



SECH

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

UNIDAD 07A

SUBSEDE SAN CRISTOBAL



062001

"EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL
APRENDIZAJE DEL PRESCOLAR"

T E S I N A

062001

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADO EN EDUCACION BASICA

P R E S E N T A

Lesvia Inés Cancino Aguilar

TUXTLA GUTIERREZ, CHIAPAS-MEXICO

MARZO DE 1997.

DEDICATORIAS

A DIOS TODOPODEROSO:

*Por haberme iluminado para proseguir
mis estudios, a El eternamente
agradecida por darme la vida.*

A mi esposo:

Guadalupe Ruiz Gómez

y a mis hijos:

*Jorge Enrique e Ivonne Alejandra Ruiz Cancino,
por su comprensión al haberme permitido parte
de su tiempo para estudiar.*

A mis padres:

José Enrique Cancino Navarro y

Gloria Aguilar Ancheyta

*por su amor y haberme guiado por
el sendero del bien.*

DICTAMEN PARA TITULACION

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas 19 de MARZO de 1997

C. LESVIA INES CANCINO AGUILAR

PRESENTE:

El que suscribe, presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL APRENDIZAJE DEL -
PREESCOLAR".

, opción TESINA.

a propuesta del asesor C. MPRO. AMANDO MORENO COLINCA,
manifiesto a usted que reúne las pertinencias pedagógicas, para dictaminarlo favorablemente y autorizarle presentar su examen profesional.



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 071
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

MC. JOSE FRANCISCO NIGENDA PEREZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
UPN, UNIDAD 071

VHGG/CJGS/mem. *[Firma]*

INDICE

Pág.

INTRODUCCION	5
--------------------	---

CAPITULO 1

DEFINICION DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 Problemática docente y problema detectado	7
1.2 Justificación	9
1.3 Propósitos	10

CAPITULO 2

EL JUEGO COMO UN RECURSO DIDACTICO DE APRENDIZAJE

2.1 Antecedentes.	11
2.2 Definición del juego.	13
2.3 Juego de ejercicio, simbólico y de reglas.	15
2.3.1 Juegos de ejercicios.	15
2.3.2 Juego simbólico.	16
2.3.3 Juegos de reglas.	17
2.4 El desarrollo del juego infantil.	19
2.5 Juego y aprendizaje.	20
2.6 El juego infantil.	22
2.7 Teorías del juego	23
2.7.1 Teoría del exceso de energía	23
2.7.2 Teoría de la relajación	23
2.7.3 Teoría de la recapitulación	24
2.7.4 Teoría del preejercicio	24
2.7.5 Teoría cognoscitiva	25

CAPITULO 3

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

3.1 Etapas del desarrollo del niño.	27
3.1.1 Etapa sensoriomotora.	27
3.1.2 Etapa preoperatoria.	29

3.1.3 Etapa operatoria.	30
3.1.4 Etapa formal.	31
3.2 Ambiente social del niño.	31
3.3 Psicomotricidad.	32
3.4 La libertad del juego.	34

CAPITULO 4

JUEGO Y APRENDIZAJE ESCOLAR

4.1 Vinculación entre juego y aprendizaje.	36
4.2 El aprendizaje significativo a través del juego.	39
4.3 Influencia de la familia en el área cognitiva a través del juego.	41
4.4 Características del juego.	42
4.5 Sugerencias de algunos juegos como recurso didáctico.	44
4.5.1 Juego de arena.	44
4.5.2 Juego de las sillas.	44
4.5.3 Juego en círculos.	45
4.5.4 Juego de danza.	45
4.5.5 Juegos organizados.	46
4.5.6 Juegos de cooperación.	46
4.5.7 Juegos tradicionales.	46
4.5.8 Los juguetes.	47
4.6 Orientación didáctica para la implementación del juego.	48
CONCLUSIONES	50
BIBLIOGRAFIA	52

INTRODUCCION

El investigar es una actividad que se desarrolla para explicar, profundizar, ampliar o descubrir algún aspecto de la realidad.

La investigación es un proceso destinado a obtener un conocimiento científico acerca de la estructura, las transformaciones y los cambios de la realidad social y que mediante a ésta podemos encontrar explicaciones a determinados fenómenos y avanzar en el amplio campo del conocimiento.

Realizar investigación en la práctica docente no es tarea fácil pero si de gran relevancia para quien se desenvuelve en ella, ya que depende de él como conciba la problemática docente en la cual existe una relación maestro-alumno, siendo éstos la base fundamental para poder realizar todo tipo de investigación relacionada a la educación.

Es importante para los docentes mantenerse actualizados en los rápidos avances de la ciencia, ya que a partir de su formación profesional puede contribuir a la transformación de su práctica cotidiana y ayudar a la formación integral de la niñez mexicana.

Para lograr una formación integral se puede hacer uso de la investigación participativa, concebida como un método educativo en donde el niño y el educador están en constante acción y su propósito fundamental es el de realizar un cambio en las técnicas de enseñanza en los cuales el niño interactúe de manera espontánea y más que nada que estén en constante contacto con objetos y cosas que le rodean.

Los educadores que deseen contribuir al desarrollo exitoso de sus alumnos en el proceso de aprendizaje, habrán de tener muy presente que el niño es un sujeto activo, que necesita afecto, que tiene dudas, que aprende de sus errores, que

comete equivocaciones constructivas en el transcurso de su aprendizaje, que necesita de la comprensión y estímulo del maestro para avanzar en la adquisición de sus conocimientos y que también necesita del apoyo y la colaboración de los adultos.

El juego en la etapa preescolar no es sólo un entretenimiento sino también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla todas sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establecen con su espacio temporal, su cuerpo, su lenguaje y estructuración del pensamiento.

El presente trabajo está integrado por cuatro capítulos en los cuales se describen conceptos que ayudarán al entendimiento en no de los aspectos relevantes que tiene la educación.

El primer capítulo comprende la definición de la problemática, justificación y propósitos.

El segundo capítulo, comprende el juego como un recurso didáctico de aprendizaje, conteniendo antecedentes del mismo, definiciones, evoluciones y teorías.

El tercer capítulo, presenta la importancia del juego en el desarrollo del niño, enmarcando las etapas del desarrollo del niño, el ambiente social, la libertad del juego, etc.

En el cuarto capítulo, incluye el juego y aprendizaje escolar, cómo lograr aprendizajes significativos a través del juego, algunos juegos como recurso didáctico, juguetes, etc.

CAPITULO 1

DEFINICION DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 Problemática docente y problema detectado.

En el ámbito educativo, cabe señalar que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje es frecuente encontrar una diversidad de problemas que son susceptibles de investigar.

Los docentes debemos considerar que el niño construye su conocimiento a través de las actividades que realiza con los objetos que constituyen su medio natural y social.

El maestro que desea contribuir al desarrollo exitoso de sus alumnos en el proceso de aprendizaje, habrá de tener muy presente que el niño es un sujeto activo, que necesita afecto, que tiene dudas, que aprende de sus errores, que comete equivocaciones constructivas en el transcurso de su aprendizaje, que necesita de la comprensión y estímulo del maestro para avanzar en la adquisición de sus conocimientos y que también necesita del apoyo y la colaboración de los adultos.

La educación como proceso intencionado de formación requiere la sistematización de la enseñanza a través de una organización lógica e integral de los tres momentos didácticos que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje; planeación, realización y evaluación. Es entonces la interrelación e interacción de estos elementos lo que da sentido y significado a la organización del proceso enseñanza-aprendizaje.

En lo particular se ha tomado como tema de investigación al juego como recurso didáctico de aprendizaje en el nivel preescolar, el interés por realizar este trabajo es que los docentes nos demos cuenta que utilizando adecuadamente el juego como un recurso didáctico, puede haber cambios en donde permita transformar la educación

preescolar, ya que al impartir una enseñanza sólida en los cimientos de los niños, tendremos una futura generación mejor preparada que redundará en el progreso de nuestra población y de nuestro país.

Sin embargo, en la práctica prevalece la idea de que para los niños menores de seis años, lo más importante es la socialización a través de su convivencia con otros niños, y en apoyar el ejercicio psicomotor para facilitar la coordinación motora gruesa y fina. No se toma en cuenta que el desarrollo de la inteligencia y la construcción del conocimiento inician desde que comienza la actividad transformadora del niño, es decir, desde que nace.

A través del juego el niño cumple un rol esencial en la formación de su personalidad, de gran importancia para el desarrollo de sus procesos mentales convirtiéndose en una fuente inagotable de aprendizajes y nuevos conocimientos para el niño. Funciona como equilibrador de la afectividad y permite su socialización y la incorporación de su identidad social. Por todas estas razones el juego constituye una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, por un lado como elemento renovador de la enseñanza y por otro como medio de aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

Al aplicar actividades diarias relacionadas con el juego, pude observar que lúdicamente algunos niños presentan deficiencia, mismas que se les dio solución aplicando trabajos adecuados a su desarrollo evolutivo y tomando como apoyo algunas indicaciones que mi proyecto de jardín de niños me sugiere.

Considerando que el ludismo infantil es parte fundamental en el desarrollo y formación del niño en edad preescolar y si las educadoras tomamos este aspecto con toda seriedad y responsabilidad en el momento de aplicar el proceso enseñanza-aprendizaje, estoy segura que los frutos que obtengamos serán

provechosos y de beneficio para los jardines de niños, lo que coadyuvará a hacer realidad un principio filosófico de la modernización educativa "elevar la calidad educativa".

1.2 Justificación.

Tratar con niños en edad preescolar es tarea difícil, pues existen características muy propias en el infante de esta edad, basta decir que existen pequeños que al separarlos del seno materno por ningún motivo aceptan la sustitución de la madre por otra persona, ya que para ellos no es una maestra con la que van a convivir sino una simple mujer.

En el presente trabajo se pretende que la educadora tome conciencia de que el juego es de vital importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El juego en la etapa preescolar no es sólo un entretenimiento sino también una forma de expresión mediante el cual el niño desarrolla todas sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con su espacio temporal, su cuerpo, su lenguaje y estructuración del pensamiento.

En la práctica actual no se valora ni se toma en cuenta las etapas por las que atraviesa el niño aunque se sabe que el juego es de vital importancia. Regularmente el juego se hace a un lado para darle paso a otras actividades que requieren mayor esfuerzo haciéndolas tediosas y aburridas para el niño.

Es por eso que la educadora debe sugerir actividades que tengan una tendencia lúdica ya que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física y emocionalmente en los diversos juegos y actividades propuestas. El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo

comparten, les enseña a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos e ideas, es decir, forma el sentido social.

Es por eso que se propone mejorar este aspecto, a través de actividades lúdicas, para que en forma agradable y sin esfuerzo alguno vayan surgiendo cambios positivos en el proceso enseñanza-aprendizaje del educando, porque no se puede pedir a un niño que acate enérgicamente alguna tarea, eso significa inutilizarlos y anularlos como individuos, dejarlos atrapados en la creatividad de otro o de una máquina.

1.3 Propósitos.

Con el abordaje de los contenidos y las actividades que se generan en el trabajo, se pretende alcanzar los siguientes propósitos:

- Valorar la importancia del juego como un recurso didáctico.
- Demostrar que el juego es importante para conocer los intereses y necesidades del niño.
- Desarrollar su creatividad y reforzar su proceso de aprendizaje.
- Apreciar que el juego es la vía más rápida y fácil para lograr un mejor aprendizaje.
- Fomentar en el juego hábitos para un desarrollo armonioso e integral en el niño.
- Apropiarse de todas las actividades lúdicas que propicien un mejor aprendizaje.

CAPITULO 2

EL JUEGO COMO UN RECURSO DIDACTICO DE APRENDIZAJE

2.1 Antecedentes.

La importancia del juego a través de la historia ha sido valorada como punto de partida para conocer no sólo las raíces culturales y sociales de un pueblo, sino cómo el juego se ha ido transformando con el paso del tiempo.

El juego es probable que haya surgido de la imitación que nuestros antepasados hicieron acerca de los saltos o juego de algunos animales o tal vez de algunos movimientos de ciertas plantas movidas por el aire o el agua, quizás éstos pudieran ser algunos de los más remotos antecedentes del juego.

En la antigüedad el juego lo utilizaban de una manera religiosa o militar; esto quiere decir que el juego era como un alimento para el espíritu o como un entrenamiento de fuerza para luchar en defensa de los pueblos; esto se puede constatar en diversas fuentes como son libros, ruinas, etc., que son vestigios de aporte valioso de las diversas culturas que existieron, entre estas podemos citar a la de los espartanos en Grecia, o a la de los aztecas en México.

El juego en los niños se utilizó y se practicó a efecto de que los pequeños se fueran familiarizando con las actividades que realizaban los adultos; por ejemplo los niños con pequeñas lanzas o arcos que se ejercitan haciendo lanzamientos en algunos lugares, esto representaba la acción adulta de cazar; en las niñas sus actividades lúdicas consistían en representar las actividades propias de las madres en el hogar (cocinar, barrer, etc.).

"Se considera al juego como un pre-ejercicio o adiestramiento para el futuro. La función del juego es preparar al individuo para actuar con eficiencia en la vida adulta".¹

El juego para el niño es algo fundamental y espontáneo ya que él busca esta acción para descargar su temperamento, o su ánimo, que rige su vida cotidiana. El juego aporta sucesos nuevos y elaborados en el mismo instante en que la acción se desarrolla, puede ser de manera creativa, la que se manifestará en las actividades que realiza.

El juego se origina en el niño como un elemento básico en su desarrollo, donde hay un desgaste de energía, logrando una satisfacción. Todos los niños originan con cualquier elemento que encuentran a su alrededor, un juego que ellos imaginan, transformando el objeto en un elemento real.

En la actualidad los niños cuentan con espacios y juguetes para jugar de una manera creativa y en la cual el juego adopta formas distintas entre el entorno y el infante. Es por esto que el juego ha sido motivo de grandes estudios e investigaciones.

Dentro de la psicología el juego empezó a interesar a partir del siglo XIX haciéndose diversos estudios sobre su aplicación y utilización didáctica. Desde este momento surgen diversas teorías sobre la naturaleza del juego, las que se mencionarán a continuación.

- Para Freud el juego está relacionado con el placer que produce dicha actividad en el niño, a través de éste realizará los deseos satisfechos de la realidad.

¹ ALBARRAN, Agustín. "Diccionario Pedagógico". p. 126.

- Buytendijk, decía que el juego es una consecuencia lógica propia del infante, y tiene características distintas de la vida adulta.
- Vigostsky, considera al juego como una actividad social, en la que el niño se relaciona y coopera con otros niños.
- Piaget, considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño. Este divide al juego en tres tipos que son: juegos de ejercicios, simbólicos y de reglas".²

Por medio del juego el niño comunica sus emociones, sus deseos, sus temores y el placer que le produce esta actividad. También le sirve para establecer un vínculo de unión y compañerismo, así como el conocimiento de su realidad física y cultural.

2.2 Definición del juego.

Cuando el niño comienza a jugar vive experiencias de toda clase; por ejemplo, mediante el juego saborea, escucha, mira, experimenta el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que él emite. Lo más importante es que entra en un mundo de fantasía y ficción y estos factores le permiten ensayar un sin fin de habilidades y destrezas, asimismo, puede interpretar y manejar situaciones nuevas que le permiten una adaptación más fácil con la realidad. El juego para el niño es algo fundamental; más que nada él busca la acción para descargar su temperamento, o sea su ánimo, que rige su vida cotidiana.

En el niño de preescolar el juego nace de una forma espontánea, esto es, que no resulta necesario introducir al niño a los juegos rígidos que se desarrollan, ni implementar formas y maneras para que jueguen, sino que ellos mismos son los que

² DELVAN, Juan. "El desarrollo humano". p. 283.

elaboran y siguen una secuencia conforme sus actitudes y metas a realizar; pero es indispensable conducir al niño al juego bien implementado, de esta forma ellos asimilarán valores, normas de convivencia social y moral de su grupo de pertenencia.

"Decroly, dice que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas bajo la influencia de estímulos adecuados".³

Piaget considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial, en las etapas sensorio-motriz y preoperacional, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa. Sin embargo, debido a la diferencia excluyente entre trabajo y juego en el sistema educativo, tan común en nuestra sociedad, los maestros perdemos con ello una herramienta didáctica esencial para el desarrollo de la infancia".⁴

Mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos, cuando el lenguaje verbal falta. El juego, en fin, rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas compulsivas, suspende los imperativos de la disciplina de trabajo o de grupo.

Por una parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento a las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento.

Hoy los psicólogos de las distintas corrientes están de acuerdo en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo del niño y sostienen que es una actividad necesaria para un conocimiento serio.

³ GONZALEZ GARZA, Ana M. El niño y su mundo. p. 73.

⁴ ZAPATA, Oscar. "Aprender jugando". p. 13.

2.3 Juego de ejercicio, simbólico y de reglas.

2.3.1 Juegos de ejercicios.

El nacimiento del juego surge por el placer funcional que se logra una vez adquirida las habilidades que permiten superar una dificultad determinada. Durante los primeros meses de vida del niño aparece una forma de juegos denominada "de ejercicios" que consiste en ejercitar todos los esquemas sensoriomotores por el simple placer lúdico que generan.

Estos primeros juegos el niño los va a realizar sobre su propio cuerpo; mirar, juntar y separar las manos, buscar y tomarse un pie, etc. Más adelante se suman a estos juegos objetos como son: chupones, juguetes, etc., que el niño va incorporando a su vida.

Con el avance de la inteligencia, el niño logrará combinar diferentes juegos sensoriomotores; también con el desarrollo del pensamiento y el logro de la simbolización, el infante se ejercitará en todo tipo de preguntas, a esta etapa se le llama del "¿Por qué?", que es más bien un juego por el interés de conocer. También en esta fase aparecen las adivinanzas que tanto le agradan, por lo que estos ejercicios lúdicos no pertenecen únicamente a la etapa preverbal, sino que reaparecen en cualquier momento cuando adquieren un nuevo aprendizaje.

En la etapa escolar, el juego de ejercicios se puede realizar por medio de la técnica denominada "formas jugadas". La característica principal de esta técnica consiste en que el niño desarrolle esencialmente el placer motor: correr, saltar, patear, arrojar, trepar, girar, arrastrarse y gatear, etc. En las que abarca todas aquellas acciones que el ser humano incorpora naturalmente y realiza más tarde en su vida cotidiana, en el trabajo, en el juego propiamente dicho o en el deporte.

Desde el punto de vista cognoscitivo esta actividad integra las profundas experiencias sustentadas por los teóricos de la escuela activa como Dewey, Claparede, Freinet, o de las corrientes psicológicas de Wallon o Piaget, quienes al demostrar el profundo nexo que existe entre la acción y el pensamiento, han fundamentado una didáctica al respecto de todo lo que conforma la situación problema y permite el aprendizaje del niño por descubrimiento. Este aprendizaje orienta al niño hacia la creatividad, a participar activamente, buscando y elaborando de manera constante a poner en acción toda su capacidad.

2.3.2 Juego simbólico.

Ya al final del período senso-motor (2 años aproximadamente) las transformaciones que acontecen en el desarrollo del infante se manifiestan en actividades en las que utiliza símbolos, haciendo o realizando una acción simulada, ejemplo: frotarse las manos y hacer como si se lavara. A partir de ese momento aparece el juego simbólico; es cuando el niño comienza a imitar acciones vividas en las que utiliza símbolos u objetos para representar acciones.

En la esencia de un objeto el niño no alcanza a comprender del todo lo que se trata, entonces tiene que hacer su aparición el símbolo para tratar de discernir o venir en su ayuda o para hacer comprender los motivos o circunstancias que el niño trata de descubrir. Es una fase en la que el niño encuentra apoyo para recurrir o manifestar sus emociones o sus temores; aquí el objeto es el único acceso que le queda al niño para hacer uso de éste, ya que por medio de él verá reflejado un apoyo para la realización de sus deseos o resolución de los problemas que se reflejan en su vida.

Por ejemplo, un niño de aproximadamente 3 años no le gusta salir al jardín porque ha oído ruidos extraños; sin embargo, explica que con su pistola y palos ha ido a correr a los extraños que se encuentran en el jardín. A partir de los 5 años el juego

simbólico se torna más complejo y va unido a la utilización de disfraces o representaciones.

Es posible entonces que el juego simbólico pueda crear, modificar u ofrecer al niño un medio para asimilar o aprender nuevas conductas.

La razón por la que ciertos juegos simbólicos se gocen y jueguen tanto, debe ser por la riqueza de los símbolos que contienen; los símbolos son objetos o imágenes que tienen varias capas de significado.

Piaget nos dice que hay dos tipos de símbolos que están ligados con sentimientos personales producidos, éstos se clasifican en:

- Los símbolos relacionados con el cuerpo del niño.
- Los símbolos relacionados con los papeles y sentimientos familiares.

El juego con compañeros beneficia al niño ya que aprende a compartir, a intercambiar juguetes e ideas respetando las posturas de cada quien, colaborando unos con otros para formar vínculos profundos de afecto.

La comprensión y el conocimiento que como adultos tengamos acerca de estas características, y la actitud frente a esta actividad del niño, son factores decisivos para su desarrollo afectivo social e intelectual.

2.3.3 Juegos de reglas.

En la tercera etapa del desarrollo operatorio concreto (6 a 112 años aproximadamente) la conducta infantil se modifica y se vuelve social. Como consecuencia de estas condiciones el niño se torna capaz de cooperar y comprender diferentes puntos de vista.

Lo característico de estos juegos es que los jugadores deben respetar las reglas del juego y éstas son las que determinan quién es el que gana. Estos juegos tienen una gran complejidad ya que se deben establecer reglas no sólo al realizar esta actividad, sino para establecer quién empieza, cómo termina, quién gana; así como la resolución de situaciones que aparecen al iniciar el juego lo que traería conclusiones entre los jugadores.

El juego de regla es más propio del adulto y de los niños mayores. Sin embargo, el niño de preescolar busca de una manera informal establecer sus propias reglas. Es muy distinto este juego reglado en los niños mayores con los adultos. Las reglas del pequeño son individuales y espontáneas, es decir no son internacionales y se improvisan sobre la marcha.

Este tipo de juego aparece entre los dos y los cinco años, el niño recibe la regla desde el exterior; es decir, que son transmitidas por alguien, pero juega individualmente, no trata de ganar, ni de coordinar sus puntos de vista con los de otros, y por eso no puede considerarse una actividad social.

Las reglas dentro del juego no se consideran como obligatorias sino simplemente se toman como ejemplo.

La riqueza de los juegos de regla es enorme y forman parte de una cultura propia de los niños que se transmiten de unos a otros. Estos se han prolongado en los deportes que tiene un aspecto de tipo motor, pero están constituidos por reglas muy claramente codificadas.

A pesar de los cambios sociales y culturales surgidos, los niños siguen dedicando cantidades de tiempo para jugar y continúan utilizando juegos de reglas, ya que éstos tienen gran importancia en el desarrollo total del niño, en la conformación de una personalidad sana y equilibrada y en el valor de las relaciones sociales que estructura.

2.4 El desarrollo del juego infantil.

El juego está íntimamente relacionado con el desarrollo de la personalidad, por lo que tiene especial significación precisamente en la infancia; en la edad preescolar, el juego es aquella forma de la actividad en la que se va formando la personalidad, aquello que el niño logra ejecutar por primera vez, aunque sólo fuese el abrir de una puerta o girar una llave, para el niño representa un éxito y esto entra en el ámbito del juego.

El juego se convierte para el niño en escuela para la vida, de un tipo especial. Naturalmente, el niño no juega a fin de prepararse para la vida sino que el juego adquiere por sí mismo esa preparación que cada vez más la convierte en costumbre; los juegos están orgánicamente vinculados a toda cultura del pueblo y de su vida en su ambiente; los adultos guían los juegos del niño de modo que éstos se conviertan en preparación para la vida; en el jardín obtiene su formación y educación y los diferentes juegos subjetivos son con funciones.

Al principio de 2 a 3 años el niño juega con juguetes con los que se desenvuelve con un gran entusiasmo para obtener cualquier elemento para jugar, el niño puede jugar hasta semanas enteras el mismo juego, pero siempre encuentra nuevas cosas que le alegran; casi siempre en esta edad el niño actúa como un director de escena y teniendo como actores los juguetes, el director no sólo mueve los actores sino que habla para todos los actores.

En los niños de 4 a 5 años se identifica con diversos juegos teniendo ya una mayor dificultad para divertirse e interesarse en ideas ajenas. En los niños de seis a siete años ya encontramos juegos más prolongados teniendo en cuenta las reglas donde se implica las impediciones de los juegos que hacen que el niño las respete.

El desarrollo mental depende mucho en el desarrollo de los juegos, donde emplea una mayor imaginación, atención y una mejor manipulación en el material con

relativa independencia creadora; esto depende de la aptitud para dramatizar y representar el tema.

2.5 Juego y aprendizaje.

El juego es considerado en forma positiva como energizador y organizador del aprendizaje cognoscitivo, proporcionando variaciones en la aplicación de objetivos en la actividad del juego. El juego simbólico forma parte del proceso de asimilación, es la fase de la dinámica cognoscitiva a través de la cual el niño absorbe e integra la experiencia en conceptos. Mediante el juego las nuevas habilidades físicas y conceptuales se conservan y permanecen disponibles como precursoras de los desarrollos posteriores y de la habilidad para manejar los sistemas de símbolos para un funcionamiento completo en la realidad del niño.

El juego es considerado como un proceso de socialización que disminuye el egocentrismo del niño y lo convierte en dinámico. En el juego con niños se da un intercambio de alegría, se sentimientos, de creatividad y de imaginación que hace que nos alejemos un poco de la seriedad de la vida cotidiana.

El juego es vital para el desarrollo del niño. El aprende más por medio del juego que por cualquier otra vía porque está comprometido de manera personal en lo que para él vale la pena y, en consecuencia, el conocimiento que adquiere es más valioso, puesto que lo obtiene de su propia experiencia. Aprende a ser creativo, constructivo e independiente. También, le permite explorar y descubrir sus propias habilidades en diferentes actividades o tareas, lo que lo fortalece.

Hay que recordar que el juego también es un medio de auto-expresión que le permite descargar tensión y dar salida a su instinto de destrucción de modo aceptable; por ejemplo, cuando el niño juega imitando a su mamá y regaña al oso.

Los juegos son un instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las relaciones sociales ya que éstos contribuirán para un buen desenvolvimiento de la personalidad y de la autonomía en el niño. Las actividades lúdicas que entretienen sirven para descargar los excesos de energía que tienen los infantes.

Los juegos son un ejercicio natural y placentero que influyen en el desarrollo y al mismo tiempo preparan para la adquisición de madurez en los niños. A medida que se cumple el proceso de desarrollo, se van graduando los intereses y motivos del juego, y éstos irán cambiando de acuerdo a cada etapa y el grado de complejidad se va intensificando más de acuerdo a la edad en que se encuentra el niño.

A través de los juegos el niño logrará y alcanzará aprendizajes de acuerdo a sus propias necesidades e intereses.

Los juegos que los educadores enseñan a los niños de preescolar deben ser educativos y con cierto grado de dificultad, para que éstos descubran por sí solos las respuestas como también realizar actividades de tiempo y espacio, dentro de sus juegos, que les permitan desenvolverse en el medio que les rodea. Hacer que los niños participen con todos sus compañeros para que exista una socialización más entregada entre los pequeños.

La enseñanza que es impartida por un docente utilizando algún medio o modo de motivación como lo es el juego, es funcional como recurso didáctico y técnico del mismo docente, para lograr un mejor aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los alumnos, ya que la enseñanza es una orientación al aprendizaje. El juego es utilizado como recurso didáctico ya que de acuerdo a su uso se despierta los instintos e interés humanos que varían con las diferentes edades.

El docente de preescolar prepara e intercala adecuadamente el juego en cada una de las actividades presentadas dentro de un jardín de niños para motivar e incitar al pequeño a formar parte de la clase, aumentando de esta manera su creatividad y capacidad de solución de problemas.

2.6 El juego infantil.

Esta adquisición de la identidad que pasa por el descubrimiento del otro, si no hace desaparecer los juegos sensorio-motores de la primera edad, se convierte en el elemento de los juegos de imitación o de ficción.

Estos juegos son esenciales a partir de los tres años. El juego infantil se presenta como una didáctica entre las indicaciones sucesivas y la identidad cada vez reconsiderada, por lo que su papel es esencial en la elaboración del yo.

A esta edad el niño juega constantemente asumiendo un papel ficticio: una vendedora, un animal, el doctor, o bien, él mismo; si bien se observa desde esta edad, el juego se presenta en una situación imaginativa, como en la niña queda claro que juega a dormir o llorar.

La muñeca es a la vez la representación de la niña o de su hija; por medio de ella, la niña se prepara desde los primeros años a sus futuras funciones de madre de familia. Si bien se observa desde esta edad una unánime distinción entre los juegos de las niñas y de los niños, hay que observar que ambos juegos se basan en la representación con mímica o con palabras, al mismo tiempo que se desarrolla el gusto de dibujos y de modelado. Suele considerarse que los niños inician la vida de grupo a partir de cinco o seis años. Antes de cinco años, aunque nunca juegan realmente juntos, no les gusta jugar solos y es raro que haya un solo niño de esta edad junto al espacio de arena de un parque infantil.

A partir de los cinco años de edad, el niño prefiere más bien actividades colectivas, pero su integración se hace poco a poco.

El niño todo el tiempo está jugando, a la vez experimenta, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin darse cuenta, aprende y adquiere las nociones del espacio y tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y empieza a dar sentido a objetos, personas y situaciones.

2.7 Teorías del juego.

2.7.1 Teoría del exceso de energía

Esta teoría formula que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros.

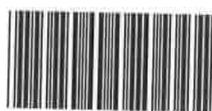
Sostiene que los sentimientos estéticos derivan del juego, y que ambos se caracterizan por no buscar "ventajas ulteriores; los fines próximos son sus únicos fines", aunque sirve también para la conservación o el aumento de aptitud.

Propone que los animales y los hombres tienden a ser activos y tienen necesidad de actuar. A medida que un animal es más complejo puede dedicar más tiempo a actividades superfluas, que aparentemente no tienen ningún objeto pero que contribuirán al desarrollo del organismo joven. "El juego es el ejercicio artificial de energías que, a falta de su ejercicio natural, llegan a estar tan dispuestas a gastarse, que se consuelan con acciones simuladas.

Los juegos de los niños, el juego de las muñecas, de la tendera y de las visitas, son la comedia de las actividades adultas. El niño se prepara para ellas, sin hacerlas realmente, pero ejecutando las capacidades que necesitará más adelante para llevarlas a cabo.

2.7.2 Teoría de la relajación.

Sostiene que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse. Naturalmente esto no parece pueda aplicarse directamente a los niños, pero algunos autores dentro de esta línea de pensamiento sostendrían



156231

156231

que los niños juegan por una memoria de la raza que les llevaría a realizar actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo en otras épocas.

2.7.3 Teoría de la recapitulación.

Según esta teoría el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie. Por esto el niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo.

Durante una etapa animal, los niños trepan o se columpian; en la etapa salvaje realizarían actividades parecidas a la caza, o al escondite, que sería parecido a la búsqueda de la presa. En la etapa nómada se interesarían por los animales; en la etapa de la agricultura patriarcal jugarían a las muñecas o a cavar en la arena y finalmente en la etapa tribal se ocuparían a juegos en equipo.

Las actividades de correr, lanzar piedras, jugar con arcos y flechas, trepar o esconderse, serían entonces continuaciones o restos de actividades que fueron útiles y necesarias para la especie humana en otras etapas y que permitiría llegar a las actividades más complejas y superiores de los hombres en épocas más recientes. Las debilidades de esta explicación son demasiado numerosas para que pueda sostenerse y se señala también que está basada en una concepción lamarckiana de la evolución en la que las capacidades adquiridas en un determinado momento son heredadas por los descendientes.

2.7.4 Teoría del preejercicio.

Sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.

El juego consistirá en un ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa.

La finalidad del juego está entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer. En el juego, el organismo hace "como si" lo cual le permite realizar simbólicamente actividades que luego lo serán necesarias.

El niño se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, lo cual le permite ejercitarlos con toda libertad, sin las trabas de tener que alcanzar un fin. De esta manera realiza una experimentación de cosas que luego tendrá que hacer. Los juegos motores, los juegos de actividad física, le permiten desarrollarse desde el punto de vista físico, los juegos simbólicos prepararse para actividades posteriores de carácter social.

2.7.5 Teoría cognoscitiva.

Esta teoría sostiene que el juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Piaget ha realizado una clasificación de los tipos de juegos que es generalmente aceptada y que se apoya en los trabajos de sus predecesores.

Durante los primeros meses de vida aparece una forma de juego, denominada juego de ejercicio, que consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos con fines más adaptivos, para conseguir un objetivo, pero realizándolas únicamente por el puro placer. Esas actividades consisten fundamentalmente en movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene a su alrededor.

Hacia el final del período sensorio-motor, ligado a la aparición de la capacidad de representación o de la función semiótica, el niño empieza a realizar actividades en

las que utiliza símbolos haciendo "como si" estuviera realizando una acción pero sin ejecutarla realmente. Durante muchos años los niños van a realizar este juego simbólico que será dominante hasta los seis o siete años y se prolongará hasta más tarde.

Finalmente, a partir de la edad de seis o siete años el niño empieza a participar en juegos de reglas, como las canicas, policías y ladrones, el escondite, etc., que son juegos exclusivamente sociales, caracterizados por unas reglas, que definen el juego.

CAPITULO 3

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

3.1 Etapas del desarrollo del niño.

3.1.1 Etapa sensoriomotora.

Al nacer, el niño no se percata del yo ni del no-yo, de su desplazamiento individual en un entorno. En ese momento el mundo es una experiencia indiferenciada del presente, sin espacio, sin tiempo y sin objetos. No obstante, el niño dispone de una cantidad de sistemas sensorio-motrices capaces de recibir sensaciones del interior de su cuerpo y del ambiente próximo inmediato, a las cuales podría ofrecer ciertas respuestas limitadas.

"El punto de partida, o punto dado, de la secuencia de desarrollo lo constituyen estos modelos innatos de conducta; por ejemplo, la succión, la presión y una tosca actividad corporal. Cuando se verifica la interacción de dichos modelos pseudoreflejos con el medio ambiente, tiene lugar a una modificación y un desarrollo".⁵

En el nacimiento, el niño puede pensar sobre objetos o situaciones que no se den en su presencia, ni tampoco puede comprender aún sus sentimientos, si a un niño de un año se le trata de explicar los motivos por los que llora o hace un berrinche, por más explicaciones que se le den no cambiará su conducta, y sólo se calmará con caricias, afecto, atención, etc, más nunca con explicaciones.

Este período sensoriomotor abarca los dos primeros años de vida del infante aproximadamente, y durante este tiempo el niño construye paulatinamente las bases para su mejor desarrollo cognoscitivo; cuando decimos "construye" es con la

⁵ RICHMOND, P.G. "Introducción a..." p. 20.

intención de dejar claro, que el pensamiento no es una acumulación de cosas sino una forma de construir las ideas a través de las cosas; por ejemplo, si analizamos la construcción de una casa, colocando los cimientos primeramente, conforme avanza no sólo se hacen más sólidos y grandes sino que cambian constantemente hasta adquirir las características de una casa.

Si enfocamos esta explicación al pensamiento del niño nos damos cuenta que la base fundamental de su desarrollo la encontramos desde su nacimiento, porque es ahí donde el niño construye su pensamiento a pesar de "no parecer" que existe; es decir, que para muchos adultos el niño no piensa, pero están equivocados sólo por el hecho de que no lo ven pensar, como si la casa pudiera formarse sin los cimientos, castillos y bardas.

En la construcción del pensamiento intervienen diversos elementos como:

Las posibilidades que el niño tenga para desenvolverse, es decir, los ofrecimientos que le haga el medio ambiente que le rodea.

El niño tiene la posibilidad de formar su pensamiento con base en su conocimiento de los objetos, la idea que tenga del tiempo, la idea que tenga del espacio, y el nombramiento que le dé a las cosas.

Con estos elementos el niño se adapta a su ambiente, se acomoda a su ambiente compuesto por él; inicialmente a partir de sus padres y objetos más cercanos; al mismo tiempo adapta su ambiente a él, lo hace a su manera, lo asimila, de acuerdo a sus posibilidades, y de esta manera poco a poco va construyendo su pensamiento.

Es pues importante destacar que el período sensoriomotor es la base sobre la que los niños comienzan a construir su pensamiento, y a través de éste el niño conoce las cosas por medio de su manipulación, del olfato, la vista, el gusto, etc.

3.1.2 Etapa preoperatoria.

El período de la educación preescolar corresponde generalmente desde los tres a los cinco años de edad cronológica y se ajusta a la etapa preoperatoria que Piaget estudia entre los dos y siete años de edad, y cuyo límite inferior está marcado por el acceso a la representación o simbolización de los dos años, y el superior por la intuición o comienzo de interiorización de esa representación a un sistema más coherente y móvil, alrededor de los seis a los siete años; en otras palabras, desde la aparición del lenguaje y el juego de ficción, de los dos años, hasta los juegos de clasificación o colección, de los seis años, cuando agrupa por color o por forma sin poder aún incluir las partes en el todo.

De acuerdo con la teoría del psicólogo suizo Jean Piaget, la segunda etapa o período del desarrollo infantil, la preoperatoria, se sitúa aproximadamente entre los dos y los siete años; es por eso que se localiza dentro de la edad preescolar. El niño en este período construirá las estructuras que servirán de base para las operaciones concretas de su pensamiento, en cuanto a la estructuración del tiempo y del espacio.

Este período se diferencia del sensoriomotor, en el que el niño realizaba todo a través de su propio cuerpo y de sus acciones a nivel perceptivo y motor, pero en la etapa preoperatoria se enfrenta con mayor dificultad a la reconstrucción de su pensamiento por medio de las representaciones. Decimos "reconstruir" porque de una manera no formal ya lo había realizado por medio de las acciones perceptivo-motoras.

Al inicio del período preoperatorio aparece la función simbólica o capacidad representativa como un factor determinante para la evolución del pensamiento, esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, en ausencia de ellos.

Los aspectos que caracterizan esta etapa del desarrollo, los que concurren para la estructuración progresiva del pensamiento y en general de la personalidad del niño son los siguientes: la función simbólica, las preoperaciones lógico matemáticas y las operaciones infralógicas.

La función simbólica consiste en la imitación o representación de papeles que el niño realiza para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo. A lo largo del período preoperacional la función simbólica se desarrolla desde el nivel del símbolo hasta el nivel del signo; es decir, que el niño manifiesta sus ideas a través de dibujos en los que sólo él sabe sus significados.

Las preoperaciones lógico-matemáticas, son uno de los procesos fundamentales que se operan en este período y permiten al niño ir conociendo su realidad de manera cada vez más objetiva. Son la organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento. Se les llama "concretas" a aquellas operaciones lógicas que se refieren a las acciones que el niño realiza con objetos concretos, a través de los cuales coordina las relaciones entre ellos, las operaciones más importantes al respecto son: la clasificación, la seriación y la noción de conservación de número.

Las operaciones infralógicas o estructuración del tiempo y espacio, en el niño, indican que primero debe saber lo que significa abierto, cerrado, separado; fuera de esta manera proceden las estructuras proyectivas, la estructuración del tiempo es progresiva porque el niño parte de una indiferencia total en la mezcla del pasado y futuro.

3.1.3 Etapa operatoria.

Cuando el niño del jardín se convierte en alumno de escuela, experimenta nuevas transformaciones de su vida social porque sus energías se desvían de las relaciones

íntimas dentro de la familia y se adentra en dos actividades: la relación de compañerismo y de aprendizaje.

En esta etapa el niño descubre por primera vez cuál es su posición entre un grupo de niños de su misma edad y lo inteligente y vigoroso que es comparándose con ellos.

Este período comienza de los seis a los doce años, en este estadio el niño puede dibujar, agrupar, clasificar por color, forma; es decir, en esta etapa el egocentrismo en el niño disminuye substancialmente ayudándole a entrar en una cooperación con los demás, permitiéndole de esta manera tener un conocimiento más concreto.

Lo esencial en esta etapa es que el niño ha llegado a un principio de reflexión en lugar de adoptar las conductas impulsivas de la pequeña infancia que es acompañada de credulidad inmediata y egocentrismo intelectual, el niño a partir de los siete u ocho años piensa antes de actuar y no se deja llevar por impulsos, es así como empieza a conquistar la difícil conducta de la reflexión.

3.1.4 Etapa formal.

En la etapa de las operaciones formales aparece en la vida del niño a partir de los 11 años hasta la adolescencia, comienza para el niño la etapa de las operaciones formales, la cual es importante para su desarrollo intelectual como persona.

3.2 Ambiente social del niño.

Al iniciar el curso escolar el educador se enfrenta a un grupo de niños que difieren en capacidad y habilidades, debe de estar consciente por ello de que no todos han podido desarrollarlas al mismo tiempo y con igual éxito. La integración satisfactoria del alumno en el grupo escolar ha de favorecerse evitando todo tipo de

discriminaciones vinculadas con el medio de que proviene. El maestro debe observar y tomar muy en cuenta los problemas y carencias de los alumnos y trabajar sin hacer comparaciones.

Es necesario que los niños tomen parte activa e interpersonales en la dinámica social, desde las relaciones interpersonales de la familia, hasta las actividades hacia la comunidad.

Si se lograra poner en contacto el pensamiento operativo con el medio social, se alcanzarían tres cosas vitales para el mejor desarrollo social del niño, que:

- Le ayudaría a crecer intelectualmente dándole ocasiones para cumplir las estructuras del pensamiento.
- Introducir al niño en las relaciones sociales como participante activo.
- Finalmente se podría esperar razonablemente que a medida que los niños crecen estarían mejor preparados para enfrentar los problemas que se les presentan.

El juego es el mejor vínculo social en el educando y el aprendizaje. Las actividades entre más carácter de juego tengan, serán mejor atendidas y desarrolladas.

Por lo tanto el juego permite favorecer el proceso de socialización y generar en el grupo de juegos sentimientos de solidaridad y de integración cooperativa.

3.3 Psicomotricidad.

El niño con frecuencia juega con su cuerpo con la finalidad de querer descubrirlo. En el jardín de infantes se cuenta con diferentes áreas de trabajo donde a través de los distintos juegos se le enseña a conocer las diferentes partes de su cuerpo, ejemplo su lateralidad. Jugando, el niño va aprendiendo tanto su coordinación

gruesa y su coordinación fina; la primera, la aprende a través de patear pelotas, saltando, corriendo. En el área gráfico-plástico se le da oportunidad de desarrollar sus habilidades finas, modelando lo que ha vivido, con barro o plastilina y es así como va explorando, es bueno darles actividades en el cual pinten con los dedos para que tengan más movimiento.

Entre los elementos que el niño aprende sobre su cuerpo están: manos, brazos, cabeza, tronco, nariz, orejas, cabello, cejas, pie, pierna, frente, rodillas, cara, etc.

Es importante que el infante aprenda también sobre las nociones espaciales como son: arriba, abajo, adelante, atrás, izquierda, derecha, grande, pequeño, dentro, fuera, largo, corto. A través de las distintas actividades que se realizan en el aula escolar, el niño va aprendiendo las partes de su cuerpo, esto se logra con la ayuda del educador que tenga a su cargo el grupo; de esta manera se logrará satisfactoriamente los objetivos que se propongan para beneficio de los niños.

El desarrollo de la facultad de movimiento depende de la estructuración sensoriomotriz del niño; es decir, de los mecanismos de regulación mediante los cuales dispone libremente de sus movimientos. Cuando más diversificadas sean sus posibilidades de percibir, distinguir y disponer, tanto más podrá perfeccionar sus facultades motrices y desarrollar su capacidad de aprendizaje.

Las posibilidades motrices del niño varían enormemente con la edad y se hacen cada vez más complejas. Esto se explica por la complicación progresiva de estructuras neuromusculares que hacen posible todos los movimientos específicos del hombre.

El juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar. El aprende a través del juego y puede jugar mejor cuando domina los elementos

motrices del mismo. Cuando se realiza en el grupo, el juego brinda mayores satisfacciones recíprocas, siempre y cuando el nivel del desarrollo de las habilidades sea parejo; por ello, se debe ofrecer oportunidades iguales de participación a todos los niños.

La libertad de movimiento, adquiridos como resultado de un proceso de aprendizaje, encuentra en el juego su mejor campo para significarse y viceversa, el placer que proporciona al niño el juego y el éxito obtenido durante su realización con motivaciones para nuevos aprendizajes.

3.4 La libertad del juego.

Esta proporciona al niño una intensa sensación de vitalidad, en la que él da libertad a su imaginación y a su creatividad. La libertad de jugar es muy importante en la vida del niño, ya que gracias a esto él libera tensiones e inhibiciones que rigen su vida cotidiana.

El pequeño debe tener la posibilidad de actuar sin límites de tiempo y espacio, para que de esta manera pueda satisfacer sus necesidades de jugar, libre de exigencias e interrupciones. Los factores tiempo y espacio son fundamentales en la libertad de jugar, ya que por medio del tiempo el niño sabrá acomodarse en el lapso de su juego sin temor a interrupciones inoportunas de personas desconocidas que no piensan en los beneficios que producen los juegos al interactuar con objetos y personas de su medio.

Referente a espacio el niño necesita de juego en la casa y al aire libre. Este lugar debe reunir ciertas condiciones adecuadas para que el niño tenga libertad de movimientos sin preocuparse de romper un florero, manchar un mantel o lastimarse a sí mismo.

"Es muy importante apreciar la libertad de un espacio para jugar, donde el niño se puede mover sin ser estorbado. El pequeño debe tener la posibilidad de actuar sin un límite de tiempo y espacio".⁶

Otro elemento que surge de la libertad de jugar es el juego libre, éste se caracteriza por actividades o juegos al aire libre, los que contribuyen no sólo al desarrollo armónico de los niños, sino también al establecimiento de relaciones sociales espontáneas, a la estimulación de los sentidos y al conocimiento del mundo.

El juego libre es aquel que los niños realizan espontánea y libremente y en la que no existe la intervención del adulto. Este tiene un gran valor educativo, ya que permite al niño cumplir con la necesidad de aprender a conocer y descubrirse al actuar con libertad, adquirir el control de sus movimientos y probarse en actividades que le permitan desarrollar su inteligencia y ampliar sus conocimientos del entorno, permite brindar y lograr una amplia gama de experiencias.

Adquirir experiencias significa para el niño descubrir por sí mismo cosas interesantes, examinarlas y modificarlas por medio de la experimentación, a esto se debe la atracción que ejerce la calle, los lotes baldíos, y los espacios abiertos que se conservan en su estado natural.

El niño realiza un sinnúmero de actividades pero siempre y cuando se le deje desenvolverse sólo con las ideas que él posee; puede argumentar sus juegos utilizando cualquier objeto pues el niño libera todos sus caprichos optando por jugar el juego que más le plazca, aumentando así un rendimiento escolar sólido en su formación. El niño se mantiene a gusto con lo que él realiza, sin que nadie se introduzca en sus juegos, por ello el niño de preescolar se debe de guiar, nunca obligarlo porque se tendría un fracaso rotundo.

⁶ ZAPATA, Oscar. "El aprendizaje por el juego". p. 25.

CAPITULO 4

JUEGO Y APRENDIZAJE ESCOLAR

4.1 Vinculación entre juego y aprendizaje.

El ser humano aprende con todo su organismo, adquiere conocimientos empíricos y habilidades, sufre cambios de conducta que son el resultado de alguna experiencia, gracias a la cual el sujeto afronta las situaciones posteriores de modo distinto a las anteriores.

Los maestros debemos lograr que los alumnos vean el acto de aprender como una experiencia agradable. Veremos que a través de las actividades lúdicas el niño logrará aprendizajes significativos. Primeramente veremos o trataremos al juego como elemento esencial en la vida de los niños y cómo a través de ellos el niño logra un aprendizaje.

Todo docente sabe que es imposible utilizar la actividad infantil, sin darle forma de juego, ya que ésta es una forma esencial y natural que suele aparecer espontáneamente en la vida de los niños.

El juego es un instrumento importante de motivación en los alumnos, ya que de esta manera el niño descarga sus energías en actividades que le permitirán lograr un mayor aprendizaje.

Al ingresar al jardín de niños los alumnos sufren un cambio brusco, ya que están acostumbrados a su casa y a su mamá, y al verse separados de ellos no aceptan por ningún motivo que otra persona se haga cargo de ellos. Es por eso que el docente debe tomar en cuenta estos aspectos para actuar de una manera más cercana al niño, para que sienta confianza en la maestra y retomar el momento que está viviendo para tratar de involucrarse en sus intereses y tratar de enseñar a través del

juego de una manera dinámica para que el infante se apropie de su conocimiento y logre un mejor aprendizaje.

Todos los juegos deben poseer una suficiente motivación por parte del educador; para poder interesar al niño en el juego se debe de incluir todo lo que se desee con el fin de mejorar su desarrollo.

El aprendizaje es el elemento que se desea formar en el niño a través de diversas actividades, logrando el desarrollo de la capacidad cognoscitiva y creadora que posee en su interior. El aprendizaje es esencial en la vida del hombre, se comienza a aprender desde que se nace y se continúa aprendiendo hasta la muerte.

"Aprendizaje es un proceso por el cuál se adquiere nuevas formas de comportamiento o se modifican formas anteriores".⁷ El ser humano es capaz de múltiples aprendizajes, la diversidad caracteriza su experiencia. El aprendizaje no sólo es variado al igual que el juego, y puede clasificarse en:

- a) Aprendizaje Cognoscitivo. Se considera como un acto de aprender o proceso de construcción de su pensamiento basándose en la función simbólica; por esto el niño al jugar representa situaciones cotidianas relacionadas con su entorno cercano. Es importante inducir al menor a que utilice sus sentidos correctamente, ya que de esta manera puede adquirir un aprendizaje significativo.
- b) Aprendizaje Psicomotor. Uno de los objetivos principales dentro de las esferas del desarrollo, se logra hasta que el niño alcance ciertos grados de dominio en sus diferentes movimientos tanto gruesos como finos, fácil es notar su capacidad de movimientos al saltar, correr, rodar, etc.

⁷ NERICE, Imideo. "Didáctica General". p. 214.

c) Aprendizaje Significativo. Es de importancia ya que produce un cambio de conducta en el niño. Al proporcionarles elementos que permiten ampliar sus experiencias y es algo que perdura más en la mente y el sentir del niño. Esto se puede notar cuando el niño es capaz de utilizar lo aprendido y de adaptar situaciones anteriores a otras nuevas para descubrir así el conocimiento.

d) Aprendizaje en la Psicología Genética. Esta concibe el aprendizaje más que un simple cambio de conducta y lo explica con base en el desarrollo psicológico. Esto quiere decir que el aprendizaje está supeditado en el desarrollo y por lo tanto el sujeto actuará con las limitaciones propias del nivel en que se encuentra y de esta manera el aprendizaje se dará bajo ciertas condiciones.

Por lo anterior se pone de manifiesto que se logrará aprendizajes significativos si el infante asimila las experiencias vividas anteriormente y las acomoda para luego adaptarse a las nuevas experiencias.

La psicología genética concibe al alumno como un sujeto cognoscente, el cual para lograr un aprendizaje primeramente debe conocer los objetos, para actuar sobre ellos y en consecuencia transformarlos.

Para Piaget el conocimiento no se extrae del objeto directamente, ni tampoco es producido por el sujeto. Para él, el conocimiento es producto de una interacción constante entre el sujeto y el objeto.

Así lo esencial del sujeto no es contemplar, sino transformar; es por esto que el sujeto activo tiene que organizar y reorganizar sus propias actitudes según sus capacidades se lo permiten.

4.2 El aprendizaje significativo a través del juego.

La dirección del proceso enseñanza-aprendizaje, debe crear en el educando un ambiente agradable, estimulándole a que participe en el proceso educativo de manera que se sienta capaz de aprender por sí mismo.

Por lo expuesto se comprende que se debe rechazar el viejo concepto de enseñanza tradicional, la que dice que enseñar es transmitir conocimientos y aprender es recibirlos de manera pasiva, el cual es algo que ha pasado a la historia, ya que de acuerdo a la corriente constructivista "Aprender es adquirir a través de la propia experiencia, conocimientos, hábitos y destrezas que promueven un cambio en el comportamiento del educador".⁸

La didáctica plantea a los docentes las siguientes cuestiones que son:

- Qué enseñar? Enseñar a pensar, actuar y crear.
- Para qué? Para llevar al niño a un nivel cada vez mayor de autonomía afectiva, de cooperación y construcción de su conocimiento.
- A quién? Al niño que representa características particulares de su evolución.
- Cómo enseñar? A través del juego y de las actividades que se apoyarán de acuerdo al interés y desarrollo del niño.

Ausubel desarrolló una teoría del aprendizaje escolar, la que considera que resulta fundamental brindar a los escolares un aprendizaje significativo. Considera que el aprendizaje "es el resultado de la relación entre los contenidos nuevos y los contenidos anteriores".⁹

Es interesante hacer notar que por medio de los juegos educativos se pueden vincular las experiencias nuevas con las anteriores, por lo que el juego resulta un

⁸ NEWMAN, Bárbara. "Manual de psicología infantil". p. 248.

⁹ AUSUBEL, David. "Psicología Educativa". p. 56.

instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizajes significativos en sus alumnos.

Para que el aprendizaje sea significativo tiene que darse dos condiciones fundamentales.

- Que los contenidos tanto en su estructura y conformación interna, como en su relación con la capacidad de asimilación y con la estructura cognoscitiva del aprendizaje, tienen que contar con elementos significativos.
- Que el alumno debe estar motivado para relacionar lo que aprende con lo que ya conoce. Lo significativo del aprendizaje tiene relación con la necesidad e interés del educando, así como la aplicación y funcionalidad de los conocimientos en su vida diaria.

Actualmente se cree que el proceso enseñanza-aprendizaje que se está utilizando es realmente significativo, porque se le da al niño la oportunidad de hacer con los materiales lo que él quiera; pero si al hacerlo no se hace de una manera organizada, nunca se obtendrá el aprendizaje significativo en los pequeños, al contrario, sólo se logrará llenarlos de conocimientos, que llegará un momento en que no sabrá ni cómo aplicarlos y ni podrá resolver los problemas que se le presentan; aunque para entonces, su educación, desarrollo intelectual y la construcción de su aprendizaje serán muy deficientes a las exigencias del medio en que se desenvuelve.

Para que esto no suceda, hay que darle libertad al niño pero siempre corrigiendo los errores que comete, para que así vaya aprendiendo poco a poco, tomando en cuenta sus decisiones y por otro lado, ayudarle en los problemas que no pueda resolver; esto se logrará con la ayuda del educador para que el aprendizaje sea satisfactorio en los preescolares, proporcionándole diversos materiales para que

tenga la oportunidad de explorar y conocer la utilidad de cada uno de ellos y al mismo tiempo adquiere un aprendizaje significativo.

4.3 Influencia de la familia en el área cognitiva a través del juego.

El niño al actuar no lo hace al igual que los demás porque todo depende de las nociones y conductas que recibe principalmente en el seno familiar.

El niño actuará con el reflejo mismo que acciona el papá y la mamá, o con las personas que convive, si la educación que recibe en la familia es buena o es mala, se reflejará en el comportamiento que tenga y lo va a demostrar. Aunque muchas veces el niño se comporta de una manera diferente de como lo hace en su casa a como lo hace en el jardín.

Es importante recordar que la comunidad educativa la conforman los alumnos, docentes y padres de familia. Es necesario que se utilicen actividades lúdicas como un medio para aprender.

El apoyo que brindan los padres de familia será benéfico en el aprendizaje escolar. También deben de comprender que el niño a través del juego se podrá observar cómo se manifiesta o si existe alguna perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual; se podrá también identificar la fase de desarrollo mental a que ha llegado el niño.

Las actividades lúdicas constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y el mejor testimonio a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle. El docente debe estimular el juego, llevándolo en una forma planeada, organizada, adaptada a los intereses y necesidades del niño, para que

éste a su vez vaya involucrando sus capacidades y habilidades para lograr tarde o temprano aprendizajes significativos.

4.4 Características del juego.

El juego facilita y promueve la comunicación entre los niños, los padres y los adultos, de manera que todos se divierten aprendiendo. Los siguientes elementos inherentes al juego constituyen una estructura sólida para el aprendizaje del niño y son una base esencial para su desenvolvimiento en la vida.

- Todo juego es una actividad libre, ya que el sujeto está en capacidad de decidir si participa o no durante cuanto tiempo. Enseña al niño a tomar decisiones.
- Tiene un tiempo y duración definidos, que se establecen según la actividad que se vaya a realizar. Se puede repetir si uno lo desea, en cualquier momento. En principio, la enseñanza al niño, la noción del tiempo, contribuyen a desarrollar su sentido de cumplimiento de normas.
- Fomenta el orden, porque existen reglas que de no ser cumplidas le hacen perder su carácter lúdico, y con ella se crea una tensión que genera un cierto contenido ético y de responsabilidad.
- El juego es una lucha por alcanzar algo o una representación de algo. Implica algunas veces una competencia, un ganador y un perdedor. Le enseña a medir sus capacidades.
- Da la oportunidad al niño de distinguir la realidad, la fantasía, porque realiza diferentes papeles; por ejemplo: imitar al papá y a la mamá o jugar a los ladrones y policías, lo prepara para enfrentarse a la vida.

- Fomenta en el niño la autodisciplina y la autonomía, porque la ayuda a adquirir confianza en sí mismo.
- Mediante la práctica del juego se puede observar las dificultades que presente al niño. De esta forma, el juego se convierte en un importante medio indicador para prevenir o superar posibles problemas de aprendizaje.
- Es un elemento vital para su desarrollo social, ya que promueve la cooperación y la interacción con sus compañeros.
- Le ofrece una excelente oportunidad para madurar de una manera integral, física, afectiva, intelectual y socialmente.

Aparte de los conocimientos y habilidades que adquieren los niños al jugar, descubre la alegría de estar en constante actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de poner a prueba todas sus posibilidades de cambiar el mundo circundante, en vez de aceptarlo como lo encuentra.

Los niños a quienes se le ofrece la oportunidad de jugar, dedicarse a sus juegos infantiles pasan horas y horas entregados a dicha actividad lúdica. El hecho de que el niño juegue e inicie sus juegos de acuerdo a sus intereses nos demuestra que las actividades lúdicas le sirven para adquirir nuevos conocimientos.

Entre más se involucren el juego y el proceso del aprendizaje, más efectivo, sólido y duradero será éste. La vivencia o memoria sensitiva es muchísima más vigorosa que la sola memoria mental sobrevalorada por aquellos educadores empeñados en mantener una posición conservadora y para quienes el desarrollo de la creatividad, la comprensión y la reflexión, resultan imprescindibles.

El juego libre no sólo desarrolla las facultades del niño para representar, sino también le proporciona oportunidades para desarrollar el conocimiento físico, lógico, además de sus habilidades perceptuales.

4.5 Sugerencias de algunos juegos como recurso didáctico.

Los diferentes tipos de juego se encuentran presentes en los niños, ya que el juego es una actividad en donde los pequeños utilizan su fantasía relacionándola con la realidad para crear cosas nuevas, seres ficticios que contribuirán para ser más ameno el aprendizaje. El niño no distingue si existen diferentes tipos de juegos infantiles sino que él se adapta a todos o crea su propio juego. Es importante conocer los diferentes tipos de juegos infantiles existentes ya que nos sirven para aplicar una mejor enseñanza en los niños.

4.5.1 Juego de arena.

Las oportunidades para jugar con arena y con agua son múltiples en la clasificación de cuatro colores de arena, los niños pueden ampliar la actividad. Los de cinco a siete años exploran todo lo que concierne al material con que juegan conservando su volumen, peso, estructura, color y tamaño; con la participación de la educadora, en los niños pequeños se logra efectuar una carrera entre ellos para jugar con arena, con embudos y varios diámetros. Los conceptos principales que desarrolla el niño mediante la experiencia directa son relaciones entre velocidad, espacio y tiempo, jugar con arena es un medio adecuado para ocupar la mente de los niños en la comprensión del mundo físico.

4.5.2 Juego de las sillas.

Se colocan las sillas una al lado de otra en hilera, pero una con el asiento para un lado y la otra a la inversa, se pone una silla menos del número de niños que van a jugar, la música debe ser alegre y rápida, suspendiéndola en un determinado tiempo, de preferencia que no sea muy extensa para que al estar corriendo no se fatiguen; al parar la música deben sentarse, uno no alcanzará silla, éste pierde, se sale del juego

y se lleva una silla, gana el que pueda sentarse en la última silla que quedó, si no se tiene música se debe de emplear lo que se tenga a la mano o simplemente palmear, el niño al estar jugando desarrolla su capacidad imaginativa, estructurando su habilidad, por lo que su rendimiento escolar aumente.

4.5.3 Juego en círculos.

El juego en círculos es el pares y nones que son los más populares en los niños de preescolar, todos los pequeños se toman de la mano para formar un círculo y cantan mientras avanzan sin soltarse de la mano, luego caminan en sentido contrario y al terminar el canto se abrazan de dos en dos, como se juega procurando que la cantidad sea non, el que quede solo pasa al centro y procura ganar pareja para que sea otro el que pierda y pase al centro.

Este juego ayuda a socializar al niño con sus compañeros en una forma muy fácil girando alrededor de todos sus compañeros de grupo.

4.5.4 Juego de danza.

Se presenta a los niños una estatua o un juguete, se les pide que lo imiten y permanezcan como ella un momento, con lo que logran dominio y equilibrio, pueden ser varios modelos para que cambien la postura y el esfuerzo sea de diversos miembros y músculos. Alguna vez se les pedirá que inventen actividades de estatua, días después las estatuas escuchan música y comienza a danzar, cambiando los pasos y movimientos, al suspenderse la música vuelven a su estado, es un bonito juego de atención y un excelente ejercicio auditivo, además de ser oportunidad para que los niños inventen un baile y actúen con iniciativa y libertad, estimulando su creatividad.

4.5.5 Juegos organizados.

Este juego surge en el niño cuando comienza a decaer; necesitando nuevos estímulos requiriendo una variación y buscando un nuevo interés, esperándolo de su maestra a quien recurre constantemente en busca de ayuda para realizar sus actividades organizadas y que posibilitan la actuación natural y espontánea de éste. El pequeño busca nuevos recursos que predominan en su medio sobreviniendo una libertad para realizar tal y como él quiere. En esta edad el juego es por excelencia su mayor ilusión, por lo que la educadora ubica sus actividades con una variedad de juegos, los que organiza con todos los niños del grupo, haciéndolos participar en forma libre, donde la incorporación de los alumnos se unen con el juego y logran poco a poco su ubicación temporal.

4.5.6 Juegos de cooperación.

Son las actividades de cooperación con objetos que pueden ser diseñados para ayudar a los niños a descentrarse de su punto de vista egocéntrico y lograr su objetivo, una de las actividades es la de los conos a través del hoyo, lo que es realizado por dos niños, éstos deben cooperar para lograr que ambos conos pasen por un hoyo ya que los dos no pueden ser introducidos al mismo tiempo; otra actividad es el camión con sogas, en la que la tracción del niño produce dos movimientos contrarios sobre un camión de juguetes con la cooperación de diversos instrumentos, creando un mayor desarrollo imaginativo en el niño para lograr un conocimiento mayor en su experiencia personal.

4.5.7 Juegos tradicionales.

Estos juegos son la herencia de sus progenitores, los que tiene un valor de apreciación y de interés general.

La evolución del niño y de sus juegos, así como la necesidad del juego en general, se nos presentan como realidades universales, no por eso deja de estar enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de ellos y los juguetes creados por herencia cultural.

Son los juegos la tradición de cada lugar con sus propias características que de acuerdo a la cultura y sociedad se ha venido llevando a cabo desde años anteriores y siguen siendo el centro de atención y diversión de los niños del tiempo actual.

Presentan estos mismos una serie de actividades a realizar que le permitan a los pequeños diversión y entretenimiento.

Este tipo de juegos vienen a formar en los infantes un tipo de entretenimiento que por tradición son juegos que no pierden su valor y perduran a través del tiempo. Estos juegos fomentan la diversión, distracción y entretenimiento y en ocasiones no sólo son utilizados por los niños sino también por los adultos, los que al aplicarlos evocan recursos pasados en los que se divirtieron.

Entre estos juegos se encuentran: a la víbora de la mar, campanita de oro, doña blanca, naranja dulce, el patio de mi casa, canicas, trompo, cuerda, matatena, la pelota, etc.

4.5.8 Los juguetes.

Parte importante de los juegos individuales y colectivos son los que se realizan con objetos llamados juguetes. Entre éstos, los mejores son aquellos que más se prestan para crear la fantasía infantil; también, en todas las edades, los juguetes preferidos por los niños son las materias primas, cuya forma y uso pueden variar según las necesidades del momento.

Para los niños pequeños, la arena, la arcilla, el papel, tacos, bloques, cuerdas, carretes y el agua, son materiales que les procuran momentos lúdicos, en los que el gozo de imaginar, crear y experimentar es intenso y se renueva en forma constante. Hay además, obviamente, juguetes hechos, comprados o fabricados por otras personas. Se deben escoger con preferencia los menos sofisticados y caros, sólidos, de varios usos, higiénicos, no peligrosos que el niño pueda emplear en diversas edades.

4.6 Orientación didáctica para la implementación del juego.

En toda situación de docencia se produce una constante interrelación entre dos factores: los contenidos de la enseñanza y la forma como se les trabajara. Si bien, muchas veces existen aprendizajes esenciales que no están directamente implicados en los contenidos, por ejemplo, los vínculos humanos entre los alumnos y con el maestro; la dificultad para trabajar en grupo, o los aprendizajes referidos a la socialización, etc. El desarrollo de la formación de los alumnos se produce por la capacidad del profesor para estimular y orientar eficientemente las actividades del aprendizaje. La comunicación que puede desarrollar el profesor con sus alumnos promueve un resultado superior en los procesos de elaboración y creatividad.

La educadora al implementar un juego deberá considerar:

- La característica del grupo de niños con los que trabajará.
- La instalaciones y material disponible para el desarrollo de los juegos.
- La época del año y condiciones climáticas.
- Las necesidades e intereses de los niños que conforman el grupo. La selección de los juegos se debe realizar considerando que siempre permita la participación de todos los niños; por lo que hay que evitar las exclusiones y posibilitar la actividad constante del niño

- La enseñanza debe adecuarse al ritmo natural de aprendizaje de los niños; debe darles la posibilidad de que disfruten de los juegos.
- Es importante ser flexible, de acuerdo con las circunstancias y, en especial, con el estado físico y psíquico de los niños.
- Constantemente debe estimular a los niños, pero especialmente a los más tímidos; a los que se inhiben fácilmente, a los que tengan menos coordinación y que sean poco diestros; debe, asimismo, apoyar y estimular a los perdedores, enseñar que lo importante es jugar, no ganar o perder.
- Deberá tomar en cuenta el proceso evolutivo de cada niño, así como sus aptitudes demostradas en cada actividad.

CONCLUSIONES

Para poder tener un concepto definido acerca del presente trabajo, me he propuesto concluir de la siguiente manera.

El juego en el niño es un elemento indispensable que necesariamente debe fomentarse en él desde los primeros años hasta su desarrollo, ya que a medida en que el niño juega, aprende, basándose en esto el educador tiene que implementar diversos juegos después de cada actividad en la que conquistará y motivará el interés del niño a la vez que mejore los conocimientos, pero nunca obligar a un niño a que participe; sino que mediante diversas actividades y un trabajo constante hará que el niño tímido cambie por ser un niño dinámico con un interés mayor para mantenerse siempre alegre.

En el jardín de niños los pequeños llevan un aprendizaje manual e intelectual, el que es dado por los maestros educadores que influyen en ellos para su mejor formación utilizando los juegos por medio de técnicas para lograr su objetivo. El juego es un elemento por el cual se unen un grupo de niños que comparten todas sus emociones, conduciéndolos por un camino en el que se cuidan sus tradiciones, y a la vez, se tiene una mayor relación con su medio ambiente.

Los principales juegos en los que se obtienen mayor rendimiento escolar son los juegos libres y los juegos simbólicos, ya que mediante la imitación que realizan los pequeños se pueden consolidar las diversas funciones que se desea transmitir.

Así también se deben tomar en cuenta las diferentes etapas por las que atraviesa el niño, ya que de esa manera se podrá observar las características y evolución por las que el infante pasa, a través de esto se puede ir adaptando y sugiriendo juegos

que vayan de acuerdo a los intereses y necesidades de cada niño de acuerdo a su edad.

Se debe dejar al niño en libertad de expresar sus sentimientos, sus emociones y sus experiencias ya que a través de éstas liberarán los excedentes de energía para adquirir graficantes experiencias.

La actividad lúdica del niño tiene una fase comprensiva muy desarrollada en el preescolar cuyo sustento teórico de carácter psicogenético, consolida el concepto de juego dentro de la génesis del desarrollo del simbolismo en el niño.

El juego del niño en el ámbito escolar, tendrá que ser redimensionado por vertientes que incidan en el juego, como elemento vital de la procreación del niño.

El maestro debe ser consciente de que el niño necesita recuperar espacios en la escuela para la manifestación y el cuestionamiento de las ideas, tanto de las propias como de aquellos que se le imponen, y uno de estos espacios vitales es el juego.

El niño forja utopías en sus juegos, denunciando una realidad que lo constriñe y lo obliga a la enajenación.

El docente debe empezar desde ahora a la ejecución de un autoanálisis de su diaria tarea y en ese proceso, debe interrogarse si ha contribuido a la formación del niño como un ser integro.

BIBLIOGRAFIA

- ALBARRAN, Agustín. "Diccionario Pedagógico". México, D.F. 1980.
- ALVAREZ, María Eloísa. "El niño de 2 a 5 años". Editorial América, S.A., México, D.F. 1991.
- AUSUBEL, David. "Psicología Educativa". Editorial Trillas, México, D.F. 1995.
- CAMPO, A.J. "El juego, los niños y el diagnóstico". Ediciones Paidós, México, 1992.
- DELVAN, Juan. "El desarrollo Humano". Editorial Trillas, México, D .F. 1990.
- NERICE, Imideo. "Didáctica General". Editorial América, S.A. México, D.F. 1992.
- NEWMAN, Bárbara. "Manual de psicología infantil". Editorial Trillas, México, 1982.
- PIAGET, Jean. "Seis estudios de psicología". Editorial Ariel, S.A. México, 1990.
- RICHMOND, P.G. "Introducción a Piaget". Editorial fundamentos, España. 1981.
- Universidad Pedagógica Nacional "El niño aprendizaje y desarrollo". Editorial Trillas. México, 1988.
- ZAPATA, Oscar. "Aprender jugando". Editorial Pax México, 1995.