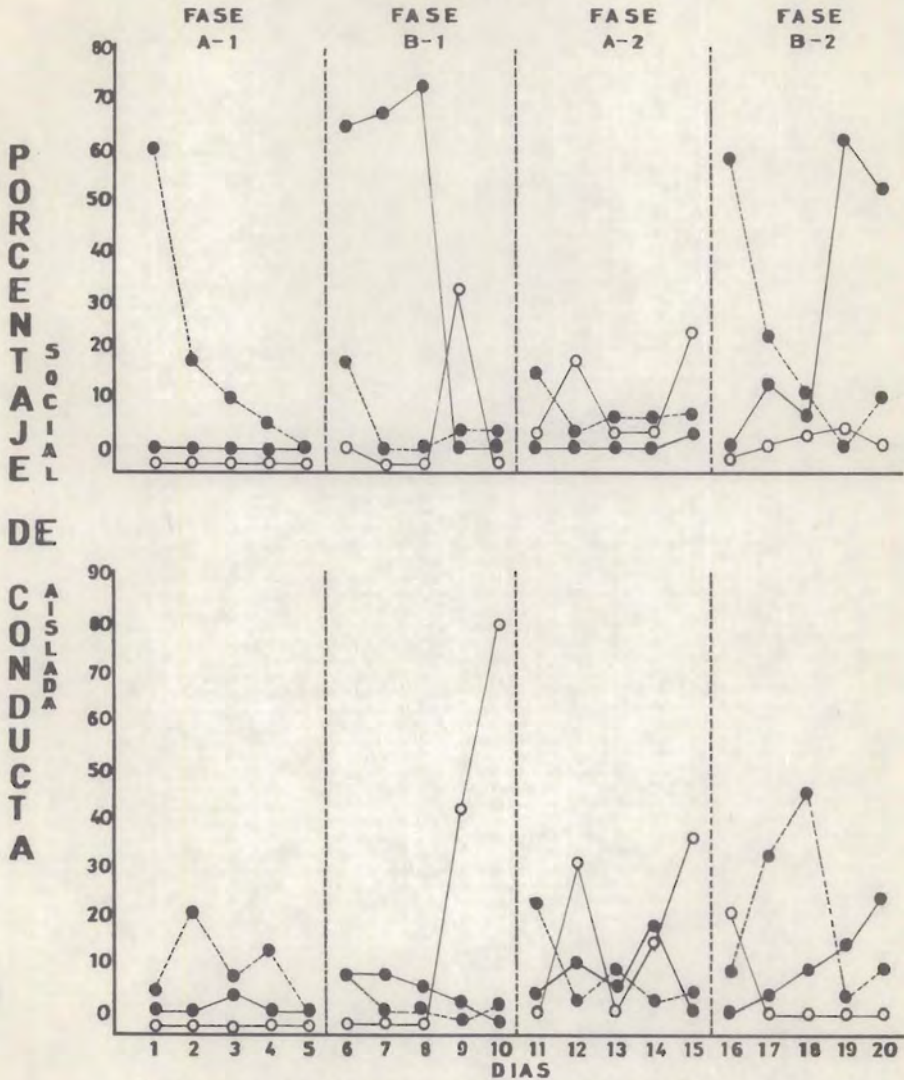


Figura 1. Porcentaje de conducta social -gráfica superior- y conducta aislada -gráfica inferior- de S-1 a través de 4 fases de 5 días de duración cada una, con 3 juguetes por fase: en la fase A₁ y A₂ La Armónica ●—●; Las Respuestas Mágicas ●—●; y El Cuaderno de Iluminar ○—○. En la fase B₁ y B₂ Descubriendo la Granja ●—●; El Cartero Moderno ●—●; y El Arma Casas ○—○.

S-2

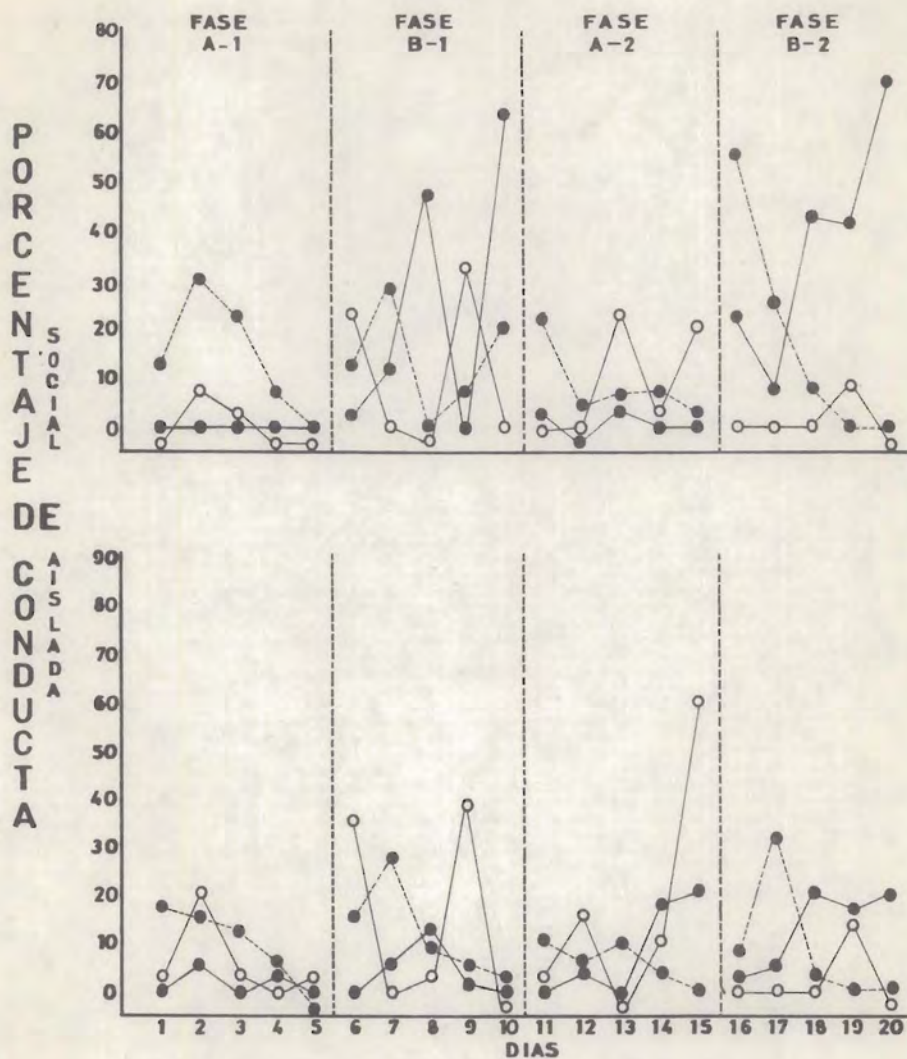


Figura 2. Porcentaje de conducta social -gráfica superior- y conducta aislada -gráfica inferior- de S-2 a través de 4 fases de 5 días de duración cada una, con 3 juguetes por fase: en la fase A₁ y A₂ La Armónica●●; Las Respuestas Mágicas●●●; y el Cuaderno de Iluminar○●. En la fase B₁ y B₂ Descubriendo la Granja●●●; El Cartero Moderno●●●●; y El Arma Casas○●.

PORCENTAJE DE CONDUCTA

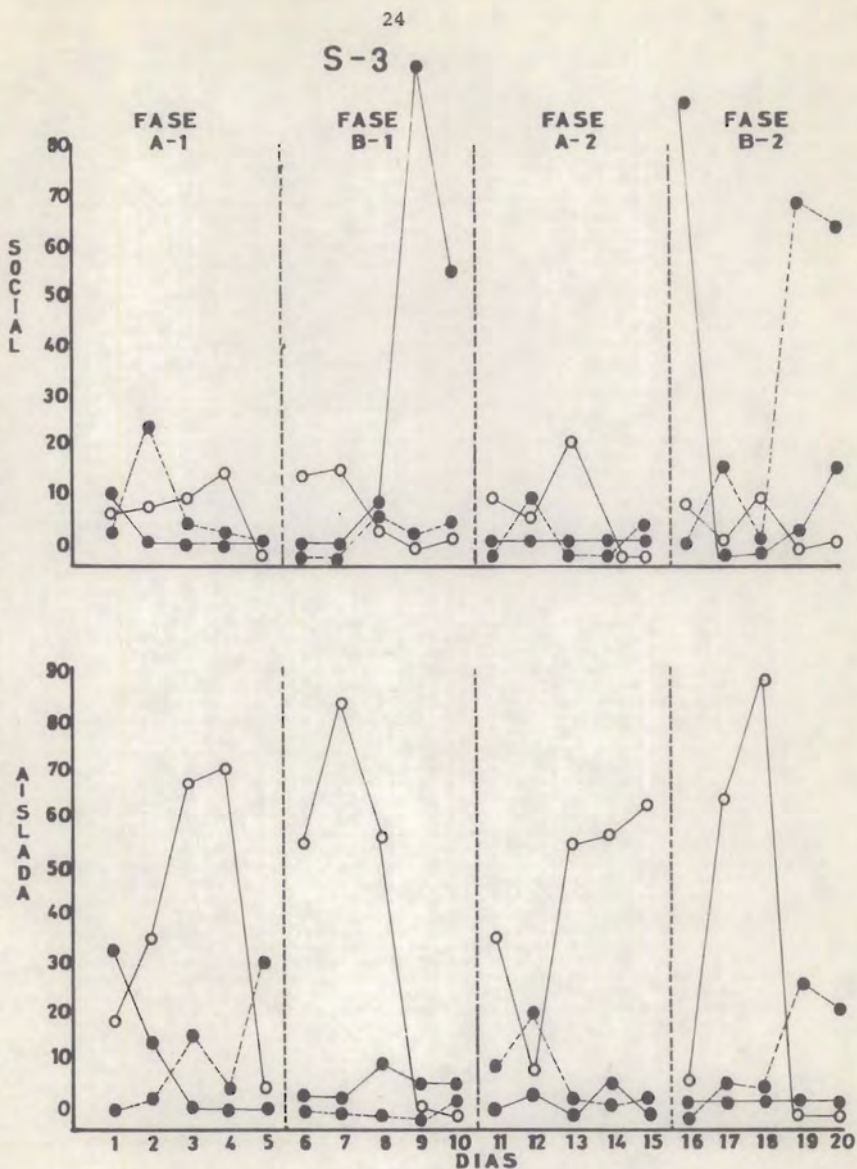


Figura 3. Porcentaje de conducta social -gráfica superior- y conducta aislada -gráfica inferior- de S-3 a través de 4 fases de 5 días de duración cada una, con 3 juguetes por fase: en la fase A₁ y A₂ La Armónica●●; Las Respuestas Mágicas●-●-; y El Cuaderno de Iluminar○-○-. En la fase B₁ y B₂ Descubrien do la Granja●●; El Cartero Moderno●●; y El Arma Casas○-○-.

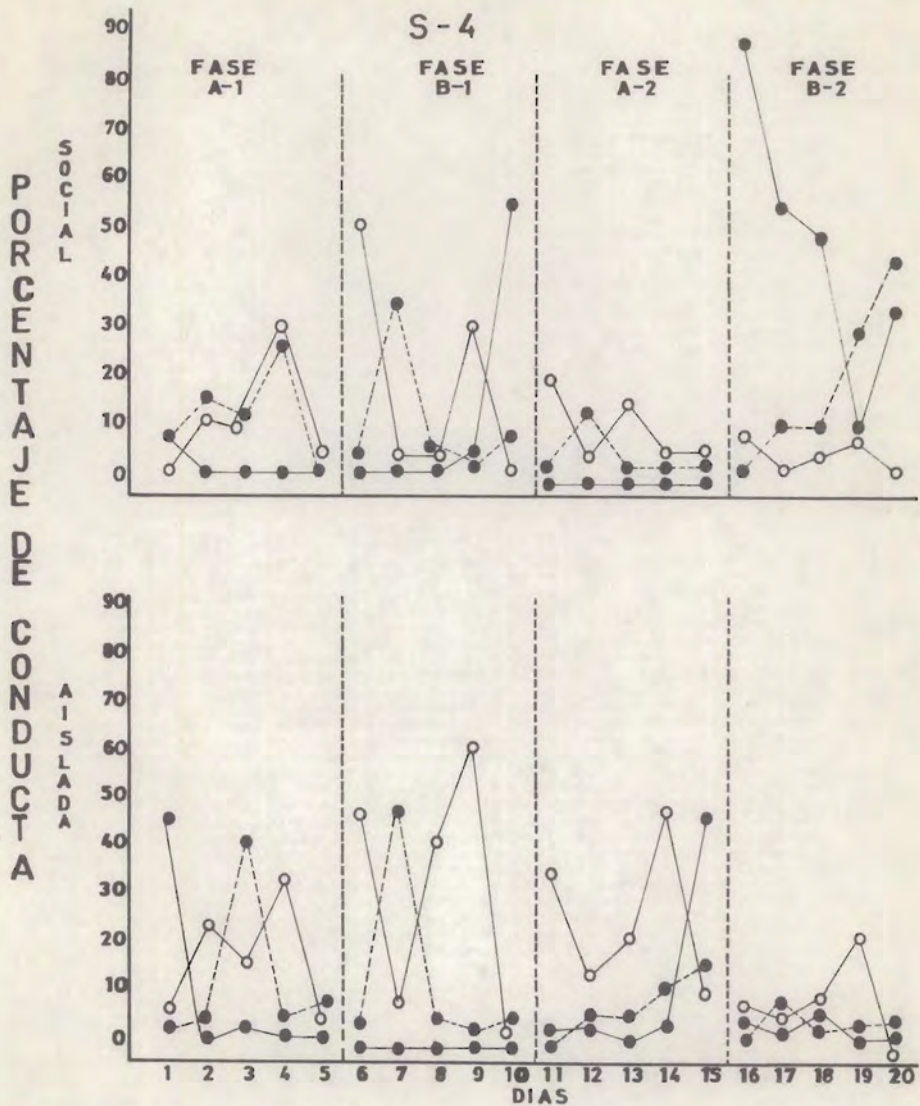


Figura 4. Porcentaje de conducta social -gráfica superior- y conducta aislada -gráfica inferior- de S-4 a través de 4 fases de 5 días de duración cada una, con 3 juguetes por fase: en la fase A₁ y A₂ La Armónica●●; Las Respuestas Mágicas●●; y El Cuaderno de Iluminar○●. En la fase B₁ y B₂ Descubriendo la Granja●●; El Cartero Moderno●●; y el Arma Casas○●.

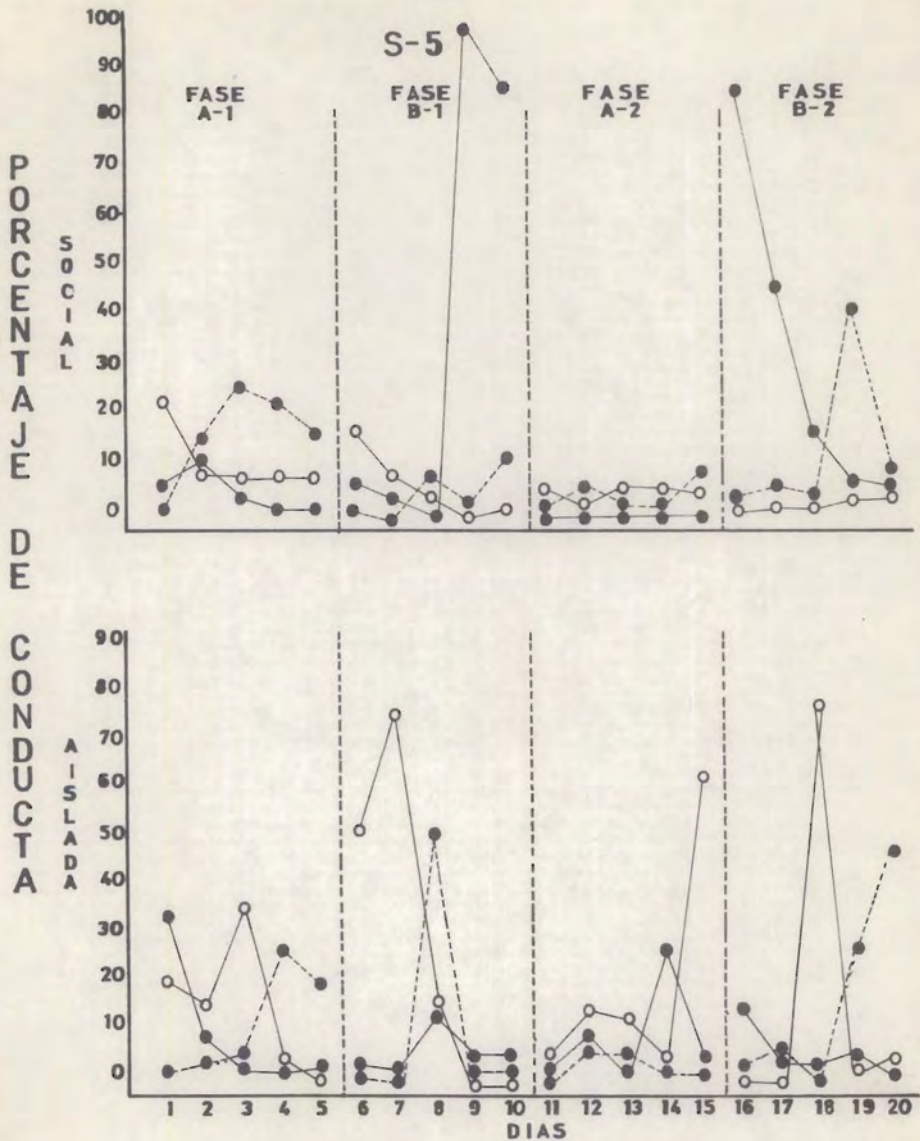


Figura 5. Porcentaje de conducta social -gráfica superior- y conducta aislada -gráfica inferior- de S-5 a través de 4 fases de 5 días de duración cada una, con 3 juguetes por fase: en la fase A₁ y A₂ La Armónica ●●; Las Respuestas Mágicas ●●●; y El Cuaderno de Iluminar ○○. En la fase B₁ y B₂ Descubriendo la Granja ●●●; El Cartero Moderno ●●●; y El Arma Casado ○○.

S-6

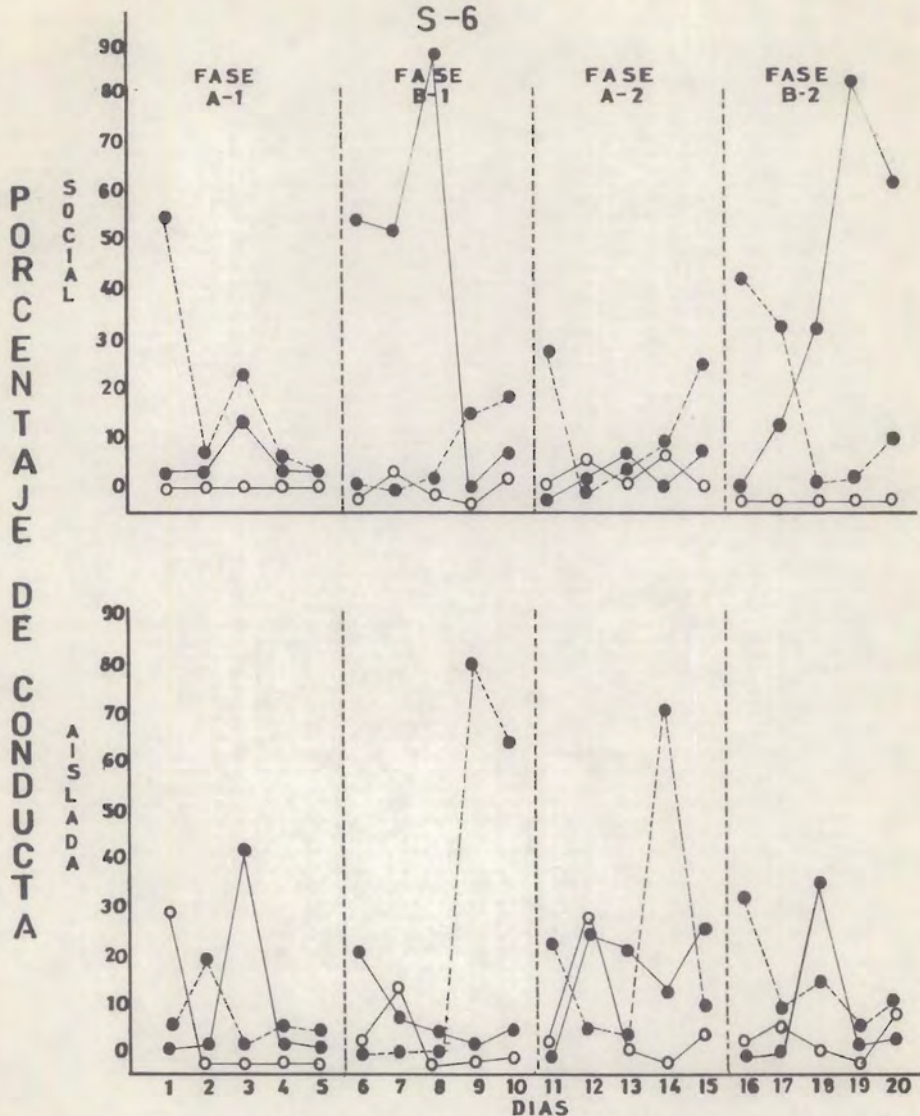


Figura 6. Porcentaje de conducta social -gráfica superior- y conducta aislada -gráfica inferior- de S-6 a través de 4 fases de 5 días de duración cada una, con 3 juguetes por fase: en la fase A₁ y A₂ La Armónica●●; Las Respuestas Mágicas●●; y El Cuaderno de Iluminar○●. En la fase B₁ y B₂ Descubriendo la Granja●●; El Cartero Moderno●●; y El Arma Casas○●.



D I S C U S I O N .

Hubo varias características, del juguete y en la conducta de los niños, que pueden explicar porque aumentó la conducta social, a veces a niveles muy altos, y disminuyó casi siempre la aislada, cuando los niños empleaban "Descubriendo La Granja". El período de espera que transcurría desde que el niño colocaba la pelota sobre el techo de la "casita", aquélla recorría la espiral, y, saliendo por una de las 4 puertas, pasaba por uno de los canales respectivos, hasta llegar al rompecabezas. Los segundos que transcurrían mientras todo esto sucedía, establecían la ocasión para que, todos los niños que participaban en el juego, -- típicamente, realizaran una serie de conductas, como atender a la pelota, gritar, reír, verbalizar, cuya característica en común era mantenerse involucrados en el material de juego e interactuando más o menos continuamente con los compañeros. Además, hubo competencia entre los participantes. Todos ellos esperaban ganar el juego, completando su respectiva figura del rompecabezas. Cada niño podía ver, -- el propio avance, y el de sus compañeros, observando los rompecabezas, y, en cada jugada, todos los niños podían -- tener la misma oportunidad de que la pelota saliera por -- "su puerta", y así avanzar en el completamiento de su figura. Cuando esto no ocurría, como cuando uno de los participantes "hacía trampa", dándole cierto efecto a la pelota para que ésta saliera siempre por "su puerta", los demás -- protestaban e incluso dejaban de emplear el juguete. Típicamente, las manipulaciones que los niños hacían con el juguete, llevaron una secuencia ordenada, de manera que, paso a paso, el niño podía ser reforzado, a veces, por la dirección que tomaba la pelota, a veces, por la conducta de sus compañeros.

La conducta social no fue tan alta con El "Cartero Mo

derno", puesto que los niños podían emplear individualmente parte de este material. Con este juguete, a diferencia de -- con "Descubriendo la Granja", no era sencillo para los niños establecer reglas para usarlo colectivamente. Por consiguiente, en algunas ocasiones dos niños se ponían de acuerdo para emplear el juguete coordinadamente, es decir, dividiendo e intercambiándose las diversas actividades de "Cartero", en-- otras pocas ocasiones no lo hacían. El "Cartero Moderno", ca si nunca fue empleado simultáneamente por más de dos niños, en cambio, con "Descubriendo la Granja", lo hacían tres o -- cuatro niños a la vez.

Los sujetos podían construir una "casa" o iluminar una figura sin requerir de la participación de otro niño, por -- tanto, aumentó la conducta aislada con El "Cuaderno de Iluminar y El "Arma Casas". Con éste, aún cuando dos o tres niños se dirigieran simultáneamente al material, cada quien lo podía usar individualmente y al mismo tiempo, por la abundancia del material de construcción. Tal vez, con menos cantidad de material este juguete aumentaría la conducta social. Los datos del presente estudio no permiten asegurarlo. El "Cuaderno de Iluminar", también podía ser usado simultánea -- e individualmente por dos niños, si éstos se ponían de acuerdo para dibujar cada uno en una de las dos hojas del cuaderno.

En cambio, con Las "Respuestas Mágicas", si dos niños la empleaban simultáneamente, generalmente se estorbaban entre sí, ya que, un solo niño podía muy bien insertar una -- tarjeta, y de inmediato presionar las teclas y observar -- la palabra sobre la pantalla, en ningún momento requería para esto de la participación de otro niño. Por tanto, el tamaño del juguete, más bien pequeño, facilitaba que un solo niño se lo apropiara y lo empleara sin compartirlo con los demás. Realmente, la conducta social emitida al usar este juguete, se dió al principio de la fase, mientras los niños

se ponían de acuerdo para turnarse el juguete y, cuando se dió al final de la fase, fue porque algunos sujetos creaban sus propias reglas para emplear las tarjetas, intercambiándolas entre ellos.

Los sujetos rara vez emplearon La "Armónica", porque no fueron reforzados por ello. Si algún niño soplabla la boquilla de este juguete, produciendo sonidos, pronto se -- "aburría" y dejaba de hacerlo. Lo atractivo para el niño, -- podría haber sido que interpretara una melodía, lo cual requería de una serie de conductas como ver los números del -- papel, los de las teclas de La "Armónica", y coordinar los -- movimientos, lo cual tal vez fue complicado para los suje-- tos, quizá con instrucciones más amplias y mejor secuenciadas por parte del experimentador, algunos niños hubieran -- empleado durante más tiempo este juguete.

Por otro lado, en algunos niños, aumentó la conducta -- social, y en otros disminuyó, a través de la fase, mientras empleaban "Descubriendo la Granja", o El "Cartero Moderno", lo mismo sucedió con El "Arma Casas", pero respecto a la -- conducta aislada. Cuando la conducta social disminuía con -- uno de los dos juguetes empleados por lo común socialmente, aumentaba simultáneamente la aislada con El "Arma Casas". O bien, la conducta social disminuía con "Descubriendo la --- Granja", pero simultáneamente aumentaba con El "Cartero Mo-- derno". Es decir, el niño cambiaba de juguete. Esto puede -- deberse a la variación en los estímulos que el sujeto recibe al manipular un juguete, y a la sola presencia de otros -- juguetes disponibles para el niño. En particular, con "Des-- cubriendo la Granja", la pelota no siempre salta por la --- misma puerta, es decir, cada "jugada" tenía resultados dife-- rentes, sin embargo, en algunos niños este juguete dejaba -- de ser novedoso, y pasaban a emplear otro juguete. Con El -- "Arma Casas", se podían formar varios tipos de casas, lo -- cual permitía que el juguete fuera novedoso para el niño --

por un tiempo relativamente largo. El uso de este material, en general, se mantenía por bastante tiempo, o sea, los niños lo seleccionaban pocas veces, pero, una vez seleccionado, pasaban varios minutos manipulándolo.

Lo contrario ocurrió con Las "Respuestas Mágicas", éste juguete, fue seleccionado pocas veces, pero, además, el sujeto generalmente pasaba poco tiempo empleándolo, debido a que rápidamente podía insertar las 20 tarjetas y formar las 20 palabras respectivas, de manera que, dicho juguete, pronto dejaba de ser novedoso, por lo cual, no fue empleado por mucho tiempo, a pesar de que los niños no lo cambiaban por otro de los juguetes disponibles.

EXPERIMENTO II.

METODO:

Sujetos . Participaron 6 sujetos, diferentes a los del experimento I. Tres niñas, que asistían al primer grado de nivel primaria, y 3 niños, dos de ellos asistían al tercer grado de nivel preescolar, y el otro, al primer grado de nivel primaria, al iniciar el presente estudio. La edad promedio de los sujetos al iniciar el experimento, era de 5 años 4 meses, y el rango, de 5 años 6 meses, a 6 años 3 meses.

Los dos niños preescolares, presentaban conducta desorganizada en el salón de clase, y en el patio de recreo. - Uno de ellos presentaba enuresis funcional, y había sido expulsado de la escuela en dos ocasiones en un semestre escolar. Todos los sujetos se desempeñaban académicamente, en forma satisfactoria, según sus profesores.

Escenario .El presente estudio se realizó en el mismo lugar que en el experimento I.

Material . Se utilizó el mismo que en el experimento anterior, sólo varió un poco el material de juego. En el estudio presente, se emplearon dos grupos de juguetes; en el primer grupo: Las "Respuestas Mágicas", El "Arma Casas", y El "Cuaderno de Iluminar"; en el segundo: "Descubriendo la Granja", El "Cartero Moderno", y Las "Damas Chinas". Los cambios se hicieron en base a los resultados del experimento I. La "Armónica" se excluyó del estudio presente porque casi nunca fue empleada en el anterior estudio, en su lugar se puso El "Arma Casas", el cual fue manipulado aisladamente por los sujetos, por lo que se puso con otro juguete aislador, y Las "Damas Chinas" se incluyeron con otros dos juguetes empleados socialmente, puesto que en el preexperimento, aquellos fueron empleados socialmente.

Registro y Confiabilidad. El procedimiento y la hoja de registro, así como la fórmula para obtener la confiabilidad, fueron iguales al estudio anterior.

Varió el número de registradores, que en el experimento presente fueron 6, uno para cada sujeto, y los intervalos -- de observación, que duraron 15" cada uno, por tanto, fueron 120 intervalos para cada sujeto.

Definición de Conductas. Conducta de interacción con el (los) compañero (s). (IC.) Conversar, contacto corporal, (abrazos, caricias) con otro niño (s).

Conducta Desorganizativa (CD.) Arrebatar un juguete, golpear con un juguete, a otro(s) niño(s). Golpear con la mano abierta o cerrada, patear, jalar un pie, derribar, insultar verbalmente a otro(s) niño(s).

Se registró la ocurrencia de cada conducta, con cual juguete ocurría, o si ocurría sin emplear un juguete (SJ).

Definición de Variables. La Variable Independiente fue similar a la del experimento I: El juguete. La Variable Dependiente fue el porcentaje de conducta desorganizativa de los sujetos, empleando o sin emplear material de juego. Esta conducta se comparó con el porcentaje de interacción verbal y/o corporal, considerada como conducta adecuada, anotando su ocurrencia, con o sin juguete.

Diseño Experimental. Se utilizó un diseño de reversión- $A'-A$, $-B-A_2$ similar al experimento anterior, excepto en que durante la primera fase, tomada como línea base, los sujetos no: tuvieron a su disposición material de juego, además, en este diseño sólo hubo una reversión de condiciones experimentales.

Instrucciones. Las mismas que en el experimento I.

Procedimiento. Fue el mismo que en el experimento I, solamente varió en los siguientes puntos: Se registraron dos tipos de conducta, la desorganizativa y la adecuada, con juguete y sin juguete, a través de 4 fases, en la primera, de línea base, los sujetos no dispusieron de material de juego, en la segunda y cuarta fase, dispusieron de tres juguetes: - "Descubriendo la Granja", El "Cartero Moderno", y las "Damas Chinas", y en la tercera fase: Las "Respuestas Mágicas", El "Arma Casas", y El "Cuaderno de Iluminar".

R E S U L T A D O S .

Serán descritos en forma similar al experimento anterior. Las figuras, de la 1 a la 6, presentan 2 gráficas, -- una superior, que corresponde a la conducta desorganizativa, y otra inferior, a la interacción con compañeros de cada sujeto.

Línea Base.

En esta fase, hubo más conducta desorganizativa que interacción adecuada con compañeros, inclusive esta conducta disminuyó a través de la fase. S-1 (figura 1) inició la fase interactuando poco con compañeros, cuya conducta casi desapareció al final, tuvo una \bar{X} = 19%, y un R = 5-45%. La conducta desorganizativa muestra variabilidad, disminuyendo al final de la fase, siendo la \bar{X} = 50%, y el R = 29-77%.

La interacción con compañeros de S-2, (figura 2) se -- mantuvo baja, tuvo una \bar{X} = 22%, y un R = 9-42%. En cambio, su conducta desorganizativa fue aumentando a través de la fase, aunque cayó en la última sesión, tuvo una \bar{X} = 55%, y un -- R = 27-80%.

En S-3, (figura 3) disminuyó la interacción adecuada, -- \bar{X} = 35%, y R = 17-76%, y aumentó la desorganizativa, \bar{X} = 53%, y R = 20-69%, a través de la fase.

Sucedió lo mismo con S-4, (figura 4), sólo que en este sujeto, la conducta desorganizativa disminuyó un poco en -- las dos últimas sesiones, esta conducta tuvo una \bar{X} = 54%, y un R = 23-92%, mientras que la interacción adecuada, tuvo una \bar{X} = 24%, y un R = 4-72%.

Esta conducta, en S-5 (figura 5) casi desapareció al --

final de la fase, alcanzando una \bar{X} = 34%, y un R = 11-72%, y la desorganizativa se mantuvo un poco baja, teniendo una \bar{X} = 32%, y un R = 20-45%.

Es interesante notar, que la interacción con compañeros, fue muy alta en las niñas, exclusivamente en la primera sesión.

La conducta desorganizativa de S-6, (figura 6) fue variable, tuvo una \bar{X} = 38%, y un R = 4-73%. En cambio, su interacción adecuada permaneció un poco baja en toda la fase, alcanzó una \bar{X} = 29%, y un R = 10-41%.

Puesto que la conducta desorganizativa solamente fue emitida por S-2 y S-6, en 2 ó 3 sesiones de la última fase, aproximadamente un 20%, con "Descubriendo la Granja", y El "Cartero Moderno", en cada una de las fases restantes, se describirá exclusivamente la interacción con compañeros.

FASE A1

Solamente S-1 y S-2 mostraron un ligero aumento en la interacción con compañeros, con "Descubriendo la Granja", a través de esta fase, en cambio, en los otros 4 sujetos, dicha conducta disminuyó gradualmente al manipular este juguete.

S-3 tuvo una \bar{X} = 13%, y un R = 0-28%, con "Descubriendo la Granja". Con El "Cartero Moderno", mostró variabilidad, tuvo una \bar{X} = 15%, y un R = 0-34%. Finalmente, con Las "Damas Chinas" tuvo un aumento ligero a través de la fase, pero en la última sesión desapareció la conducta, tuvo una \bar{X} = 10%, y un R = 0-23%

S-2, con "Descubriendo la Granja", tuvo una \bar{X} = 31%, y un R = 6-54%. Con El "Cartero Moderno", tuvo una \bar{X} = 12%, y un R = 0-30%, con este juguete, la conducta cayó al final de la fase. Con Las "Damas Chinas", casi no interactuó con compañe-



ros, tuvo una \bar{X} = 7%, y un R = 0-24%.

S-3, con "Descubriendo la Granja", tuvo una \bar{X} = 42%, y un R = 29-67%. Con El "Cartero Moderno", sólo aumentó un poco en la última sesión; tuvo una \bar{X} = 10%, y un R = 0-35%. La conducta fue casi nula con Las "Damas Chinas".

S-4 tuvo un nivel muy alto en la primera sesión con "Descubriendo la Granja", pero en la tercera cayó bastante, por lo que tuvo una \bar{X} = 42%, y un R = 7-93%. Con El "Cartero Moderno", su conducta sólo subió considerablemente en una sesión tuvo una \bar{X} = 19%, y un R = 4-60%. Con Las "Damas Chinas", fue baja y variable, tuvo una \bar{X} = 6%, y un R = 0-20%.

S-5, con "Descubriendo la Granja", tuvo una \bar{X} = 45%, y un R = 18-75%. Con los otros dos juguetes su interacción con compañeros muestra una tendencia similar a la de S-4, con El "Cartero Moderno", tuvo una \bar{X} = 22%, y un R = 5-60%. Con Las "Damas Chinas", tuvo una \bar{X} = 10%, y un R = 5-23%.

S-6, con "Descubriendo la Granja", tuvo una \bar{X} = 27%, y un R = 8-11%. Con El "Cartero Moderno", aumentó ligeramente a través de la fase, tuvo una \bar{X} = 21%, y un R = 0-47%; y con Las "Damas Chinas", su interacción con compañeros fue nula.

FASE B

La conducta adecuada de S-1, fue superior con El "Arma Casas", aunque con los tres juguetes disminuyó al final de la fase. Con El "Arma Casas", tuvo una \bar{X} = 26%, y un R = 7-47%. Con El "Cuaderno de Iluminar", tuvo una \bar{X} = 12%, y un R = 0-43%, y con Las "Respuestas Mágicas", tuvo una \bar{X} = 10%, y un R = 7-47%.

S-2, interacción con compañeros exclusivamente usando El

"Arma Casas", cuya \bar{X} = 15%, y R = 6-33%; y con El "Cuaderno de iluminar", en la segunda sesión, un 30%.

La interacción del S-3 con sus compañeros fue variable y baja, siendo más alta con El "Cuaderno de Iluminar", que tuvo una \bar{X} = 23%, y un R = 0-42%. Le siguió El "Arma Casas", - que tuvo una \bar{X} = 16%, y un R = 3-39%.

Finalmente Las "Respuestas Mágicas", con una \bar{X} = 10%, y un R = 0-26%.

S-4, sólo interactúa significativamente empleando El - "Cuaderno de Iluminar", con el cual tuvo una \bar{X} = 19%, y un R = 0-52%. El "Arma Casas", sólo en la segunda sesión, tuvo un 20%.

S-5 interactúa con los demás niños empleando casi siempre El "Cuaderno de Iluminar", cuya \bar{X} = 31%, y R = 12-43%. y el S-6 usó El "Arma Casas" en forma alta sólo en una sesión un 65%.

FASE A2

La interacción adecuada con compañeros, utilizando Las "Damas Chinas", se dió exclusivamente con el S-6, un 28%, y con el S-1, un 17%, ambos en la tercera sesión.

S-1, empleó "Descubriendo la Granja" interactuando con sus compañeros, sólo al principio de la fase, y tuvo una \bar{X} = 10%, y un R = 0-40%. Con El "Cartero Moderno", dicha conducta aumentó al final de la fase, y tuvo una \bar{X} = 19%, y un R = 0-57%.

S-2, sólo en la primera sesión interactuó un 24% manipulando "Descubriendo la Granja". Con El "Cartero Moderno", - dicha conducta fue disminuyendo a través de la fase, siendo

la \bar{X} = 22%, y el R=4-34%.

En S-3, la conducta fue variable, y cayó al final de la fase. Con "Descubriendo la Granja", tuvo una \bar{X} = 16%, y un R= 0-45%. Con el "Cartero Moderno", tuvo una \bar{X} = 21%, y un R=0-43%.

Los datos de S-4, también muestran variabilidad, y disminución al final de la fase de la interacción con los compañeros. Con "Descubriendo la Granja", tuvo una \bar{X} = 18%, y un R= 8-47%. Con El "Cartero Moderno", tuvo una \bar{X} = 13%, y un R= 0-46%.

Con S-5 lo mismo. Con "Descubriendo la Granja", la \bar{X} = 19%, y el R= 0-44%. Con El "Cartero Moderno", la \bar{X} = 32%, y el R=0-64%.

Finalmente, S-6, interactuó poco con los compañeros al emplear los juguetes en esta fase. Con "Descubriendo la Granja", la \bar{X} = 12%, y el R= 1-22%. Con El "Cartero Moderno", la \bar{X} = 13%, y el R= 0-56%.

Así pues, la interacción adecuada con compañeros, permaneció al mismo nivel a través de las cuatro fases en todos los sujetos, mostrando variabilidad, y disminución a través de cada fase, salvo algunas excepciones.

La conducta desorganizativa, en cambio, mostró una inmediata disminución al manipular materiales de juego en comparación con la línea base, aunque, desde las últimas sesiones de esta fase, dicha conducta ya iba disminuyendo, al menos en algunos sujetos.

S-1

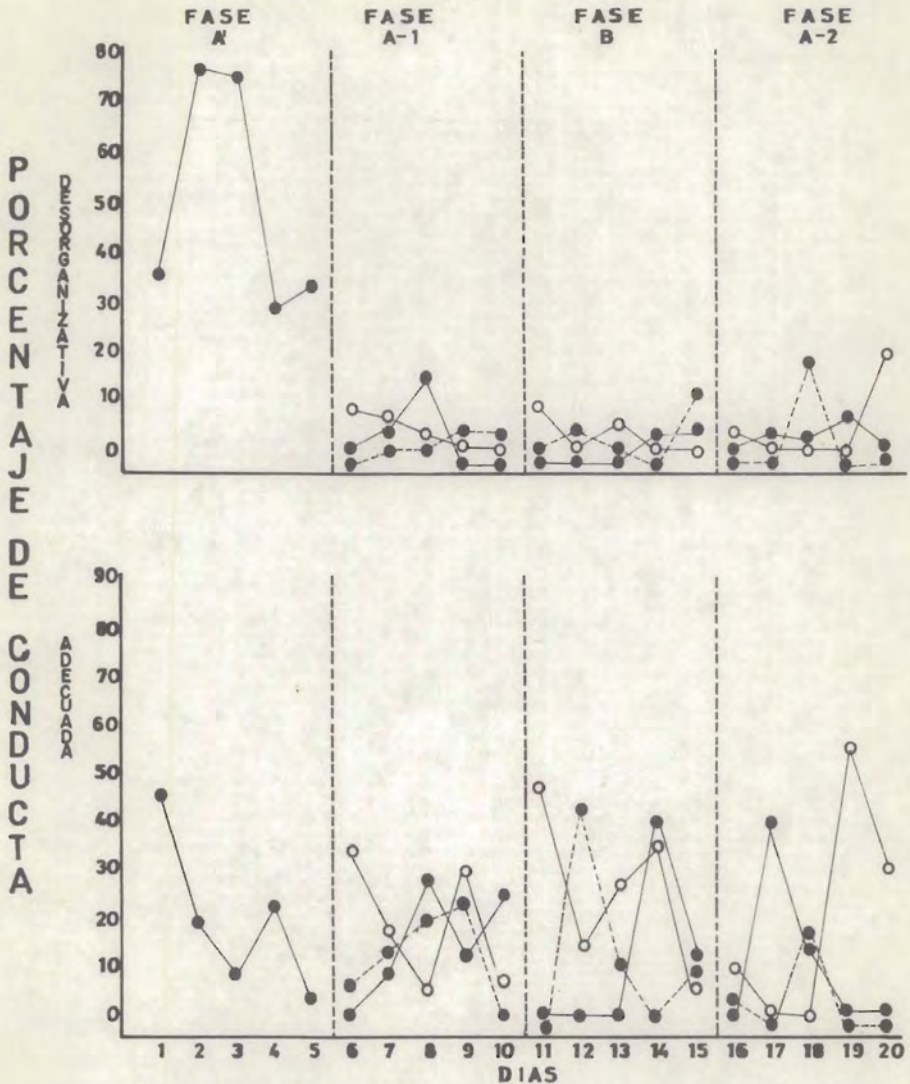


Figura 1. Conducta desorganizativa -gráfica superior- y conducta adecuada -gráfica inferior- de S-1, a través de 4 fases. En la 1a. fase sin juguetes, - en la 2a. y 4a. fases con 3 juguetes socializantes: Descubriendo la Granja ●—●, El Cartero Moderno ○—○; y Las Damas Chinas ●—●. En la 3a. fase con 3 juguetes aisladores: Las Respuestas Mágicas ●—●; El Arma Casas ○—○; y El Cuaderno de Iluminar ●—●.

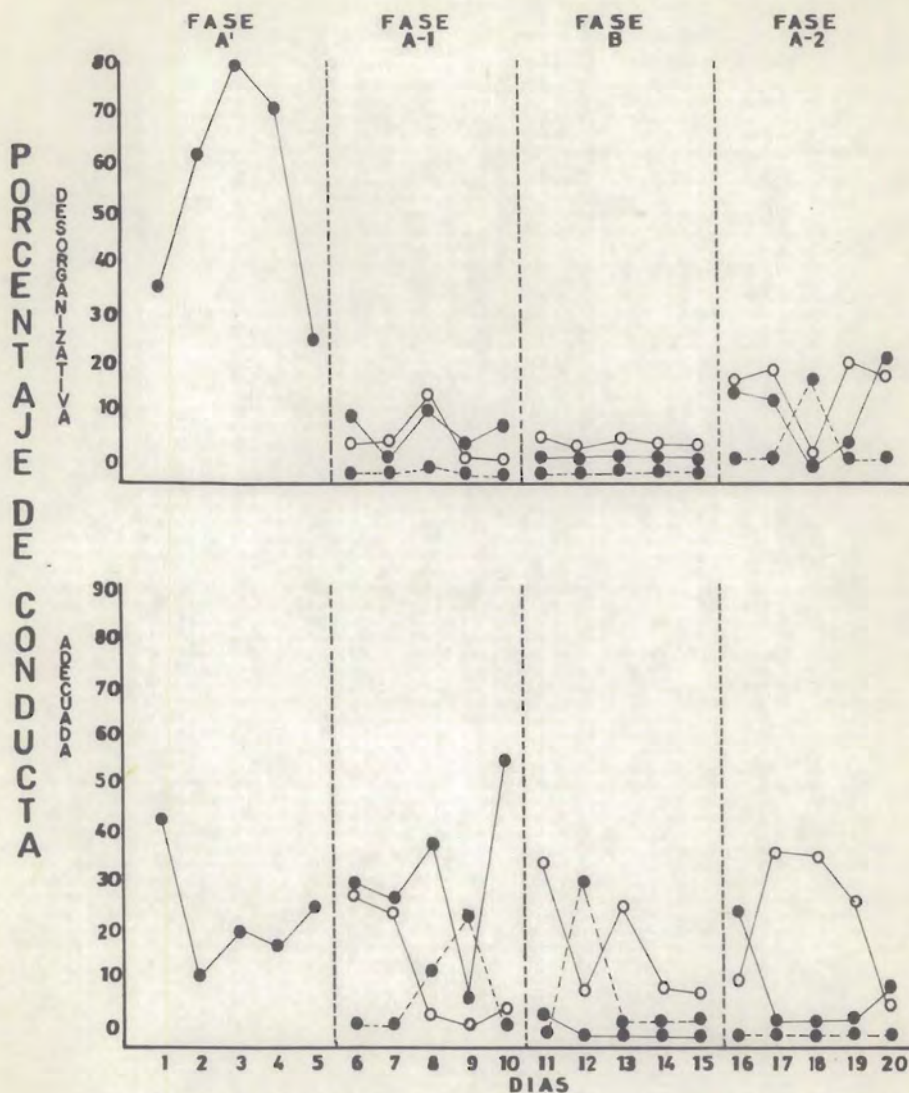


Figura 2. Conducta desorganizativa -gráfica superior- y conducta adecuada -gráfica inferior- de S-2, a través de 4 fases. En la 1a. fase sin juguetes, - en la 2a y 4a. fases con 3 juguetes socializantes: Descubriendo la Granja ●-●, El Cartero Moderno ○-○; y Las Damas Chinas ●-●. En la 3a. fase con 3 juguetes aisladores: Las Respuestas Mágicas ●-●; El Arma Casas ○-○; y El Cuaderno de Iluminar ●-●.

S-3

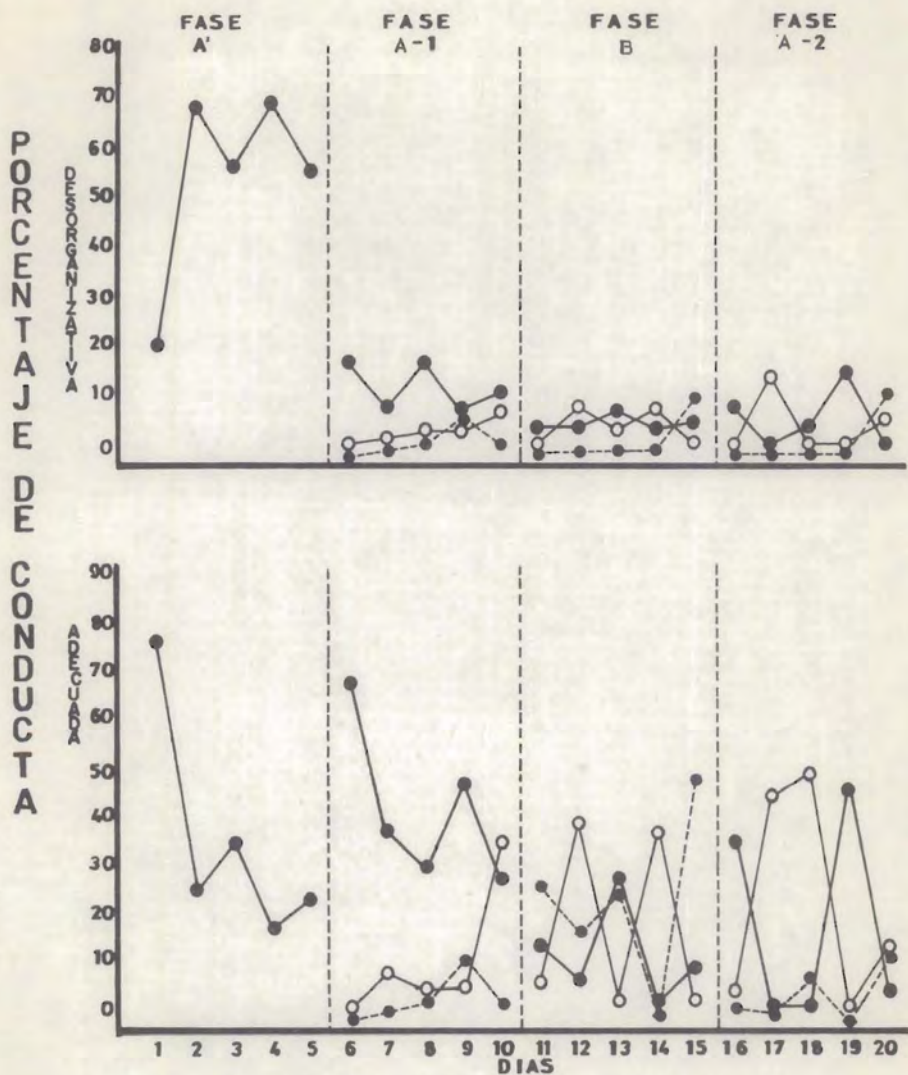


Figura 3. Conduta desorganizativa -gráfica superior- y conducta adecuada --gráfica inferior- de S-3, a través de 4 fases. En la 1a. fase sin juguetes, en la 2a. y 4a. fases con 3 juguetes socializantes: Descubriendo la Granja ●●; El Cartero Moderno ○○; y Las Damas Chinas ●●. En la 3a. fase con 3 juguetes aisladores: Las Respuestas Mágicas ●●; El Arma Casas ○○; y El Cuaderno de Iluminar ●●.

S-4⁴³

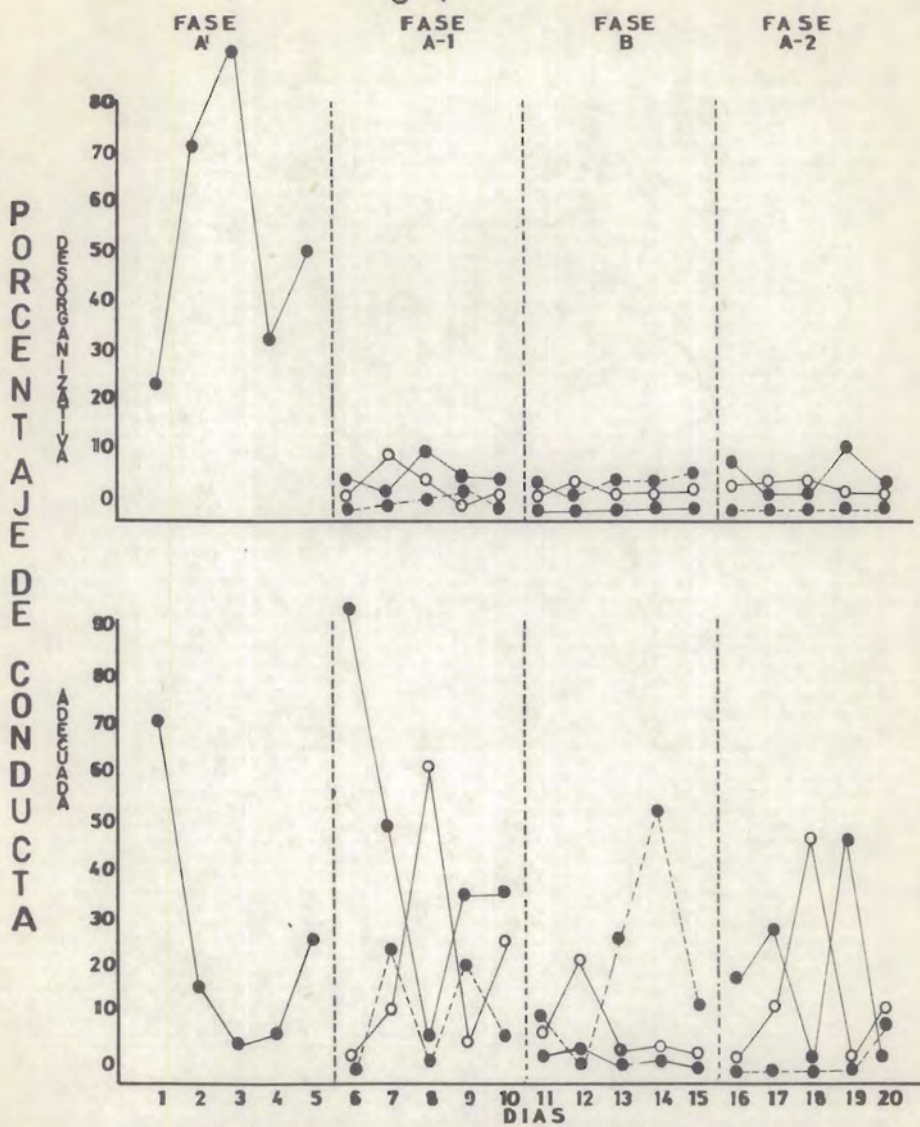


Figura 4. Conducta desorganizativa -gráfica superior- y conducta adecuada -gráfica inferior- de S-4, a través de 4 fases. En la 1a. fase sin juguetes, - en la 2a. y 4a. fases con 3 juguetes socializantes: Descubriendo la Granja ●-● El Cartero Moderno ○-○; y Las Damas Chinas ●-●. En la 3a. fase con 3 juguetes aisladores: Las Respuestas Mágicas ●-●; El Arma Casas ○-○; y El Cuaderno de Iluminar ●-●.

S-5

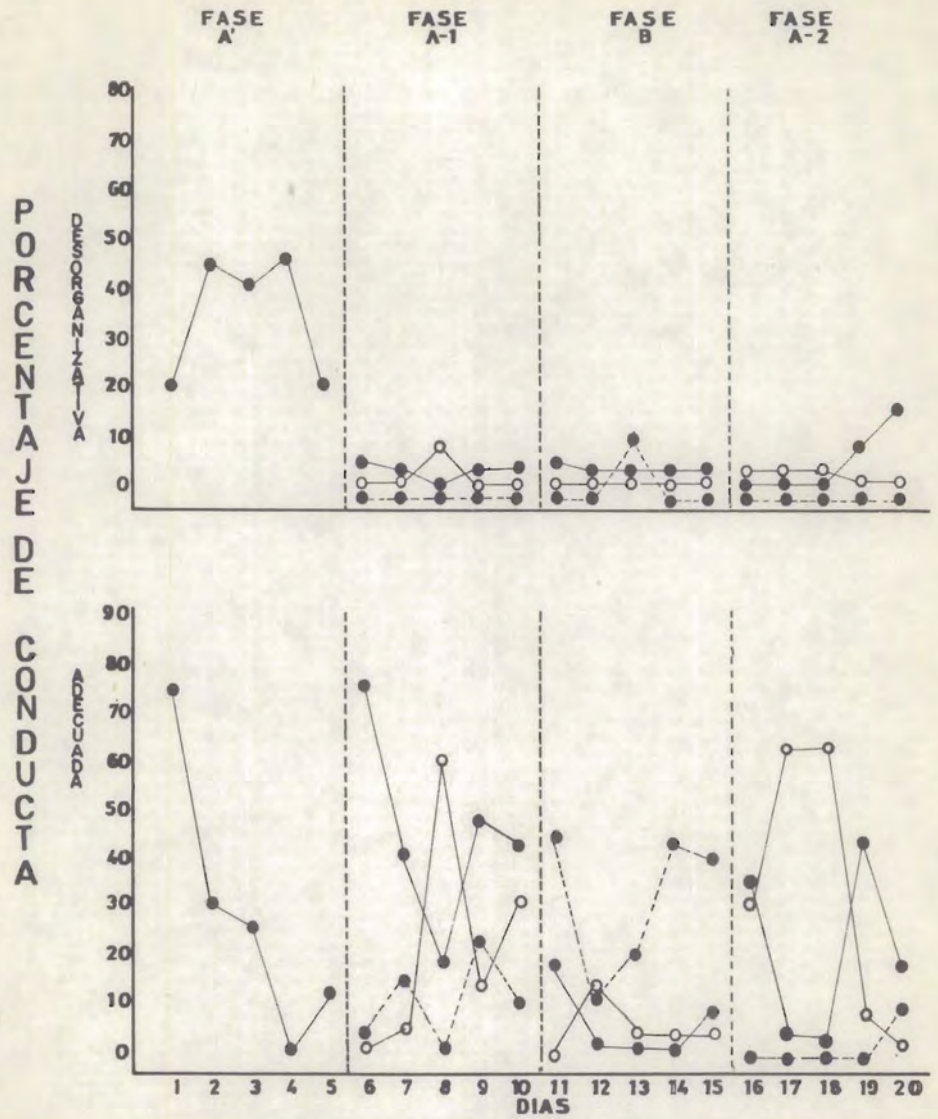


Figura 5. Conducta desorganizativa -gráfica superior- y conducta adecuada --gráfica inferior- de S-5, a través de 4 fases. En la 1a. fase sin juguetes, en la 2a. y 4a. fases con 3 juguetes socializantes: Descubriendo la Granja●●●; El Cartero Moderno○—○; y Las Damas Chinas●—●. En la 3a. fase con 3 juguetes aisladores: Las Respuestas Mágicas●●●; El Arma Casas○—○; y El Cuaderno de Iluminar●—●.

S-6

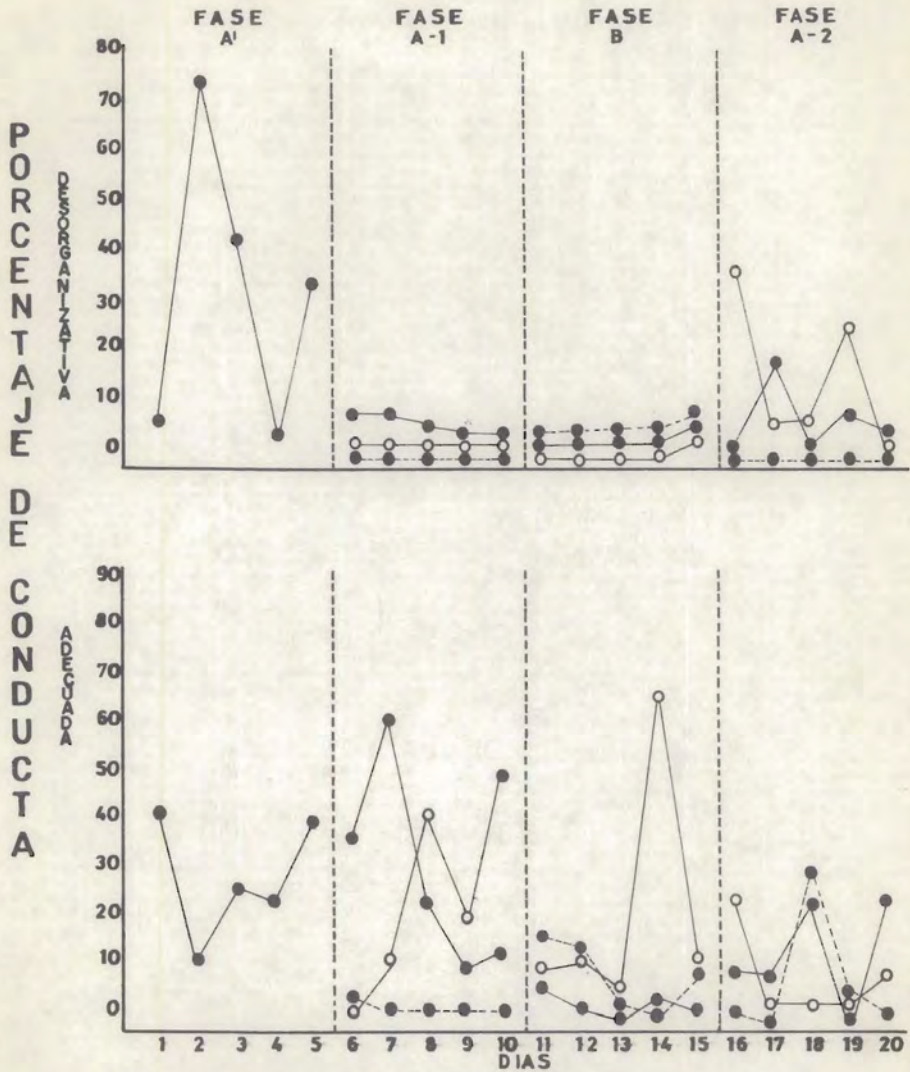


Figura 6. Conducta desorganizativa -gráfica superior- y conducta adecuada --gráfica inferior- de S-6, a través de 4 fases. En la 1a. fase sin juguetes, en la 2a. y 4a. fases con 3 juguetes socializantes: Descubriendo la Granja ●—● ; El Cartero Moderno ○—○; y Las Damas Chinas ●—●. En la 3a. fase con 3 juguetes -aisladores: Las Respuestas Mágicas ●—●; El Arma Casas ○—○; y El Cuaderno de Iluminar ●—●.



D I S C U S I O N .

Entre la primera y segunda sesión de la línea base hubo un cambio notable en las conductas observadas; cayó la adecuada y aumentó la desorganizativa, en todos los sujetos. La adecuada siguió disminuyendo hasta el final de la fase, y la desorganizativa aumentando, aunque ésta disminuyó al final, con excepción de una niña en quien se mantuvo alta por el resto de la línea base. Además, en la primera sesión de esta fase, las niñas mostraron una tasa alta de conducta adecuada y baja de conducta desorganizativa, en cambio, ningún niño mostró en esta sesión una tasa alta de conducta adecuada, y la desorganizativa, en un niño fue nula, pero en los otros dos fue superior que en las niñas. Los resultados anteriores, indican una interacción en términos del sexo a que pertenecen los sujetos. La interacción adecuada ocurrió casi siempre entre sujetos del mismo sexo, y la conducta desorganizativa, empezó ocurriendo de los niños hacia las niñas, y después se generalizó a todos los sujetos. Incluso en la segunda y tercer sesión de la línea base, prevaleció la conducta desorganizativa, típicamente, se formaban dos grupos, uno de niños, y otro de niñas, donde los primeros, dirigidos por un líder, golpeaba a dos niñas, y éstas se defendían, golpeando a los niños.

La conducta desorganizativa interrumpía la interacción adecuada, de manera que, cuando los sujetos no estaban emitiendo la primera, permanecían aislados, y sólo ocasionalmente interactuaban adecuadamente, pero primordialmente con sujetos de su mismo sexo.

Al principio de la segunda fase, las tres niñas siguieron interactuando adecuadamente, pero a una tasa mayor que en la línea base, mientras empleaban "Descubriendo la Granja", y ocasionalmente se integraba S-2 o S-6 al juego. Sin embargo, a través de la fase, fue disminuyendo la interac-

ción adecuada con este juguete, en todos los juguetes, con excepción de S-1, en quién fué nula al principio de la fase y aumentó ligeramente al final de ésta.

Vuelve a observarse, como en el experimento 1, una disminución de la interacción con los compañeros, mientras los niños emplean un juguete, y, ocasionalmente, un aumento concomitante de la misma conducta, pero empleando otro juguete. Estos resultados pueden explicarse en los mismos términos -- discutidos anteriormente, es decir, por lo novedoso del juguete, y por la expectación que éste creaba en los niños.

En la tercera fase, la conducta adecuada muestra variabilidad, o bien es casi nula, debido a que durante estos 5 -- días dispusieron de juguetes aisladores. por lo cual, mientras los empleaban, bajó su interacción con los compañeros. En la última fase, los sujetos interactuaron poco mientras empleaban los juguetes. Nuevamente, S-1 empieza interactuando poco con los compañeros mientras empleaba juguetes, y -- al final de la fase aumentó dicha conducta.

Por otro lado, la conducta desorganizativa fué casi -- nula en todos los sujetos, mientras estos dispusieron del -- material de juego, aunque la adecuada no aumentó en estas -- fases, es decir, esta conducta se mantuvo casi al mismo nivel durante todo el experimento, en todos los sujetos. Sin embargo, con el material de juego empezó a aparecer la interacción adecuada entre niños y niñas, en lugar de la conducta desorganizativa, por lo tanto, esta disminuyó notablemente. Particularmente, uno de los niños, que actuó como líder de sus compañeros durante la línea base, empezó a interactuar con las niñas empleando "Descubriendo la Granja", -- mientras que los otros dos niños interactuaban entre sí con los demás juguetes.



En la tercera fase, este niño "líder", empleó gran -- parte de la sesión empleando aisladamente El "Arma Casas"-- y El "Cuaderno de Iluminar", por lo que no se dió la oca-- sión para que dirigiera a sus compañeros en contra de las-- niñas.

Así pues, los materiales de juego, disminuyeron la -- conducta desorganizativa, en todas las fases, con juguetes socializantes , porque éstos establecieron las condiciones para que se dieran interacciones adecuadas entre niños y -- niñas, y con los juguetes "aisladores", porque los niños-- pasaban gran parte de la sesión empleando aisladamente el-- material, y casi no interactuaban con las niñas.

DISCUSIÓN GENERAL.

(Los resultados de la presente investigación permiten observar que, empleando un material de juego, aumenta, en niños preescolares y escolares, la conducta social, y empleando otros materiales, aumenta la conducta aislada.) Esta conclusión es igual a la de Quilitch y Risley (1973).

Además, los resultados muestran que, (el nivel de conducta desorganizativa en los niños, disminuye cuando disponen de materiales de juego, en comparación con los períodos en que no disponen del material. Este efecto se debió al aumento en la interacción adecuada entre los sujetos, particularmente entre los niños y las niñas, al emplear los juguetes, interacción que casi no ocurrió cuando los sujetos no disponían de materiales de juego.

Incluso, los efectos anteriores, no se limitaron a la interacción social al emplear los materiales de juego, sino que, mientras los sujetos tenían juguetes a su disposición, también aumentó la interacción adecuada, y disminuyó la conducta desorganizativa sin emplear materiales de juego. Sin embargo, esto no ocurrió en todos los sujetos, por ejemplo, en dos niñas, se observó, durante todo el experimento I, poca interacción social con sus compañeros, tanto con El "Arma Casas" y El "Cuaderno de Iluminar", dos juguetes aislados, como sin juguete, lo cual sugiere que estas niñas se aislaban de por sí, aún sin juguete.

Por otro lado, la otra de las niñas que participó en el experimento primero, frecuentemente interactuaba con sus compañeras, aún sin juguete, y, también, antes de iniciar el experimento. Esta niña, a menudo dirigía a los demás, organizándoles para emplear algún juguete, en forma social.

De cualquier manera, en las niñas aisladas, y todos los sujetos restantes, aumentó su conducta social, y disminuyó la aislada con "Descubriendo la Granja", y ocurrió lo contrario con El "Arma Casas" y El "Cuaderno de Iluminar", al menos en algunas sesiones. Con estos dos juguetes, se observó el juego paralelo, es decir, los niños manipulaban una parte del material, estando físicamente cerca, pero sin interactuar entre sí.

Estos datos apoya lo dicho por Quilitch, Cristopherson y Risley (1972), respecto a que, los materiales de juego determinan la manera como los niños los emplean e interactúan entre sí. Estos autores proponen que la actividad de juego está determinada legalmente, por los materiales de juego, es decir, se realiza de una manera regular, y no obedece al capricho o al azar, sino que es predecible..

Sin embargo, la presente investigación muestra varias limitaciones, en primer lugar, se siguió exclusivamente un criterio temporal para cambiar de una fase a otra, es decir, cada fase siempre duró 5 sesiones. Tal vez los resultados habrían sido diferentes de haberse tomado en cuenta, en lugar del tiempo, la tendencia conductual, específicamente, su aumento, o disminución, o bien, esperar a que la conducta de la mayoría del los sujetos se estabilizara, para cambiar a la siguiente fase.

Además, se registraron dos amplias categorías de conducta emitidas con cada juguete, sin anotar el porcentaje de cada categoría conductual específica, lo cual habría sido más interesante, y habría dado mayor información..

Así mismo, las conclusiones del estudio presente tienen

limitaciones en cuanto a carecer de datos sobre la variación en el número de sujetos presentes, en el número de juguetes disponibles, o en la cantidad de material incluido en cada juguete. Por ejemplo, ¿permanecería alta la conducta social con "Descubriendo la Granja", poniendo 3 juguetes a disposición de 3 sujetos?, ¿seguiría dándose frecuentemente la conducta aislada con El "Arma Casas", reduciendo a la mitad la cantidad de material para construcción que constituye este juguete?, ¿aumentaría la conducta desorganizativa al poner un solo juguete a disposición de seis sujetos?. Ante la ausencia de datos al respecto, no puede responderse a las preguntas anteriores, ni otras similares, basándose en los resultados de la presente investigación.

Por otro lado, al margen del objetivo de la presente investigación, el precio de un juguete no siempre es un buen indicador de que éste será atractivo para los niños. De los juguetes analizados en la presente investigación, tres de ellos empleados por los niños, difieren bastante entre sí, respecto al precio, uno de ellos, El "Cuaderno de Iluminar", es de los más baratos, otro, El "Arma Casas", de un precio mediano, y otro más, "Descubriendo la Granja", de los más caros. Estos tres juguetes, mostraron relativamente bastante resistencia ante la manipulación de los niños, en cambio, las "Respuestas Mágicas", y El "Cartero Moderno", funcionaron adecuadamente sólo unas cuantas sesiones, después de las cuales debían ser reemplazados por otro juguete igual, debido a descomposturas.

Finalmente, podría ser útil también analizar el efecto de algunos juguetes, sobre la conducta académica y preacadémica en niños. Tal vez sea conveniente cambiar dichas conductas a través de materiales de juego, aprovechando la popularidad de estos en parte de nuestra sociedad.

A P E N D I C E I

ESTUDIO PREEXPERIMENTAL.

METODO.

Sujetos. Participaron 12 niños; 7 niñas y 5 niños, cuyas edades fluctuaban entre los 6 y 7 años, todos alumnos del 1o. y 2o. año de nivel primaria.

Escenario. El lugar de observación fue uno de los patios de juego de la escuela, de 10 x 11 metros de superficie, en cuya área no hubo material alguno, excepto el de juego, durante todas las observaciones del presente estudio.

Material. Dos tablas de 2 metros de largo por 70 centímetros de ancho cada una, cronómetro, hojas y tablas de registro, lápiz con goma, y dos grupos de juguetes.

PRIMER GRUPO

1. El "Boliche"
2. Las "Damas Chinas"
3. "Descubriendo la Granja"
4. La "Casa de Muñecas"
5. El "Rompecabezas"
6. El "Arma Casas"

SEGUNDO GRUPO

1. El "Cuaderno de Iluminar" y grayones.
2. El "Juego de Té"
3. El "Juego de Tocador"
4. El "Pequeño Doctor"
5. Los "Cubos"
6. El "Cuaderno de recortar Muñecas" y tijeras.

Registro. En este estudio se empezaron a delimitar las categorías de conducta que se registrarían en el experimento I. El registro se enfocó primordialmente en los juguetes. La hoja de registro contenía una lista de 6 juguetes, y 15 cuadros que representaban a los intervalos de un minuto. Así, -

cada minuto se observaba cada uno de los juguetes, en caso de que ningún niño estuviera utilizándolo, se anotaba un 0 en el renglón correspondiente, y en caso de que se estuviera utilizando, se anotaba el número de niños que lo jugaban simultáneamente, por ejemplo, si estaba anotado un 3, significaba -- que en el momento que el registrador observó el juguete, había 3 niños jugándolo simultáneamente. Durante todo el estudio 2 registradores observaron simultáneamente a cada grupo de juguetes y niños.

Confiabilidad. Uno de los 2 observadores era el "principal" y otro el "confiabilizador", el "Principal" nombraba cada juguete una vez por minuto, lo cual servía como señal para el otro observador, anotando ambos simultáneamente la utilización de cada juguete. El coeficiente de confiabilidad se obtuvo sumando el número de acuerdos y dividiéndolo entre el número total de observaciones. Se contó como acuerdo cuando ambos observadores anotaban el mismo número respecto a cada juguete.

Instrucciones. Se dieron únicamente el primer día de observación. Fueron las siguientes: "aquí están estos juguetes, se juegan así" (explicación detallada sobre cómo usar cada juguete). "Pueden jugar como quieran, después vengo". Estas -- instrucciones se dieron una sola vez para todos los juguetes-empleados en el presente estudio.

Procedimiento. El estudio duró 10 días en total, cada -- día la observación duró 30 minutos, de 10.30 a.m. a 11.00 a.m. Los 12 juguetes y los 12 niños se dividieron en 2 grupos: de 6 juguetes y 6 niños cada uno, colocados a 10 metros de distancia entre sí. Al terminar 15 minutos de observación se les -- indicaba a los niños de cada grupo que pasaran al otro grupo -- de juguetes. Este procedimiento estuvo en efecto durante todo el presente estudio.

Resultados. El índice de confiabilidad de los registros tuvo un promedio de 93%, y un rango de 90 - 97%. Se clasificaron 3 tipos de actividad emitida para cada juguete: 1. Juego Social, 2. Juego Aislado, 3. Sin actividad de Juego.

Dicha clasificación se hizo en términos de porcentaje-- de la siguiente manera: Cuando en un intervalo estaba anotado el número 2 u otro número mayor, el intervalo correspondiente a dicho juguete se clasificaba como social, cuando se anotaba el número 1, se clasificaba como aislado, y cuando estaba anotado un 0, se clasificaba como sin actividad de -- juego.

Se sumó el número total de intervalos para cada clasificación, dividiendo dicha suma entre el número total de intervalos de observación (30 por día). Dicha división dió el porcentaje de cada actividad con respecto a cada juguete.

A continuación se dan los porcentajes de juego social, juego aislado y tiempo que pasaba sin actividad de juego para cada uno de los juguetes observados en el estudio preexperimental.

PRIMER GRUPO DE JUGUETES.

	EL "BOLICHE"	LAS "DAMAS CHINAS"	"DESCUBRIENDO LA GRANJA"
1.	61.28%	46.57%	100%
2.	21.57%	.85%	0%
3.	61.28%	40.14%	0%
	LA "CASITA DE MUNECAS"	EL "ROMPECABEZAS"	EL "ARMA CASAS"
1.	0%	30.28%	51.00%
2.	16.00%	16.28%	18.66%
3.	83.71%	54.14%	38.83%

SEGUNDO GRUPO DE JUGUETES.

	EL "CUADERNO DE ILUMINAR"	EL "JUEGO DE TE"	EL "JUEGO DE TO CADOR"
1.	36.44%	4.87%	12.37%
2.	56.85%	1.62%	13.25%
3.	6.42%	93.25%	74.00%

	EL "PEQUEÑO DOCTOR"	LOS "CUBOS"	EL "CUADERNO DE RECORTAS" Y TIJERAS.
1.	37.85%	31.37%	.85%
2.	24.42%	47.25%	45.42%
3.	32.00%	16.37%	47.42%

CLAVE: 1 . JUEGO SOCIAL. 2. JUEGO AISLADO. 3. SIN ACTIVIDAD DE JUEGO.

A P E N D I C E II



JUQUETE	FABRICANTE	PRECIO
1. El "Cartero Moderno"	Lili Ledy, S.A.	\$ 169.00
2. Las "Damas Chinas"	Fotorama de Méx.S.A.	66.50
3. "Descubriendo La Granja"	Lili Ledy, S.A.	" 150.00
4. La "Armónica" (Quimónica)	CIPSA	" 48.00
5. Las "Respuestas Mágicas"	Lili Ledy, S.A.	" 84.90
6. El "Cuaderno de Iluminar"	Fernández Editores	" 6.00
7. El "Arma Casas"	Fotorama de Méx.S.A."	84.50
8. El "Boliche"	CIPSA	" 94.00
9. Los "Cubos"	Polienvases	" 40.50
10. El "pequeño Doctor"	Mova	" 33.00
11. La "Pequeña Soñadora" (Juego de Tocador)	Plásticos I G A	" 10.80
12. El "Cuaderno de Recortar Muñecas".	Bruguera Mexicana de Editores.	" 4.50
13. La "Casa de Muñecas"	CIPSA	" 150.00
14. El "Juego de Té" No. 2	Meya	" 26.00
15. El "Rompecabezas"		" 3.00

Sujeto PAR _____ Sujeto NON _____		Registrador	Fecha Fase	Comp.
ES	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30			
DE				
CH				
AC				
EA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30			
DE				
CH				
AC				

ES	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30			
DE				
CH				
AC				
EA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30			
DE				
CH				
AC				

ES	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30			
DE				
CH				
AC				
EA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30			
DE				
CH				
AC				

Acuerdos _____

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

- Baer, A.M., Rowbury, T., y Baer, D.M. The development of instructional control over classroom activities of deviant preschool children. Journal of Applied Behavior Analysis, 1973, 6, 289-298
- Becker, W.C., Madsen, C.H., Arnold, C.R., y Thomas, D.R. The contingent use of teacher attention and praise in reducing classroom behavior problems. Journal of Special Education, 1967, 1, 287-307
- Berlyne, D.E. Conflict Arousal and Curiosity. Mc Graw Hill, Nueva York, 1960.
- Bolles, R.C. Teoría de la Motivación. Trillas, México, 1973.
- Cossairt, A., Hall, V.R., y Hopkins, B.L. The effects of experimenter's instructions, feedback, and praise on Teacher praise and student attending behavior. Journal of Applied Behavior Analysis, 1973, 6, 89-100.
- Dorfman, E. Terapia Lúdica. En Rogers, C.R. Psicoterapia Centrada en el Cliente, Paidós, Buenos Aires, 1969.

EL'Konin. Some results of the study of the mental development of children of preschool age. En Psychological Science - in the URSS. Office of technical services, U.S. Department of Commerce, Washington, 1962.

Freud, A. Psicoanálisis del Niño. Imán, Buenos Aires, 1951

O'Leary, K.D., Becker, W.C., Evans, H.B., y Sandargas, R.A. A token reinforcement program in a public school: a replication and systematic analysis, Journal of Applied Behavior Analysis, 1969, 2, 3-13.

Piaget, J. La formación del Símbolo en el Niño. Imitación - juego y sueño, imagen y representación. Fondo de Cultura Económica, México, 1961.

Porterfield, J.K., Herbert Jackson, E., y Risley, T.R. Contingent observation: an effective and acceptable procedure for reducing disruptive behavior of young children in a group setting. Journal of Applied Behavior Analysis, 1976, 2, 55-64

Quilitch, H.R., Christopherson, E.R. y Risley, T.R. The organization of group care environments: Toy evaluation. Artículo presentado ante la American Psychological Association, Honolulu, 1972.

Quilitch, H.R., y Risley, T.R. The effects of play materials on social play. Journal of Applied Behavior Analysis, -- 1973, 6, 573-578

Rowbury, T.G., Baer, A.M., y Baer, D.M. Interactions between teacher guidance and contingent acces to play in developing preacademic skills of deviant preschool children. -- Journal of Applied Behavior Analysis, 1976, 9, 85-104