



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 054 EXT. NUEVA ROSITA



*La importancia del juego en el aprendizaje
del alumno de primer grado.*

NORA ANGELICA VILLARREAL MANZO

Propuesta pedagógica presentada en opción al
título de Licenciado en Educación Primaria.

Monclova, Coahuila, 1991



UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD 054
MONCLOVA, COAH.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION.

Monclova, Coah., a 01 de Julio de 1991.

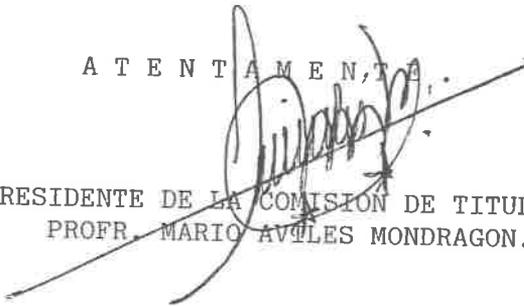
C. PROFR. (A) NORA ANGELICA VILLARREAL MANZO

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta -
Unidad y como resultado del análisis realizado de su trabajo titu-
lado: " LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL ALUMNO DE -
PRIMER GRADO " opción PROPUESTA PEDAGOGICA asesorada por el C. - -
Profr. AMADOR PEÑA CHAVEZ, manifiesto a usted que reúne los requi-
sitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, y previa comprobación de haber acreditado la tota-
lidad de las materias del plan de estudios, se dictamina favorable-
mente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesio--
nal.

A T E N T A M E N T E .


PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION.
PROFR. MARIO AVILES MONDRAGON.

c.c.p. Comisión de Titulación de la Unidad UPN, para su conocimiento.
c.c.p. Expediente.

DEDICATORIA

A mis padres:

Sr. Cuauhtémoc Villarreal Arizpe y Sra. María Dolores Manzo de Villarreal como un reconocimiento, al amor, fortaleza y comprensión que me dan, por dejarme hacer mi vida sin exigirme nada, sabiendo que les debo todo.

A mis hermanos:

Cuauhtémoc, Rosalinda, Luis Alberto, Julio César y Judith Yadira, por que me tanto como yo los quiero a ellos.

A mis asesores:

Profr. Amador Peña Chávez y José Luis Gutiérrez Reza, de una manera muy especial, por sus sabios consejos al elaborar este escrito.

INDICE

	PAGINA
INTRODUCCION.....	6
I. LA EDUCACION A TRAVES DEL JUEGO	
A. Importancia didáctica del juego.....	8
B. El juego y su significado en la formación personal del pequeño.....	10
C. Finalidades del juego.....	11
II. ¿QUE ES EL JUEGO?	
A. Auténtica alegría de crear, inventar y transformar.....	13
B. El juego en la realidad cotidiana.....	27
III. LOS JUEGOS INFANTILES Y LA EDUCACION	
A. Enfoque metodológico de los juegos.....	29
B. Relación: profesor-alumnos-padres de familia...	40
C. Sugerencias generales para jugar exitosamente..	41
IV. ANALISIS DE LOS LOGROS Y LIMITACIONES DE LA PRACTICA DOCENTE	
A. Síntesis de la aplicación de las estrategias...	43
B. Evaluación de la metodología.....	44

PAGINA

CONCLUSIONES.....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	50
BIBLIOGRAFIA.....	51

INTRODUCCION

Los profesores tienen una gran responsabilidad ante sus alumnos, las familias de éstos, la escuela donde desempeñan su labor, la ciudad a la que sirven, la nación como ciudadanos y ante la historia como hombres. Su labor es la más adecuada para formar selectivamente seres humanos, que puedan asumir una actitud digna ante su vida individual, familiar, social, nacional e histórica y la escuela es el escenario de semejante acción. La actitud del profesor ante sus alumnos, ha de estar inspirada en los más nobles sentimientos, tales como dedicar la vida a la altísima tarea de entender al niño, comprenderlo, amarlo y, sobre todo, ayudarlo.

En la labor cotidiana se enfrentan con algunos problemas para realizar eficazmente el proceso enseñanza-aprendizaje teniendo que hacer un estudio minucioso y concienzudo de cada uno de ellos o de los más importantes, para poder llevar a un buen fin la misión que tienen a su cargo.

El presente trabajo tiene el propósito de tomar el juego como base fundamental en el desarrollo socioafectivo, cognoscitivo y psicomotor del niño, así mismo hacer de la educación una labor consciente y actualizada para el beneficio de los educandos. Continuamente se da énfasis a la importancia del juego en la vida de los infantes, por lo tanto, es en las instituciones educativas en donde se debe integrar a los programas escolares,

ya que enfocándolo a las necesidades e intereses del niño, puede asumir un rol transformador, en los sistemas educativos. Esta propuesta pedagógica se compone de varias secciones; la primera parte trata sobre el porqué de este trabajo y su finalidad. La segunda parte está fundamentada por conceptos de diversos autores como: Decroly, Froebel, Montessori, Webster y John Dewey, se aborda el vínculo tan estrecho que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad, del conocimiento, de la afectividad, y la socialización, se da una visión general sobre el juego escrito en un lenguaje claro y sencillo. La tercera parte que es la práctica, ofrece juegos didácticos, seleccionados por su sencillez, originalidad y creatividad y por último se habla sobre la aplicación y evaluación de este trabajo. Se invita a todo profesor a transformar el proceso enseñanza-aprendizaje en una labor emotiva y dinámica, considerar el desarrollo evolutivo de los escolares y tomar muy en cuenta las necesidades e intereses de éstos.

I. LA EDUCACION A TRAVES DEL JUEGO

A. Importancia didáctica del juego.

El juego es de suma importancia puesto que se considera como una acción por medio de la cual el niño obtendrá un cúmulo de satisfacciones, experiencias y formas de expresión. En la recreación actúa, prueba y pone en práctica aquellas actividades que tal vez en el futuro realice. El juego en muchas de las veces, es un sustituto de lo que la vida diaria no le proporciona. Empieza a jugar desde muy pequeño y hasta que llega a ser joven será su entretenimiento predilecto. No se debe encasillar como un simple pasatiempo, puesto que es una descarga de energías que pone de manifiesto una cantidad de emociones, como la risa, la euforia, el interés y la alegría, además es un ejercicio, pues adiestra músculos y sentidos.

Con frecuencia nos enfrentamos con adultos que piensan que el juego es una actividad injustificada o una pérdida de tiempo, esto es una idea errónea, ignoran lo importante que es en la infancia, ya que prepara al niño para su vida de adulto. El juego además de despertar la inteligencia es un elemento primordial en el desarrollo del mismo.

Las actividades recreativas o el juego en sí, han pasado a formar parte importante de los trabajos cotidianos en las

instituciones educativas, al ser punto de partida de aprendizaje.

En el trabajo diario me he visto en la necesidad de tomar el juego como una actividad complementaria para el logro de los objetivos, pues el papel del profesor es pretender y lograr en el niño un desarrollo más completo, armónico, sensible y por en de más crítico y realista en la sociedad que lo rodea. Todo es to se logra no sólo con inculcar conocimientos intelectuales, sino, también, conceptos afectivo-sociales necesarios para lograr una correcta adaptación del individuo en la sociedad. Por eso se ha advertido la importancia que tiene no solamente el aula, donde el alumno adquiere aprendizajes, sino también el pa tío escolar, donde el educando obtiene un sinnúmero de conocimientos de sus propios compañeros, a través de actividades re-creativas, formándose en él, hábitos y valores morales.

A lo largo de mi trabajo docente, he podido percibir que algunos de mis compañeros profesores, no utilizan el juego como un recurso o complemento para hacer de sus clases un objetivo dinámico y creativo, ya que sólo lo utilizan como un simple pasatiempo. Conociendo el profesor las implicaciones del juego, en el desarrollo emocional, afectivo, cognoscitivo e intelectual del niño, será necesario que lo involucre en actividades lúdicas.

B. El juego y su significado en la formación personal
del pequeño.

La forma que presenta el infante de actuar sobre el mundo exterior, es a través del juego. Es esta la razón primordial del porqué juega. Es en el juego donde el niño va acumulando vivencias de su entorno social, va conociéndolo y conociéndose mejor.

Los pedagogos modernos saben y conocen la necesidad de un desarrollo que lleve al niño gradualmente a formar su carácter y su persona a la vez que le ayude a penetrar en el mundo complejo que le espera; propugnan porque la institución educativa se adapte a las necesidades de los niños.

Basándome en las experiencias de mi labor profesional al observar que el juego es la base de la vida, vi la necesidad de elaborar una propuesta que permita estrategias para transformar la educación en una sencilla, dinámica, creativa y agradable actividad. Puesto que dejar que el niño juegue no significa hacer a un lado la disciplina ni descuidar el orden o la buena educación, sino enseñarle al niño estos conceptos con gusto, no mediante imposiciones.

Con frecuencia el juego no es aprovechado en su totalidad, siendo esencial que el profesor conozca su importancia en la función formativa del niño. Los profesores deben hacer

conciencia de que hay que formar una escuela donde el alumno no solamente adquiriera conocimientos, también obtenga un desarrollo armónico, capaz de transformar su medio ambiente. Si no estamos plenamente convencidos del valor y de la importancia del juego en el niño, desaprovechamos una gran oportunidad de ayudarlo.

Propongo hacer del proceso enseñanza-aprendizaje una actividad agradable. Para lograr lo anterior, he elaborado este trabajo; una propuesta pedagógica enfocando el juego como recurso auxiliar para favorecer el desarrollo psicomotor, cognoscitivo y socioafectivo del niño.

C. Finalidades del juego.

- Lograr en el alumno un desarrollo completo; psicomotor, socioafectivo y cognoscitivo por medio del juego.
- Operacionalizar acciones dinámicas y creativas para un mejor aprendizaje.
- Formar un niño con un desarrollo armónico de su personalidad, con la posesión de hábitos dinámicos y de valores morales que le permitan conducirse activa y conscientemente.
- Fomentar las relaciones sociales entre los alumnos.
- Formar hábitos de trabajo colectivo.
- Crear un clima de seguridad y confianza en el aula, que haga desaparecer posibles conflictos internos.

- Ofrecer especial ayuda a los niños tímidos o impedidos físicamente.
- Formar personas críticas y transformadoras.
- Corregir posibles deficiencias en el proceso enseñanza-aprendizaje a través de actividades programadas por la Escuela Activa que impulsa nuevas formas educativas acordes con las necesidades de los alumnos.
- Favorecer la participación de los alumnos en su aprendizaje al hacer que tomen parte activa en una forma independiente y creativa.
- Establecer la interacción maestro-alumno, alumno-alumno.
- Hacer a un lado las formas de enseñanza tradicionales y optar por la pedagogía actual que sugiere nuevas iniciativas.

II. ¿QUE ES EL JUEGO?

A. Auténtica alegría de crear, inventar y transformar.

Los maestros son responsables del aprendizaje y aprovechamiento del educando. Por lo tanto es esencial dominar el complejo mundo del desarrollo continuo del infante, comprender sus necesidades.

Como maestros competentes, capaces y audaces, sabremos apreciar las semejanzas existentes entre los niños, asimismo las diferencias puesto que haciendo estas observaciones lograremos entender la realidad del niño.

El juego es de vital importancia, en el educando, ya que interviene de manera efectiva y positiva en su desarrollo cognoscitivo, socioafectivo y psicomotor. En el aspecto socioafectivo, el juego es una actividad social y comunitaria, al obtener por medio de éste una completa socialización. En el aspecto psicomotor, interviene en su buen desarrollo físico y en el aspecto cognoscitivo, el juego es una forma de adquirir y precisar conocimientos.

Cada aspecto del desarrollo influye en todos los demás. El desarrollo físico, el emocional, el social y el intelectual, están relacionados entre sí. La forma en que los niños se sienten a gusto consigo mismos influirá en su habilidad para aprender. Las habilidades que desarrollen los niños afectarán su propia imagen y su sentido del valor. (1)

Jugando el niño adquiere confianza en sí mismo, puesto que por medio de las actividades creativas, obtendrá un cúmulo de satisfacción y así mismo desahogo a sus tensiones.

Como profesora de grupo y con la experiencia que he obtenido en los años laborados, he visto como intervienen las actividades lúdicas en los aspectos del desarrollo del educando.

Conociendo la importancia del juego en el niño, trato continuamente de realizar mis clases, de una manera entusiasta, dinámica y creativa, puesto que de esta manera, he comprobado que alcanzo un resultado óptimo en el logro de los objetivos de aprendizaje. Es conveniente tener en consideración que uno de los puntos esenciales del juego, es que el infante a través de éste tiene la beneficiosa posibilidad de adquirir el aprendizaje impartido en las aulas, pero sobre todo, depende de que nosotros los profesores sepamos dar el enfoque preciso, para así aprovechar al máximo la preferencia ilimitada del niño por el juego.

El juego en primer lugar, es una forma temprana de la actividad cognoscitiva, que precede al conocimiento indirecto de la realidad por el niño. En segundo lugar, el juego es un procedimiento, un medio para conocer lo circundante. Su forma varía de acuerdo con las posibilidades alcanzadas por los pequeños. En tercero, al igual que toda experiencia práctica, el juego es una forma de comprobar, fijar y precisar de modo efectivo los conocimientos adquiridos. (2)

Existen infinidad de cosas que un niño debe aprender de los adultos, la forma más propia de enseñársela es el juego.

Perfecto sería que todo aprendizaje reuniera las características de un entretenimiento o recreación, puesto que para el infante todos los juegos son sinónimos de aprendizaje.

Es importante considerar que todo aprendizaje adquirido por el niño debe proporcionársele en partes para que éste pueda asimilarlo correctamente. Conviene entonces que el conocimiento se dé en un plan de diversión.

Desde hace varios años los psicólogos o especialistas de los niños, han expresado las ventajas, que se derivan de los juegos con el único fin de facilitar el aprendizaje. En estos tiempos no es de extrañar ver los comercios saturados de libros con juegos pedagógicos. La gran mayoría de estos juegos ofrecen una valiosa contribución en el desarrollo del infante. Si al niño no se le inicia en el juego, no se despertará su interés por experimentar. El hecho de que en la actualidad se tenga un concepto tan diferente del juego como en tiempos pasados, se comprueba lo necesario que es en el niño.

Anteriormente, la Escuela Tradicional, criticaba el juego, señalándolo como una pérdida de tiempo, como una actividad sin aparente justificación. La Escuela Nueva se ha propuesto hacer desaparecer ese concepto tan erróneo, ofreciendo una infinidad

de sugerencias para ayudar al niño en su proceso evolutivo, proporcionándole actividades motrices, que influirán de una manera determinante en él.

Las instituciones educativas toman el juego como un recurso pedagógico y socializador, puesto que el juego y el aprendizaje se pueden integrar de una manera favorecedora. No es perder el tiempo al valernos de las actividades recreativas, puesto que bien dirigidas, las convertiremos en un arma de valor incalculable para el logro de mejores resultados en la enseñanza.

Existen muchas nociones o conceptos que se refieren al tema que se aborda en el presente trabajo. Dentro de los representantes más distinguidos de la Escuela Activa tenemos a Decroly, Froebel y Montessori que coinciden en definir el juego como principio fundamental de la educación. Dentro de la corriente pragmática, John Dewey ve el juego como actividad realizada inconscientemente cuyos resultados la trascienden.

Webster, desde su visión personal lo conceptúa como ejercicio o serie de acciones con el objeto de divertirse y entretenerse.

Mas no fue fácil la conquista de la Escuela Nueva para que se permitiera el juego en las instituciones educativas puesto que se decía que a la escuela sólo se iba a aprender "cosas serias", después, las actividades lúdicas, empiezan a verse como

una diversión inocente; posteriormente, se ven de una manera más optimista, al comprobarse su influencia en el desarrollo físico del niño. Y así poco a poco, las rondas, los juegos, el teatro escolar, fueron invadiendo la escuela. Más tarde se pudo comprobar que no sólo tenía repercusión en el desarrollo físico del niño, sino también en su desenvolvimiento social, puesto que bien encaminadas las actividades lograban una completa socialización del educando. Otro factor que fue esencial para la aceptación del juego en las instituciones educativas, fue el descubrir cómo influía en el desarrollo intelectual del niño.

Jugando el infante conoce e investiga no sólo su medio ambiente, sino que enriquece su vocabulario, desarrolla y ejercita su capacidad de atención, memoriza nombres, objetos, números y sonidos, imagina y crea.

¿Recreación en la escuela? ¡Pero los niños ya juegan el día entero!, es el comentario que oímos a todo instante. El hecho, sin embargo, es que la escuela de hoy percibe en las actividades recreativas no solamente diversión sino recursos valiosos para el trabajo educativo. Es que cambió la actitud de los educadores en relación a los juegos infantiles, que tienden no sólo a aceptar, sino que actualmente procuran estimular y organizar para sacar provecho de ellos. (3)

Rousseau rogaba a los maestros recordar que sus lecciones deben ser más acciones que discursos, porque los niños olvidan lo que les han dicho y no lo que han hecho. Sería inútil y contraproducente mantener al niño como en el pasado, en la rígida actitud de los brazos cruzados y del mutismo indefectible.

Observar, experimentar, realizar son actividades prácticas, que requieren desplazamientos, manipulaciones e intercambio de opiniones. Las antiguas opiniones en materia de educación no permiten concebir el régimen actual de independencia, según ellas, hay que reducir la actitud del educando, a una estricta observación en silencio, a la inmovilidad y rigidez, a todo aquello que impide un aprendizaje óptimo. Por esto la Escuela Activa estimula al profesor a crear un ambiente alegre y sano que inspire confianza al alumno. Tomando en cuenta que los objetivos del Programa de Primer Grado (4) pretenden:

- Lograr un desarrollo físico, intelectual y afectivo sano.
- Conocerse y tener confianza en sí mismo, para aprovechar adecuadamente sus capacidades como ser humano.
- Desarrollar el pensamiento reflexivo y la conciencia crítica.
- Comunicar su pensamiento y su afectividad.
- Tener criterio personal y participar activa y racionalmente en la toma de decisiones individuales y sociales.
- Participar en forma organizada y cooperativa en grupos de trabajo.
- Integrarse a la familia, la escuela y la sociedad.
- Identificar, plantear y resolver problemas.
- Asimilar, enriquecer y transmitir su cultura, respetando, a la vez, otras manifestaciones culturales.

- Adquirir y mantener la práctica y el gusto por la lectura.
- Combatir la ignorancia y todo tipo de injusticia, dogmatismo y prejuicio.
- Comprender que las posibilidades de aprendizaje y creación no están condicionadas por el hecho de ser hombre o mujer.
- Considerar igualmente valiosos el trabajo físico y el intelectual.
- Contribuir activamente al mantenimiento del equilibrio ecológico.
- Conocer la situación actual de México como resultado de los diversos procesos nacionales e internacionales que le han dado origen.
- Conocer y apreciar los valores nacionales y afirmar su amor a la patria.
- Desarrollar un sentimiento de solidaridad nacional e internacional basado en la igualdad de derechos de todos los seres humanos y de todas las naciones.
- Integrar y relacionar los conocimientos adquiridos en todas las áreas de aprendizaje.
- Aprender por sí mismo y de manera continua, para convertirse en agente de su propio desenvolvimiento.

Por lo tanto el hombre del mañana será capaz de utilizar su pensamiento lógico, será capaz de comprender y de aprovechar en forma racional el medio natural. Un hombre capaz de integrarse como ser individual y social que incremente su creativi-

dad y que promueva y conserve su salud, un hombre libre de igno-
rancia y de todo tipo de injusticia, dogmatismo y prejuicio.

Se ha comprobado que el juego actúa sobre el sistema ner--
vioso como un estimulante del desarrollo del crecimiento ya que
estimula las fibras nerviosas. Nos damos cuenta de las implicaci-
ones tan variadas y precisas del juego en el desarrollo del
niño. A continuación explicaré de qué manera influye en los as-
pectos psicomotor, cognoscitivo y socioafectivo.

ASPECTO SOCIOAFECTIVO

Por medio del juego, se ayuda a formar y favorecer el pro-
ceso de socialización, generando en el niño un sentimiento de
solidaridad, de ayuda mutua, incentivándolo a una integración
grupal. El juego es un regulador compensador de la afectivi---
dad, pues el niño descubre la necesidad de contar con amigos pa-
ra infinidad de situaciones, influyendo todo esto en su desarro-
llo. "El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicolo-
gía, en el cual el maestro puede conocer a sus discípulos en to-
da su desnudez espiritual". (5) El infante adquiere normas y
valores a través del juego. Adquiere la capacidad para coope--
rar y obtiene también un sentimiento de ayuda mutua.

ASPECTO COGNOSCITIVO

Por medio del juego podemos hacer que los niños obtengan

un aprendizaje agradable. Es una herramienta didáctica fundamental para el aprendizaje cognoscitivo. El juego se puede utilizar como recurso auxiliar y esencial en las actividades que deben ser ordenadas, gradual y sistemáticamente acorde a los intereses del educando. "El juego infantil resulta un instrumento de conocimiento y un efectivo elemento del desarrollo de las estructuras del pensamiento". (6)

Asimismo se debe proporcionar todo tipo de recursos para llevar a un buen fin las actividades planeadas.

ASPECTO PSICOMOTOR

Para un buen desarrollo de este aspecto en el niño es aquí donde puede intervenir el juego como recurso de apoyo.

El juego en este aspecto es de una gran ayuda utilizándolo correctamente, pues por medio de éste se obtiene un óptimo desarrollo físico y emocional.

La educación actual tiene un gran potencial para ayudar al niño en su proceso evolutivo, le proporciona actividades motrices significativas y organizadas secuencialmente, que favorecerán el control progresivo de la situación pedagógica tradicional, que ha impuesto una fuerte limitación a la necesidad de moverse y de jugar que tiene el niño. (7)

El niño aprende a través del juego, y puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices del mismo. Desarrollando

las actividades motrices en grupo brindarán mayores satisfacciones.

Decroly clasifica los juegos de la siguiente manera: (8)

1.- Juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales y de la aptitud motriz, comprenden:

a).- Los juegos visuales, clasificados bajo los títulos: juegos de colores, juegos de formas y colores; distinción de formas y colores combinados, y distinción de formas y de direcciones.

b).- Juegos visuales y motores.

c).- Juegos motores y auditivo-motores.

2.- Juegos de iniciación aritmética.

3.- Juegos que se refieren a la noción de tiempo.

4.- Juegos de iniciación a la lectura.

5.- Juegos de gramática y de comprensión del lenguaje.

Los juegos sensoriales tienden a fijar impresiones, a provocar la atención sobre los objetos y conducen al niño a realizar casi inconscientemente comparaciones y asociaciones.

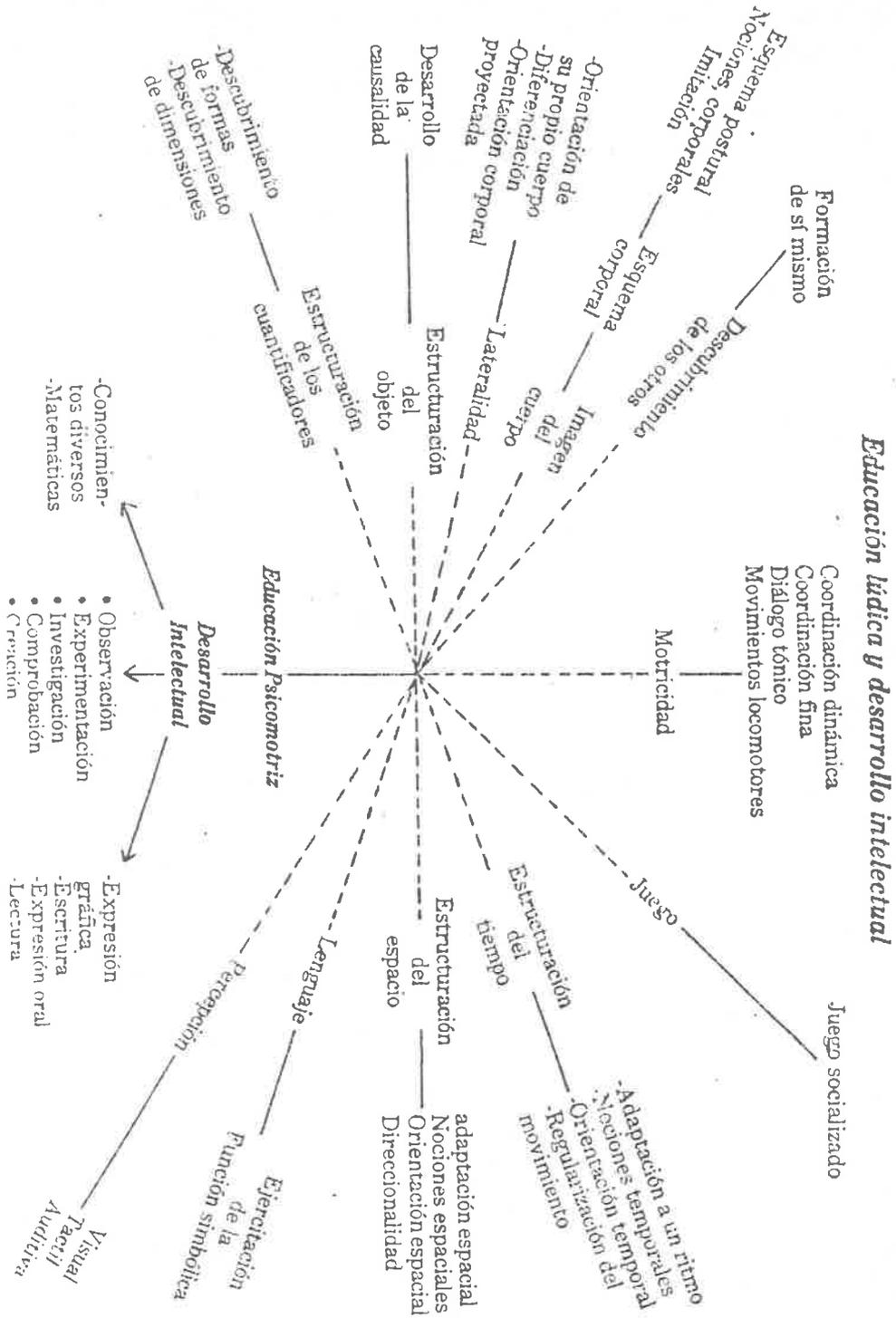
Estos juegos son propios para aplicarse dentro del aula y del patio escolar. Su función principal es desarrollar la atención voluntaria del niño en una forma espontánea. Los juegos motores dan al niño la conciencia clara de sus movimientos, se subdividen en visuales, motores y auditivo-motores. Los

primeros, mantienen la atención del niño mediante diversas motivaciones, desarrollan además su lógica elemental en la comprobación inmediata de los errores cometidos. Los segundos fijan notablemente la audición del niño. Consisten en hacer ir al niño en diversas direcciones con los ojos vendados y dirigirse hacia el origen de determinado ruido. Los juegos de aprestamiento para la lectura, la escritura y las matemáticas son con el fin de preparar o inducir al niño a las actividades que lo llevarán a la finalidad de dichos objetivos, crearles un clima de confian-za y de seguridad puesto que esto hará que el infante que no logre el objetivo no se sienta fracasado. Estos juegos permiten en la lecto-escritura:

- Desarrollo del esquema corporal.
Estructuración del espacio gráfico.
- Coordinación de los modelos visuales de la escritu-
ra con los patrones de pronunciación.
- Formación de esquemas cognoscitivos.
- Ampliación y desarrollo del lenguaje oral.
Para las matemáticas, además de lo anterior tene---
mos:
- Apoyar la construcción de operaciones lógicas de
clasificación y seriación.
- Construir relaciones lógicas entre clases.
- Incorporar acciones de suma, resta, repetición,
igualación, etc.
- Apoyar el desarrollo de los principios de cuantifi-
cación de la realidad, como por ejemplo, conserva-
ción de cantidad, equivalencia y seriación ordi---
nal. (9)

En los juegos que se refieren a la noción de tiempo es don-
de se emplean los juegos tales como correr a diversas situacio-
nes; lento o rápido; lanzar rodando una pelota; correr más rápi-
do, saltarla y tomarla; todo esto proporciona la noción

temporal. En el cuadro siguiente se ejemplifica la relación entre educación psicomotriz y desarrollo intelectual. (10)



En el cuadro anterior podemos percibir notablemente la relación tan estrecha que hay entre la educación psicomotriz y el desarrollo intelectual del niño, ya que un desarrollo armónico vincula los aspectos cognoscitivo, socioafectivo y psicomotor, como lo expliqué anteriormente. Si no hay concordancia y una óptima integración de esos aspectos no se logra una tarea educativa exitosa.

La educación psicomotriz consiste en favorecer y facilitar en el educando nociones tales como: lateralidad, tiempo, ritmo, espacio, percepción visual, táctil, auditiva, motricidad, es---tructuración de su cuerpo, y descubrimiento de los demás. El desarrollo intelectual comprende conocimientos de expresión oral, expresión escrita, matemáticas, observación, experimentación, investigación, comprobación y creación. Un correcto desarrollo afectivo y psicomotriz trae consigo un eficaz aprendizaje intelectual.

No se debe ignorar que el objetivo primordial de la ense---ñanza en México es lograr una educación de calidad, aunado esto al firme propósito de formar personas íntegras, capaces de analizar, comprender y colaborar con el desarrollo evolutivo de nuestro entorno. Los logros obtenidos implican la necesidad de una innovación a los modelos y prácticas establecidas, por consiguiente se percibe la urgente necesidad de evolucionar a partir de hipótesis progresivas que se comprueben con resultados prácticos. Por tal motivo es necesario revisar contenidos,

RESERVA

vincular procesos pedagógicos con los avances de la ciencia y la tecnología, renovar métodos para lograr una educación de calidad. La educación requiere de estrategias para que el alumno se incorpore sin obstáculos a las acciones y actividades que de manda nuestra sociedad.

Los innumerables intentos por diseñar diversos programas y técnicas encaminadas a una óptima y eficaz enseñanza educativa, nos revelan que aún existen limitaciones en ese aspecto.

Nuestro objetivo como profesores es innovar métodos y estrategias que mejoren y faciliten la acción educativa, empezando en la solución de los problemas que interfieren en el logro de aprendizajes, pues he observado que la educación en la práctica adolece de múltiples errores.

Contribuir a elevar el nivel de la educación es y será el motivo esencial que me estimule a realizar acciones y así mejorar el aprendizaje de mis alumnos.

Es urgente la necesidad de encarar la enseñanza de una forma diferente a la actual, ya que la metodología tradicional de enseñanza no concibe las características evolutivas del niño.

Es importante considerar que un aprendizaje efectivo sólo es posible si se respeta el proceso cognitivo de cada alumno, cuando se logran avances y se practican acciones interesantes,

se estimula el intercambio y se desechan los trabajos de tipo mecánico.

Profesores y alumnos son seres pensantes y activos, que buscan soluciones a los problemas, que discuten e intercambian opiniones. Los diversos juegos que propongo tienen la finalidad de lograr una integración de la personalidad del alumno, favorecer el desarrollo normal, lograr una óptima socialización, satisfacer la necesidad de movimiento y sobre todo obtener desarrollo emocional e intelectual.

Hoy en día se conoce profundamente el inmenso valor de la actividad lúdica en sus diversas manifestaciones; por lo tanto es esencial encauzarla desde la niñez, para que rinda plenamente en la vida infantil, para que produzca un ser humano feliz, un niño con una conducta normal, con alegría de vivir, con grandes afectos y posibilidades de expresarlos, con capacidad de comunicarse y convivir con sus compañeritos, con desahogo de sentimientos, con inclinaciones estéticas y con libertad de crear, pensar y de expresión. En una palabra un ser creativo y libre. (11)

Por medio del juego el niño estructura su esquema corporal y desarrolla e integra las nociones espaciotemporales, le permite su socialización y lo incorpora a su identidad social y sobre todo favorecen el aprendizaje de las matemáticas y la lecto-escritura.

B. El juego en la realidad cotidiana.

El juego se relaciona con todos los aspectos concernientes

al desarrollo de los niños, siendo éstos, el conocimiento, la motricidad, la socialización y la afectividad; resumiendo podemos apreciar que el juego es factor esencial en el desarrollo del infante.

A través de estas concepciones, al transcurrir del tiempo, se han determinado innumerables investigaciones sobre este factor preponderante, determinando que en los planes y programas escolares primarios, el juego debe ser el motivo principal y organizador de toda actividad educativa.

Observando y comprobando estas realidades, en que los trabajos escolares, realizados por medio del juego pueden formar una institución escolar adaptada a los intereses y necesidades de la infancia, me estimulé a desarrollar el presente trabajo, haciendo un estudio sobre el juego, importancia, implicaciones y posteriormente sugiriendo la forma de su aplicación.

Como dice Jean Chateau, no se debería decir de un niño solamente que crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Mediante el juego hacer actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor.

III. LOS JUEGOS INFANTILES Y LA EDUCACION

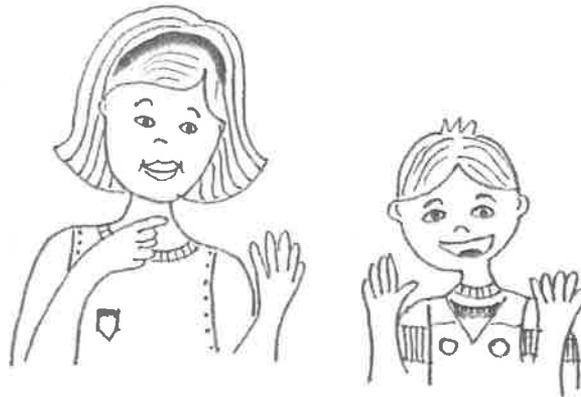
A. Enfoque metodológico de los juegos.

El enfoque metodológico de esta propuesta didáctica está encaminado a responder a las múltiples exigencias de una educación activa, tratando de satisfacer los requerimientos individuales del niño y a la vez cumplir con los fines sociales que desean obtener las instituciones educativas. Para lograr los objetivos de la enseñanza a través del juego deben ponerse en acción todas las fuerzas potenciales del alumno, por ello es fundamental que dichos objetivos sean precisos y que las actividades de los juegos sean estimulantes y variadas. Al llevar a la práctica los juegos deben tomarse muy en cuenta diversos aspectos, para el buen desarrollo de las actividades y obtener un resultado exitoso. Tales aspectos son:

- 1.- El profesor debe planear con precisión y eficacia las actividades a realizar.
- 2.- Dar las instrucciones sobre el proceso del juego.
- 3.- Decirle a los alumnos el nombre del juego.
- 4.- Pedir a los alumnos que pregunten si tienen alguna duda.
- 5.- Considerar que el juego se adapte a la edad del alumno.
- 6.- Seleccionar juegos sencillos y divertidos.
- 7.- Preparar el material que se va a utilizar.

- 8.- Seleccionar con anterioridad el lugar donde se va a desarrollar.
- 9.- Ver qué clase de juego es (individual, equipo).
- 10.- Darle nombre a cada equipo si se requiere.
- 11.- Asegurar que los equipos tengan igual número de competidores.
- 12.- Considerar que el alumno se interese inmediatamente por el juego.
- 13.- Darle al juego el tiempo necesario a fin de evitar el tedio.

A continuación citaré diversos juegos seleccionados por su originalidad, sencillez y creatividad.



"Fui a la ciudad".

Este juego da respuesta al dinamismo del niño. Ideal para favorecer el desarrollo psicomotriz ya que involucra al educando en actividades mímicas. Es aplicable al inicio del año escolar para romper la tensión característica de esos días.

El profesor y un alumno inician el juego al frente del grupo, el primero le indica al segundo por medio de movimientos corporales prendas de vestir. La finalidad de esta estrategia es:

- Capacidad de atención y concentración.
- Descarga de la tensión y del exceso de energía.
- Desarrollo social.
- Precisión y concordancia de ritmo.
- Habilidad física.
- Conciencia del cuerpo y del espacio.
- Desarrollo perceptivo motor: direccionalidad, imitación de un movimiento, control corporal.

En esta estrategia no se requiere de material, solamente intervendrán el profesor y los alumnos. Se deberá ser explícito en las indicaciones del procedimiento.

Los pasos son los siguientes:

El profesor dice: "Fui a la ciudad y compré una bolsa".

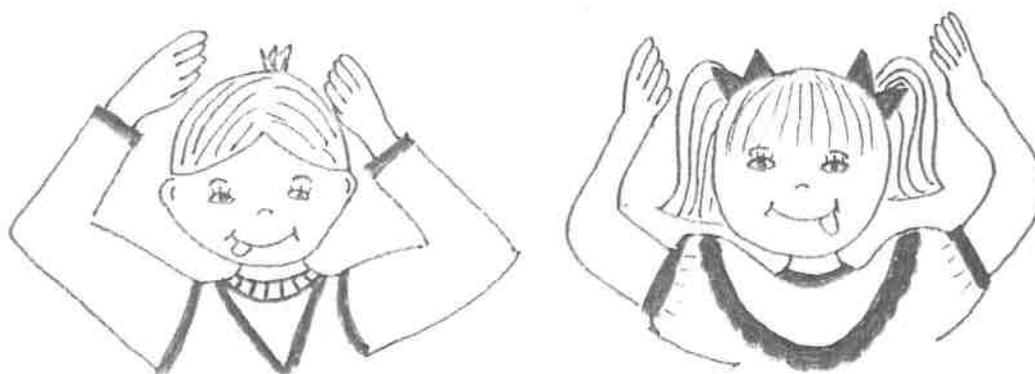
Haga la mímica de la palabra "bolsa", moviendo el brazo, como si colgara la bolsa del hombro. Ahora el turno es de un alumno, quien dirá: "Fui a la ciudad y compré una..." (no dice la palabra bolsa, sino solamente hace la mímica correspondiente a ésta) y un pantalón, simulando que se pone el pantalón. El

profesor continúa haciendo la pantomima de la bolsa, del pantalón y agregando un nuevo artículo. Continúa el mismo procedimiento hasta que uno de los dos pierde. El ganador continúa con un nuevo integrante que en este caso será un nuevo alumno.

OBSERVACIONES: El juego continúa con 10 ó 15 alumnos a manera de no hacerlo tedioso. Se varía el juego diciendo: "Fui al zoológico y vi un... etc.

EVALUACION: Se pregunta a los alumnos:

- Si el juego fue de su agrado.
- Qué no les gustó.
- Qué les gustaría que se cambiara del juego.
- Qué aprendieron.



"Los pasos divertidos".

Este juego es un ejemplo irrefutable de la manera en que favorece el desarrollo psicomotor y socioafectivo, ya que

incita al alumno a escuchar (percepción auditiva); imitar un movimiento (habilidad física); participar en grupo (sentimiento solidario). Esta dinámica permite obtener los siguientes objetivos:

- Flexibilidad.
- Conciencia de espacio.
- Desarrollo de ritmo.
- Percepción auditiva.
- Conciencia social.
- Integración grupal.

Los pasos a seguir en esta técnica son los siguientes:

Se coloca a los alumnos en hilera, a dos pasos de distancia uno del otro; el profesor indica:

Los gigantes; los alumnos dan grandes pasos, inflan el pecho y mueven los brazos.

Los enanos; esta vez darán pasos cortos, encorvados.

Los bomberos; dan un paso gimnástico.

Los changos; flexionan las piernas, cuelgan los brazos y caminan con toda la planta del pie en el suelo.

Las ranas; en cuatro pies, darán pequeños saltos hacia adelante.

Los cojos; se levantan y avanzan saltando en un pie, tomando con una mano la pierna doblada.

De tacones; caminarán sobre los tacones.

Los lobos; caminarán sobre la punta de los pies, sin hacer ruido.

Los caballitos; corren imitando el galope del caballo, golpeándose atrás.

OBSERVACIONES: Es oportuno indicar a los niños que se distancien entre sí para evitar choques durante la dinámica del juego.

EVALUACION: El profesor pregunta a los alumnos:

- Qué dificultades encontraron en las actividades.
- Si su participación fue entusiasta o aburrida.
- Qué aprendieron.

"Historia de un papalote".

Esta dinámica es perfecta para favorecer el aspecto psicomotriz y el aspecto cognoscitivo. Es aplicable al inicio del año escolar y cuando un objetivo del programa lo requiera.

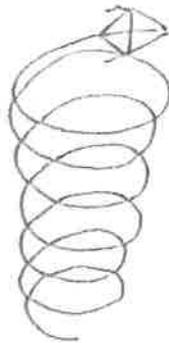
Se pretende lograr lo siguiente:

- Flexibilidad y precisión en los trazos.
- Facilidad para el aprestamiento de determinados objetivos (noción y trazo de letras, lectura, etc.).

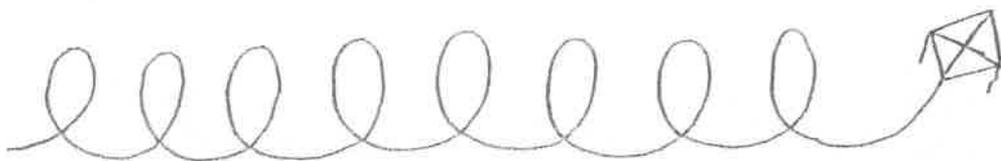
El profesor debe empezar creando un clima de camaradería dentro del aula para que los educandos realicen eficazmente las actividades y se logre la finalidad deseada.

El material a emplear por parte del profesor serán el pizarrón y el gis y por parte de los alumnos el cuaderno y el lápiz. Es muy necesario que el profesor sea explícito en la secuencia de las actividades. El procedimiento de esta estrategia es el siguiente:

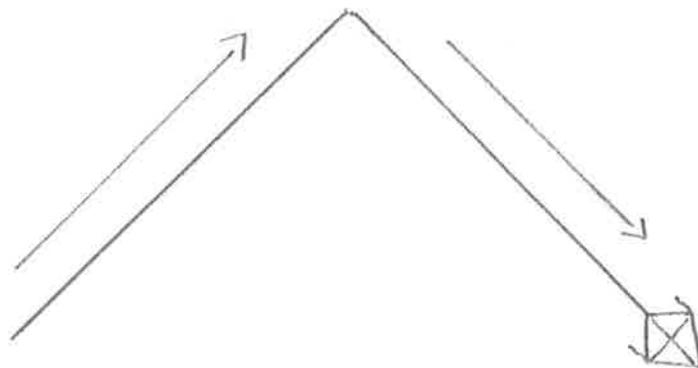
La profesora dice: "Cuando una vez remonté mi papalote un viento fuerte lo llevó gira que gira... Los siguientes trazos la profesora los hará en el pizarrón y los alumnos en el cuaderno.



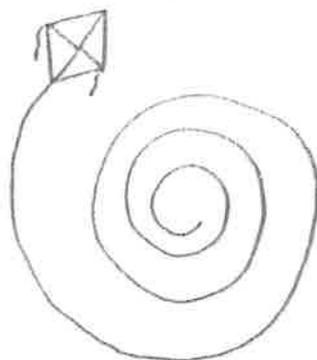
Corrí y traté de cogerlo pero un viento suave lo levantó del suelo, y lo hizo girar así:



Luego una ráfaga lo hizo subir y bajar así:

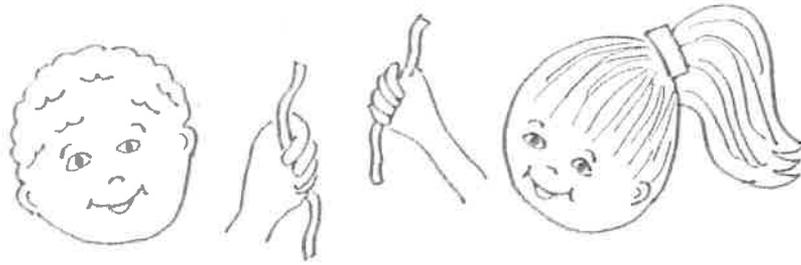


Y luego se cayó en un charquito y comenzó a girar en el agua así:



OBSERVACIONES: El profesor irá al lugar de cada alumno a ver si realiza los trazos con precisión.

EVALUACION: El profesor percibirá si se lograron los objetivos.



"El arco iris de cintas".

Este juego es ideal para aplicarse al inicio del curso escolar. Entre los propósitos está el de formar en los alumnos sentimientos de solidaridad, cooperación e intercambio colectivo, hacer desaparecer el ambiente de tensión que surge en los primeros días de clases, romper la tirantez característica al inicio del curso, desarrollar las relaciones entre los alumnos.

El material a utilizar son cintas de colores o podrán variarse por pares de objetos tales como dos círculos rojos, dos cuadrados verdes, etc.

El procedimiento es el siguiente:

Se reparten cintas pares de diferentes colores, dos rojas, dos amarillas, etc. A una señal de la profesora tratarán los alumnos de encontrar al compañero que tenga la cinta del mismo color.

OBSERVACIONES: Es un juego que resulta ser muy divertido y a la vez es sencillo, no presenta dificultades en su práctica y favorece notablemente las relaciones humanas.

EVALUACION: Se pide a los niños que opinen:

- Lo que más les gustó de la dinámica.
- Qué otras actividades sugieren.
- Qué aprendizaje obtuvieron.



"Pequeño, mediano, grande".

Los niños pequeños requieren mucha experiencia observando relaciones de tamaño y efectuando comparaciones. Como adultos, esta actividad nos parece demasiado simple, pero para los niños suele ser todo un reto. Con esta estrategia se pretende lograr lo siguiente:

- Agudeza visual.
- Noción de pequeño, mediano y grande.

- Capacidad de atención y concentración.

El material está compuesto de: envases de plástico de distintos tamaños con sus respectivas tapas.

El profesor coloca los envases sobre el escritorio y pide a un alumno que encuentre la tapa que corresponde a cada uno.

Si le resulta difícil, ayúdelo a que desarrolle un sistema para ir eliminando posibilidades, de una en una.

OBSERVACIONES: Si piensa utilizar frascos de vidrio, colóquelos sobre un tapete u otra área abullonada y supervise muy de cerca al alumno para evitar accidentes.

Para reforzar esta actividad también se pueden usar figuras diferentes y tratar de insertarlas en un molde. Estos juegos suelen ser muy divertidos y constructivos. Hay infinidad de objetos que pueden ser utilizados en esta dinámica.

EVALUACION: Los niños expresan:

- Qué otros materiales pueden ser utilizados en esta actividad.

- Qué aprendieron.

- Qué les gustó y qué no les gustó.

B. Relación: profesor-alumnos-padres de familia.

En el proceso enseñanza-aprendizaje, el papel del profesor, del alumno y de los padres de familia juega un rol importante para el buen logro del mismo. Por lo tanto debemos considerar estos aspectos que aunados nos reportarán grandes beneficios y satisfacciones.

En el quehacer cotidiano dentro del aula, el profesor que anhela favorecer el desarrollo eficaz de sus alumnos, dentro de la tarea educativa, adopta una actitud de respeto hacia sus alumnos, considera que los educandos tienen diferentes procesos de aprendizaje, así que no se permite encasillar a los niños con conceptos tales como "listo", "torpe", "regular", etc. No da el conocimiento hecho, sino induce al alumno mediante acciones experimentales, críticas y reflexivas al logro del mismo, incentiva al alumno a que exprese sus puntos de vista, crea situaciones de intercambio de ideas entre los mismos alumnos, construye un clima de seguridad y confianza, introduce en sus clases actividades dinámicas, entusiastas, divertidas y creativas, está en constante comunicación con los padres de familia.

El alumno requiere del estímulo del profesor para lograr sus conocimientos, es un ser activo, que investiga, explora, experimenta y elabora hipótesis, comete errores y aprende de ellos, necesita comunicación con sus compañeros, requiere de tiempo para llegar al conocimiento, y sobre todo necesita la

aprobación al observar que su trabajo se aprecia y su esfuerzo se valora. Los padres de familia deben estimular a sus hijos para que obtengan el máximo rendimiento en la labor educativa, fomentarles un espíritu participativo y de superación constante. Así como también deben estar en comunicación estrecha con el profesor de sus hijos, para que se enteren del avance educativo.

Deben ayudar a conseguir materiales que el niño necesita, orientarlo en sus tareas cuando así se requiera, y sobre todo asistir a las reuniones con el profesor. Es deber del profesor obtener una actitud positiva de los padres de familia y de los alumnos, para lograr formar un contexto educativo adecuado.

C. Sugerencias generales para jugar exitosamente.

Al reflexionar en lo fundamental del juego en el proceso educativo me permito hacer las siguientes sugerencias:

- El profesor debe mostrar siempre el mayor entusiasmo, buena voluntad y no irritarse.
- Trate de hacer los juegos vigorosos dinámicos y creativos.
- Dé el mayor énfasis a las actividades en grupo para fomentar las relaciones sociales y el espíritu solidario.
- Favorezca el desarrollo multilateral de los educandos, a través de actividades creativas, para así contribuir a la

formación del hombre digno, capaz de conducirse activa y conscientemente.

- Estimule a los alumnos introvertidos y en especial a los que presenten impedimentos físicos, para que participen al igual que los demás alumnos.

- Respete la manera de ser de cada individuo, encaminándolo cuando se dé el caso, hacia formas de aceptación social.

- Evite que se formen grupos de alumnos rivales, si esto ocurre buscar la forma de eliminarlos.

- Planee sus trabajos, no confíe nunca en la improvisación.

- Aproxímese a sus alumnos en forma amigable dentro y fuera de clase.

- Trate que las actividades sean auténticas, por ello debemos relacionarlas con la realidad del niño, llevando a los alumnos a realizar actividades que de verdad impliquen responsabilidades.

IV. ANALISIS DE LOS LOGROS Y LIMITACIONES DE LA PRACTICA DOCENTE

A. Síntesis de la aplicación de las estrategias.

Mi experiencia con el primer año me llevó a realizar este trabajo al conocer que un desarrollo efectivo y completo del niño trae consigo innumerables situaciones exitosas. Pude comprobar que mediante el juego se favorece el proceso evolutivo del niño.

La labor cotidiana del profesor lo induce a buscar soluciones a los problemas encontrados en su quehacer docente, por lo tanto me vi en la necesidad de mejorar y facilitar el desarrollo del niño y así obtener un mejor aprendizaje, para esto tenía que lograr primero un sentimiento solidario y cooperativo en mis alumnos.

Con la práctica fui mejorando mi labor docente, superando obstáculos, tales como la actitud de rechazo de los padres, al oponerse a las actividades propuestas en mi planeación didáctica, pero con los resultados obtenidos, obtuve una actitud positiva de los mismos. La aplicación de esta propuesta la realicé de una forma reflexiva, planificada, operacionalizada y seleccionando los aspectos, (psicomotor, cognoscitivo, socioafectivo) que consideré oportuno favorecer en determinado momento.

Por lo tanto las actividades las clasifiqué buscando una situación propicia para su desarrollo.

Así por ejemplo, los juegos para favorecer la motricidad son propios para el inicio del año escolar, al igual que los juegos de socialización. Los juegos para el aprestamiento de la escritura y las matemáticas, estructuración del esquema corporal, ritmo, tiempo, espacio y lateralidad, los llevé a la práctica cuando un objetivo del programa escolar así lo requirió. Aún así hago énfasis que los juegos educativos son aplicables durante todo el curso escolar. En la conducción de las actividades, fue fundamental llevar una sistematización de las mismas, tener presente las reglas del juego, para su mejor desarrollo y sobre todo planear con anterioridad el objetivo a obtener. El material que necesité para el desarrollo de las actividades no requirió de objetos inalcanzables en cuanto a su costo y en cuanto a su variedad. Necesita de un tiempo, que no se llegue al tedio y cansancio, para que el alumno lo disfrute al máximo y se obtenga la finalidad propuesta. Por lo tanto debí tener constantemente una actitud entusiasta para que no declinara el ánimo de los niños. Y sobre todo, es deber del profesor crear un clima de seguridad y confianza para que la tarea educativa llegue a su fin deseado.

B. Evaluación de la metodología.

He dado énfasis a la importancia de un buen desarrollo en

los aspectos cognoscitivo, socioafectivo y psicomotor en el niño desde el inicio del curso escolar. Con las estrategias didácticas aplicadas hubo cambios notables como un aprendizaje más efectivo, alumnos creativos, activos, cooperativos, solidarios, analíticos. La evaluación la realicé por medio de la observación, al registrar datos en escalas estimativas y de corroboración, para consignar los resultados obtenidos y percibir si se logró favorecer el desarrollo de los alumnos. A continuación citaré ejemplos de las evaluaciones realizadas:

EVALUACION DEL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO: (si-no)

Se favoreció en el alumno:

- 1.- Sentimientos solidarios..... ()
- 2.- Integración grupal..... ()
- 3.- Intereses infantiles..... ()
- 4.- Juicio crítico, reflexivo, analítico..... ()
- 5.- Sentimiento independiente y creador..... ()
- 6.- Participación activa e ingeniosa..... ()

EVALUACION DEL DESARROLLO PSICOMOTOR: (si-no)

Se favoreció en el alumno:

- 1.- El desarrollo auditivo..... ()
- 2.- El desarrollo táctil..... ()

- 3.- El desarrollo del ritmo, tiempo, espacio..... ()
- 4.- La lateralidad..... ()
- 5.- El conocimiento del cuerpo..... ()
- 6.- El desarrollo del movimiento..... ()
- 7.- La memoria..... ()
- 8.- La deducción..... ()

EVALUACION DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO

Se favoreció en el alumno:

- 1.- El dominio del color (rojo, verde, azul, etc.).
frecuentemente ocasionalmente nunca
- 2.- El dominio de la forma (redonda, cuadrada, etc.).
frecuentemente ocasionalmente nunca
- 3.- La orientación (atrás-adelante), (arriba-abajo),
(izquierda-derecha).
frecuentemente ocasionalmente nunca
- 4.- El conocimiento de la distancia (cerca-lejos).
frecuentemente ocasionalmente nunca
- 5.- El concepto de número y cantidad.
frecuentemente ocasionalmente nunca
- 6.- La expresión verbal.
frecuentemente ocasionalmente nunca
- 7.- La expresión escrita.
frecuentemente ocasionalmente nunca

8.- La observación, investigación, experimentación,
comprobación.

frecuentemente

ocasionalmente

nunca

Por medio de la evaluación llegué a la siguiente consideración: los objetivos eran favorecer el desarrollo armónico del niño en sus tres aspectos, formar en él un espíritu investigador, analítico, desarrollarle hábitos de trabajo colectivo y observé que aunado al logro de estos propósitos mejoró el aprendizaje de los alumnos.

CONCLUSIONES

Una vez desarrollado el trabajo, me permito expresar las siguientes conclusiones:

- Los métodos deben ser activos, aprovechando constantemente los intereses e iniciativas de los alumnos, introduciendo en nuestra tarea educativa acciones implementadas a construir aprendizajes significativos que les permitan crecer no sólo de forma física, sino también intelectual y socioafectivamente.

- El juego es indudablemente un recurso metodológico auxiliar en el proceso enseñanza-aprendizaje ya que facilita a éste para que los alumnos obtengan un máximo rendimiento del mismo.

- La participación de cada alumno es diferente, por lo tanto el profesor debe hacer que todos participen activamente o buscar las causas físicas o emocionales que no permiten la in-tervención de determinado alumno.

- La función del profesor debe enfocarse a inducir a los alumnos a tomar parte activa en el proceso enseñanza-aprendiza-je.

- Las actividades deben planearse de tal manera que todos los educandos tengan alternativamente responsabilidades de eje-cución y dirección, formando iniciativas de decisión y de inte-gración.

- Y sobre todo el profesor debe estar en una renovación constante de ideas, dejar a un lado la enseñanza tradicional y optar por una didáctica actualizada tan necesaria en nuestra

sociedad.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- (1) Judith Danoff et al Iniciación con los niños p. 34.
- (2) A. A. Lublianskaia Desarrollo psíquico del niño pp. 149 y 150.
- (3) Ethel Bauzer Medeiros Juegos de recreación p. 21.
- (4) S.E.P. Libro para el maestro primer grado pp. 15-40.
- (5) Hugo del Pozo Recreación escolar p. 19.
- (6) Oscar Zapata El aprendizaje por el juego p. 64.
- (7) S.E.P. op. cit. p. 40.
- (8) Oscar Zapata op. cit. p. 34.
- (9) Ibid. p. 63.
- (10) Ibid. p. 51.
- (11) Ibid. p. 147.

BIBLIOGRAFIA

- ARCE, Carlos de Juego con sus hijos Barcelona, Ed. Martínez Roca, 1987. 219 p.
- BAUZER MEDEIROS, Ethel Juegos de recreación Buenos Aires, Ed. Ruy Díaz, 1964. 153 p.
- BUSTAMANTE PARTIDA, Rafael Jugando en familia México, Mecnograma, 80 p.
- DANOFF, Judith et al Iniciación con los niños México, Ed. Trillas, 1985. 254 p.
- LUBLIANSKAIA, A. A. Desarrollo psíquico del niño Colección Pedagógica México, Ed. Grijalbo, 1971. 413 p.
- LLEDIAS, M. Karla Juegos al aire libre México, Ed. Libra, 1989. 126 p.
- POZO, Hugo del Recreación escolar 2 ed. México, Ed. Avante, 1975. 229 p.
- S.E.P. Libro para el maestro primer grado México, 1980. 381 p.
- S.E.P. Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita México, 1989. 180 p.