

## PEQUEÑO DICCIONARIO

### Terminología ESAR

#### A

**ACTIVIDAD ASOCIATIVA:** actividad en la que interviene más de un jugador, pero sin que haya una verdadera división de papeles ni una organización sistemática.

**AGILIDAD:** cualidad de ligereza y de soltura que permite producir desplazamientos con facilidad.

**APAREJAMIENTO:** reparto de elementos por pares, por parejas, según una característica específica.

**ASOCIACIÓN DE IDEAS:** capacidad de interrelacionar dos acontecimientos, objetos o acciones, a partir de características determinadas por su similitud, por su uso, etc.

**ACTIVIDAD COOPERATIVA:** actividad en la que el jugador se compromete en un grupo organizado, con una meta colectiva. El éxito del juego necesita una división de la acción, la distribución y la coordinación de roles, y la complementariedad de esfuerzos.

**AGUDEZA VISUAL:** sensibilidad visual que permite distinguir pequeños detalles.

**APLICACIÓN DE REGLAS:** aplicación de normas o instrucciones para el juego.

**ATENCIÓN VISUAL-AUDITIVA:** concentración de la actividad visual o auditiva dirigida hacia un estímulo concreto.

#### C

**CLASIFICACIÓN:** ordenación básica de elementos por clases o categorías, a partir de alguna de las características del objeto.

**CONSERVACIÓN DE CANTIDADES PSÍQUICAS:** capacidad de concebir la conservación de un todo a pesar de las transformaciones que las cosas experimentan en su sustancia, peso, anchura, número, volumen, forma, etc.

**COORDINACIÓN OJO-MANO:** capacidad de coordinar la percepción visual a un movimiento manual preciso.

**CREATIVIDAD PRODUCTORA:** tipo de creación controlada que implica obligaciones técnicas con la finalidad de obtener un producto original.

**CONCENTRACIÓN:** capacidad de aplicar a una tarea, de manera intensa y sostenida, un esfuerzo de atención y de reflexión.

**COORDENADAS SIMPLES:** coordenadas simples verticales y horizontales que sirven para definir la posición en el espacio y en el tiempo.

**COORDINACIÓN OJO-PIE:** capacidad de coordinar la percepción visual a los movimientos de pies y piernas.

#### D

**DESPLAZAMIENTO:** acciones locomotoras que implican movimientos (correr, saltar, etc.).

**DIFERENCIACIÓN DE COLORES, FORMAS Y DIMENSIONES:** capacidad de distinguir y agrupar elementos diferentes en conjuntos a partir de características relacionadas con los colores, las formas y los tamaños que representan.

**DISCRIMINACIÓN VISUAL-AUDITIVA-GUSTATIVA:** capacidad perceptiva que permite distinguir por la vista, el oído o el gusto las múltiples características de los objetos.

**DESTREZA:** precisión y rapidez de los movimientos de la mano.

**DIFERENCIACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL:** capacidad de establecer diferencias elementales apoyadas en referencias temporales o espaciales (arriba-abajo, día-noche) de manera aislada.

## E

**ELECCIÓN:** selección de elementos de un conjunto a partir de criterios, a menudo subjetivos.

**EVOCACIÓN SIMBÓLICA :** capacidad de imitar situaciones, personas u objetos ausentes.

## G

**GENERALIZACIÓN SENSORIO-MOTRIZ:** capacidad de transferir experiencias sensoriales a situaciones no conocidas.

## J

**JUEGO DE AZAR:** juego basado en una regla aleatoria que determina en los jugadores unas condiciones de igualdad, desigualdad, o superioridad, totalmente arbitrarias, en un momento o en otro de la actividad lúdica.

**JUEGO DE CIRCUITO:** juego de recorrido que implica trayectos e itinerarios a seguir para ir de un punto a otro.

**JUEGO DE CONSTRUCCIÓN:** encaje tridimensional de elementos o piezas: superponer, atornillar, encolar, etc.

**JUEGO DE DISPOSICIÓN:** encaje bidimensional bajo la forma de mosaicos, puzzles, enhebrados, costura, etc.

**JUEGOS DE EJERCICIO:** estos juegos son los primeros que realiza el niño/a, en ellos éste repite una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Estos le pueden ofrecer experiencias auditivas, visuales, táctiles, olfativas, gustativas, de movimiento o de manipulación.

**JUEGO DE ENSAMBLAJE:** los juegos y juguetes de esta familia son las piezas específicas para encajar, ensamblar, superponer, apilar, coser, juntar, etc. Se dan cuando el niño/a se fija una meta -la de construir- y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas lo consigue. No se puede definir una edad específica ya que este tipo de juego aparecerá durante todo el desarrollo infantil.

**JUEGO DE ENSAMBLAJE ARTÍSTICO:** montajes que se realizan con materiales brutos (madera, escayola, papel) y útiles como cola, etc.

**JUEGO DE ESTRATEGIA ELEMENTAL:** juego que combina un conjunto de acciones tácticas desplegadas según un código de reglas simples con el objetivo de vencer a uno o varios jugadores

**JUEGO DE HABILIDAD:** juego en el que deben ejecutarse tareas motrices sometidas a reglas concretas.

**JUEGO DE IMITACIÓN** imitación de personajes, animales, acciones y objetos reales.

**JUEGO DE MANIPULACIÓN:** experiencias de juegos donde el niño/a ejercita los movimientos de su mano, su Prensión (agarrar, golpear, moldear, etc.).

**JUEGO MOTOR:** ejercicios y experiencias de juegos con movimientos locomotores como correr, saltar, etc., repetidos por el placer de los resultados inmediatos.

**JUEGO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS:** el jugador deberá responder a preguntas simples formuladas por la parte adversa.

**JUEGO DE REFLEXIÓN:** juego que implica un alto nivel de eficacia en la realización de tareas cognitivas (pensar) según unas reglas complejas.

**JUEGO DE REGLAS:** en los que existe una serie de reglas o normas que se deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Aunque son considerados familiarmente como juegos de mesa, no se reducen a éstos, ya que también son juegos de reglas los deportivos u otros que conllevan un cierto nivel de dificultad: de estrategia, de reflexión, etc. Estos juegos aparecen entre los 4 y los 7 años y será a partir de esta edad cuando se desarrollarán.

**JUEGO DE REPRESENTACIÓN:** actividad de dibujar, moldear, pintar, etc., con la intención de representar personajes, imágenes, objetos, etc.

**JUEGO DE ROLES:** representación de escenas específicas en las que intervienen personajes definidos (escenificación de historias, cuentos, etc.).

**JUEGO DE SECUENCIA** juego que incluye unos elementos que deben seguirse según un orden preciso a partir de instrucciones y reglas simples.

**JUEGO MATEMÁTICO** procedimiento lúdico basado en el respeto a instrucciones simples más o menos numerosas, que tienden a orientar o controlar aprendizajes matemáticos precisos, o a utilizar los conocimientos adquiridos en este terreno.

**JUEGO SIMBÓLICO:** aparece aproximadamente a la edad de dos años, e implica la representación de un objeto por otros. El niño/a atribuye toda clase de significaciones, más o menos evidentes, a los objetos; simula acontecimientos imaginarios; interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el juego de hacer “como si”, de la imitación de los adultos, es el juego de papás y mamás, de tiendas, de médicos, de coches, etc.

**JUEGO DEPORTIVO ELEMENTAL:** juego asociativo o cooperativo que retoma bajo una forma socializada actividades motrices globales sometiénolas a reglas simples y concretas y a un código preciso.

**JUEGO DE VOCABULARIO** Procedimiento lúdico basado en el respeto a instrucciones simples, más o menos numerosas, que tiende a orientar o controlar aprendizajes de letras, palabras, frases etc.; o a utilizar los conocimientos adquiridos en este terreno.

**JUEGO SENSORIAL (sonoro, visual, táctil):** ejercicios y experiencias de juegos que ofrecen estímulos visuales, sonoros, táctiles, repetidos por el placer de los resultados inmediatos.

---

## L

**LOCALIZACIÓN VISUAL O AUDITIVA:** actividad visual o auditiva que permite seguir la dirección de símbolos u objetos en movimiento.

---

## M

**MEMORIA VISUAL O AUDITIVA:** capacidad de reconocer y recordar una experiencia anterior.

**MEMORIA LÓGICA:** capacidad de retener y reproducir ideas, detalles, acontecimientos, con la ayuda de la memoria asociativa y sin recurrir a la repetición sistemática anterior.

**MOVIMIENTOS DINÁMICOS EN EL ESPACIO:** movimientos no locomotores (inclinarse, estirarse, lanzar, etc.)

---

## O

**OPERACIONES NUMÉRICAS:** operaciones que permiten comparar y transformar unidades con combinaciones diversas, equivalencias, inversiones, correspondencias numéricas (suma, resta, multiplicaciones, divisiones,...)

**ORGANIZACIÓN ESPACIAL:** capacidad de guiarse o modificar sus movimientos y sus desplazamientos en el espacio, teniendo en cuenta, a la vez, los límites del mundo exterior y los de sus propio campo de acción.

**ORIENTACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL:** capacidad de situarse en el espacio o en el tiempo con ayuda de referencias espaciales o temporales en función del lugar que se ocupa.

---

## P

**PACIENCIA:** constancia y perseverancia en el cumplimiento de una actividad que exige tiempo y minuciosidad.

**PERCEPCIÓN AUDITIVA VISUAL Y TÁCTIL:** actividad sensorial que permite conocer objetos, símbolos, y toda realidad perceptible por los ojos, los oídos o el tacto.

**PRENSION:** movimientos coordinados de dedos, manos y brazos (coger y soltar objetos).

**PENSAMIENTO REPRESENTATIVO:** capacidad de anticipar acciones y funcionar en ausencia de modelos con ayuda de objetos, símbolos, etc.

**PRECISIÓN:** exactitud en la realización de acciones o tareas a partir de las condiciones dadas.

---

## R

**RAPIDEZ:** velocidad de reacción o ejecución en movimientos, razonamientos, gestos, etc.

**RAZONAMIENTO CONCRETO:** capacidad de razonamiento lógico ligada a la acción y apoyado en realidades concretas.

**RAZONAMIENTO INTUITIVO:** de razonamiento prelógico, ligada a la forma perceptible de las cosas, sometida a la percepción inmediata de una sola característica a la vez.

**RECONOCIMIENTO SENSORIO-MOTOR:** capacidad de identificar unidades sensoriales (sonidos, texturas, formas, colores, etc.).

**RELACIONES IMÁGENES-PALABRAS:** capacidad de establecer relaciones entre los objetos y los nombres que las identifican.

**REPRODUCCIÓN DE ACCIONES:** imitación de acciones concretas (planchar, atornillar, etc.).

**REPRODUCCIÓN DE ACONTECIMIENTOS:** imitación de acontecimientos conocidos (juego de bomberos, etc.).

**REPRODUCCIÓN DE ROLES:** imitación de roles familiares o sociales (papá, mamá, médico, conductora, etc.).

**RAZONAMIENTO COMBINATORIO:** operaciones del pensamiento formal, que permiten analizar de forma metódica las posibles combinaciones de elementos o ideas para descubrir relaciones específicas.

**RAZONAMIENTO DEDUCTIVO:** operaciones del pensamiento formal, en las que a partir de unas primeras proposiciones se obtienen unas conclusiones finales .

**RAZONAMIENTO PRACTICO:** permitirá coordinar sus acciones y aplicarlas a los objetos (agarrarlos, apilarlos, etc.)

**RELACIONES ESPACIALES Y TEMPORALES:** relaciones de posición en función del espacio y el tiempo.

**REPETICIÓN:** acción repetida intencionadamente por el placer de ejercitarse y producir unos resultados.

**REPRODUCCIÓN DE OBJETOS:** imitación más o menos fiel de objetos materiales, tal como son percibidos de manera inmediata o diferida (con ausencia y presencia del modelo a imitar) para reproducirlos o evocarlos.

**REPRODUCCIÓN DE MODELOS:** reproducción de objetos a partir de un modelo presente o ausente, construyéndolo, dibujándolo, etc.