



**INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACIÓN
PÚBLICA DE OAXACA**
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 201 OAXACA, OAX.



**EL JUEGO COMO UN MEDIO PARA LA INTEGRACIÓN DEL
NIÑO (A) AL GRUPO ESCOLAR**

MARIA SOLEDAD DÍAZ JERÓNIMO

OAXACA DE JUÁREZ, OAX., ABRIL DEL 2002



INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACIÓN
PÚBLICA DE OAXACA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 201 OAXACA, OAX.



EL JUEGO COMO UN MEDIO PARA LA INTEGRACIÓN DEL
NIÑO (A) AL GRUPO ESCOLAR

MARIA SOLEDAD DÍAZ JERÓNIMO

TESINA EN LA MODALIDAD DE ENSAYO PRESENTADA PARA
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
PLAN 1985

OAXACA DE JUÁREZ, OAX., ABRIL DEL 2002

INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACION PUBLICA DE OAXACA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



C. T. 0369/2002
Dictamen de Trabajo
para Titulación.

No. Oficio
ASUNTO:

Oaxaca de Juárez, Oax., a 29 de Mayo del 2002.

C. PROFRA.
MARÍA SOLEDAD DÍAZ JERÓNIMO
P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad UPN 201 y como resultado del análisis realizado a su trabajo Titulado, **EL JUEGO COMO UN MEDIO PARA LA INTEGRACIÓN DEL NIÑO (A) AL GRUPO ESCOLAR**. Opción Tesina en la Modalidad de Ensayo, a propuesta de la **C. LIC. RUTH A. DIAZ RAMÍREZ**, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza para que presente su Examen Profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

MTRO. © **MANUEL JESÚS OCHOA JIMÉNEZ**
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



I. E. E. P. O.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 201
C. P. 0001 X
OAXACA DE JUAREZ,
OAX.

MJOJ/smob*

DANIEL:

Cuando supe que te esperaba, pensé en esforzarme por terminar mi carrera para poder ofrecerte lo indispensable; fuiste mi motivación, pues hubo dificultades, pero gracias a DIOS, a mis asesores y a mi familia, pude concluir.

Este trabajo representa parte de mi esfuerzo académico y lo dedico a ti.

ÍNDICE

	PÁGINA
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
PRESENTACIÓN DEL TRABAJO	
1.1. Formulación del tema	3
1.2. Justificación	6
1.3. Objetivos	8
1.4. Marco referencial	8
CAPÍTULO I I	
FUNDAMENTOS HISTÓRICOS DEL JUEGO	
2.1. Fundamentos históricos	10
2.2. Juegos y juguetes en la historia	11
2.3. Conceptualización del juego de acuerdo a diferentes teorías	13
2.4. Importancia del juego	18
2.5. Tipos de juego	20

CAPÍTULO III
EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

3.1.El juego y el saber	28
3.2.Llegar al trabajo a través del juego	30
3.3.Influencia del juego en el proceso enseñanza–aprendizaje	33
3.4.Juegos tradicionales en la localidad	34
3.5.El juego como medio de integración escolar	37
CONCLUSIONES	39
BIBLIOGRAFIA	42

INTRODUCCIÓN

El niño al iniciar un curso de educación preescolar o primaria, pasa por una fuerte crisis, pues tiene que dejar a su familia para integrarse a un grupo escolar, adquirir ciertos derechos y obligaciones como miembro de tal grupo.

Una de sus primeras necesidades es integrarse con sus compañeros y con su maestro (a) de grupo; es una necesidad de conocerse a sí mismo, y lo que lo rodea para comprender la relación que existe entre él y su medio ambiente.

Por otro lado debe comprender que necesita de los demás para lograr sus fines, que la cooperación entre ambos va en relación al trabajo, buscando siempre mejores resultados.

Todo juego infantil resulta placentero para los pequeños, además de que es esencial en la organización escolar, por lo que se reconoce que es un buen regulador para la socialización.

La tesina que se presenta a continuación, con modalidad de ensayo, lleva por título: "El juego como un medio para la integración del niño (a) al grupo escolar". Permite analizar el juego como un factor socializador muy importante en el desarrollo y crecimiento del niño como individuo, que pertenece a una sociedad con una cultura e historia.

El juego también es un elemento importante en la expresión, en el desarrollo de las estructuras del pensamiento del niño y en el conocimiento, ya que, por medio de él, el ser humano refleja sus ideales.

El juego es un hecho social, que por lo tanto se da dentro de una sociedad, pues es el laboratorio de prácticas de todo acontecimiento social.

Es triste ver como en la actualidad los niños pierden el interés por el juego quien les despierta destrezas y los socializa como seres constructores de la historia y los cambian por programas de televisión, principalmente caricaturas de violencia y ciencia ficción, que la mayoría de éstas sólo sirven para enajenarlos.

En el primer capítulo que se plantea y justifica el problema, se explican los objetivos que se pretenden lograr con la realización del trabajo.

En un segundo capítulo, se plantean los antecedentes históricos del juego, que a principios del siglo comienzan a desarrollarse investigaciones por filósofos y psicólogos, se analizaron algunas concepciones en particular de Henry Wallon, haciendo referencia a la metodología aplicada por Froebel, Montessori, Decroly y Freinet.

En un tercer capítulo, se analiza la aplicación del juego en el trabajo escolar, la relación que existe entre el juego y el saber, la influencia del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje, como aterrizar en el trabajo a través del juego y se comenta sobre algunos juegos tradicionales que aún existen o se practican en la localidad.

Espero, a través de este trabajo, conocer los aspectos más importantes de este concepto por lo menos poder modificar mi práctica docente, haciéndola más significativa para los alumnos, aplicando el juego dentro y fuera del aula, en las diferentes formas que más adelante se comentarán.

CAPÍTULO I

PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

1.1. Formulación del tema

Durante el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje han surgido diferentes problemas que obstaculizan o afectan nuestra práctica docente, como el desconocer estrategias, técnicas para evaluar a nuestros alumnos y no solamente asignar un número, pues se sigue confundiendo éste término con la medición; -La exigencia hacia los maestros por cumplir más en lo administrativo que en lo pedagógico, entre otros.

Uno de estos problemas y considero que es la base para poder desarrollar en un ambiente agradable nuestra práctica docente, es la falta de integración de los alumnos al grupo, es decir, no sienten una confianza que les permita desenvolverse plenamente con sus compañeros y maestro (a) de grupo, sienten rechazos o temores y esto ha ocasionado al mismo tiempo la falta de interés y participación en el desarrollo de los contenidos.

Cuando una persona no se siente a gusto en el trabajo no puede ser eficiente en el mismo, así el alumno no logra un eficaz aprendizaje si no está a gusto en su área de trabajo, este problema debe ser de suma importancia para los docentes, (pues se ha observado no en un grado o grupo específicamente, se ha venido dando en todos los grados de educación primaria) establecer un ambiente de confianza, de integración, de socialización, etc.

Por tal motivo creo que es muy importante aplicar el juego como una herramienta, un medio, una estrategia para que el niño se integre en el grupo. "En el niño, el juego es

el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar"¹

El niño es un ser que juega y preguntarse por qué lo hace equivale a preguntarse por qué es niño. "La infancia sirve para jugar y para imitar"². Si utilizamos el juego en nuestra labor, esto permitirá que exista una mejor relación social entre alumno-alumno y profesor, será una motivación tomando en cuenta sus intereses y realidad, buscando si es posible que también exista una relación entre el juego y el contenido que se va a tratar en clase, ya que de esta manera el interés no se perderá aún después de haber aplicado el juego, claro, pueden ser otros los fines que se persiguen al involucrar el juego dentro de nuestra práctica docente, como un factor socializador, que sería la meta que perseguimos al llevarlo a cabo, como un medio para relajar, para la integración de equipos de trabajo, para ampliar el vocabulario del alumno, etc.

"El niño utiliza el juego como desahogo o liquidación de todos sus conflictos, angustias, fobias o necesidades no satisfechas, etc."³ Por todo esto me interesó delimitar el siguiente tema para ser investigado y exponerlo en el presente ensayo: "El juego como un medio para la integración del niño (a) al grupo escolar"

Se ha observado en los diferentes centros de trabajo donde he laborado, que al desarrollar las actividades docentes, los alumnos se sienten más motivados si se realiza otra actividad que no sea escribir, leer, resolver problemas, operaciones, resúmenes, dictados, etc., pues el iniciar con un juego, para ellos es algo diferente con lo que se divierten, realizan con entusiasmo, se socializan y al mismo tiempo están aprendiendo, ya que por medio de este tipo de actividad la clase se vuelve más práctica y más significativa para los alumnos y maestro (a), sobre todo si se trabaja con material concreto; este tipo de actividades ayudaría al docente a facilitar el desarrollo de su práctica en todas las asignaturas y como un medio de integración del alumno al grupo escolar.

Para esto existen diferentes dinámicas y juegos apropiados de acuerdo a las diferentes edades a lo largo de la educación primaria, las que nos facilitarían el desarrollo

¹ Claparade. *Psicología del niño y pedagogía experimental*. Trad. Cast. Beltrán, madrid, 1927, 179 p.

² *Ibid.* 165 p.

³ Enrique García G. *Piaget*. México, ed. Trillas, 1991, 53 p.

de nuestra práctica, pues habrá mayor participación por parte del grupo, mayor utilización de material didáctico o de la región y por lo tanto, mayor atención de los jóvenes hacia la clase.

Por lo que se pretende buscar fuentes de información donde pudiera conocer sobre el tema, qué dinámicas o juegos son los apropiados para niños de educación primaria, de acuerdo a su edad, su desarrollo psicológico y de acuerdo a las asignaturas y contenidos temáticos a tratar, cuáles son algunas de las concepciones del juego, según diferentes autores, los tipos de juego, así como los juegos tradicionales en la región, entre otros; los fundamentos históricos del juego, la importancia que tiene el juego en nuestro trabajo escolar.

Será importante también investigar sobre los tipos de juego que existen y sus características, ello nos llevará a determinar qué juegos son aptos para nuestros alumnos; ya que desafortunadamente se ha notado al escuchar experiencias de otros compañeros, que no existe la relación social entre los alumnos (as) y alumno(a) – maestro (a) como debería ser, pues es imposible que compartiendo un ciclo escolar no se pueda lograr la integración del alumno (a) al grupo, no hay confianza para desenvolverse y participar en las actividades.

Sin embargo no se hace mucho para solucionarlo, quizás no nos damos cuenta que al propiciar las relaciones sociales en el grupo, sería más fácil que los alumnos se desarrollaran en cualquier actividad a desarrollar o ¿es que sólo nos interesa cumplir con lo administrativo y no con nuestra verdadera función?, creo que muchas veces realizamos nuestro trabajo más por obligación que por convicción.

1.2. Justificación

Es importante que seamos conscientes y que nos preocupemos no sólo por desarrollar nuestros contenidos, por cumplir al pie de la letra lo que nos marca el programa, sino ¿cómo hacer, de qué manera actuar para que se dé el ambiente adecuado y un buen desarrollo de las actividades?, pero que no sea esta una labor de imposición del docente, sino un trabajo de grupo, de esta manera el aprendizaje será más significativo para el alumno, aunque parezca repetitivo.

Nada mejor como el juego, sabiéndolo utilizar como una estrategia o medio para el fin que le queramos dar, podría ser por ejemplo relacionándolo con el tema a tratar, como dinámica para integración de equipos, para relajamiento y principalmente como un medio de integración social; que finalmente es lo que nos ayudaría más en nuestra labor docente, pues es indispensable que para que exista una buena construcción debe haber también muy buenos cimientos, los cuales como bases sean capaces de resistir lo mayor posible. Si existen buenas relaciones y comunicación entre los partícipes del proceso enseñanza – aprendizaje, (maestros y alumnos, principalmente), que las podríamos comparar con los cimientos de dicho proceso, estaríamos preparando el ambiente escolar, fomentando las relaciones entre los mismos, despertando el interés de los alumnos hacia el tema haciendo más significativo su aprendizaje.

Si los docentes le damos mayor importancia a la motivación preclase, tendremos mejores resultados.

Por experiencias de otros compañeros y las propias se puede decir que este problema de la falta de integración del niño al grupo se da con mayor frecuencia en las comunidades rurales que en el medio urbano, pues en éste hay una gran influencia de los medios de comunicación principalmente la televisión, por lo cual los niños tienen más facilidad para expresarse, tienen más conocimientos culturales aunque también les perjudica en gran manera si no existe la selección de programas por parte de los padres, en el medio rural, en cambio, no existen las mismas posibilidades y aún muchos padres

de familia, platicando con ellos, no están de acuerdo en que a través del juego el niño se pueda integrar en el grupo, e incluso obtener un aprendizaje, opinan que es tiempo perdido porque además en sus casas es lo único que quieren hacer, pero sin embargo también con una elección y dirección del juego se obtendrán los resultados que se pretenda o por lo menos se ayudará en gran manera para que así sea. "Los adultos que critican a los profesores por permitir que los niños jueguen no son conscientes de que el juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia"⁴

En el presente trabajo, que tiene como meta buscar en el juego la manera de integrar al alumno en el grupo escolar se espera que si no se logra llevarlo a la práctica antes de cada contenido, por lo menos se intente un inicio para poder comprobar su eficacia.

"El niño necesita libertad para jugar. Pero esto no significa que el adulto deberá desentenderse de él mientras juega aunque la orientación que le proporcione sea muchas veces indirecta"⁵.

Se pretende pues, investigar teóricamente y conocer sobre la aplicación de esta estrategia o medio, intentando un cambio en nuestro quehacer docente. Pero primeramente conociendo a nuestros alumnos y dándoles también a ellos la oportunidad de conocerse, convivir, comunicarse, etc., a través de las actividades lúdicas nosotros podemos lograr una visión de conjunto en la infancia .

"El juego permite percibir todo el niño a la vez, en su vida motriz, afectiva, social y moral"⁶ , y como formadores de cada uno de ellos, además de preocuparnos el qué y cómo aprenden nuestros alumnos, es necesario que ya exista ese ambiente de confianza y socialización entre las partes que intervienen al abordar algún contenido o una conversación grupal, por ello es necesario utilizar esa herramienta con la cual todo ser humano disfruta, convive, participa, se integra, toma confianza, etc.

⁴ Rogers Colin. **Psicología Social de la Escuela Primaria**. Barcelona, 1992, 169 p.

⁵ Hildergard Hetzer. **El juego y los juguetes**. Buenos Aires, ed. Kapelusz, 1978, 31 p.

⁶ *Ibid.* 33 p.

1.3. Objetivos

Objetivo general:

Explicar teóricamente cómo el juego puede ser una estrategia para integrar al alumno/a en el grupo y a las actividades que se desarrollan

Presentar una reflexión acerca de la importancia de la integración de los alumnos/as como un elemento para lograr mejores aprendizajes de los contenidos escolares.

1.4. Marco Referencial

Para desarrollar este trabajo, con el tema sobre el juego como medio o estrategia para integrar al alumno con sus compañeros, que surgió al ver y reflexionar sobre la falta de socialización entre ellos mismos y nosotros como sus maestros; se recurrió a la investigación documental, consultando diferentes fuentes de autores que tratan temas sobre el juego para inducción o motivación en la educación.

Algunos teóricos como Rogers Colín, en "Psicología Social de la Escuela Primaria" afirma que el juego es el principal medio de aprendizaje en la infancia.

Se elaboraron fichas de trabajo donde se analizaron diferentes conceptos de juego según Freinet, Decroly, Froebel, Claparade, Wallon, entre otros; los cuales coinciden en que el juego es muy necesario para la formación del infante y desarrollo de sus capacidades. Por ello mismo también considero importante la aplicación de distintos tipos de juego, de acuerdo a la etapa o edad en que se encuentre el niño (a), desde temprana edad y no coartar estos en el nivel de educación primaria, sino seguir utilizándolos, quizás con un diferente o diferentes objetivos que los que realizaba en su hogar y en educación preescolar, para esto es recomendable que como docentes conozcamos los diferentes tipos de juego.

Por tal motivo se analizó, también la clasificación de los tipos de juego que ha realizado Piaget, sus características y la importancia de ellos en cada etapa de la niñez.

Se investigó en diferentes fuentes acerca de cómo desarrollar situaciones de aprendizaje a través del juego en el ámbito escolar.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS HISTÓRICOS DEL ESTUDIO DEL JUEGO

2.1. Fundamentos históricos

Históricamente, cuando en los siglos XVIII y XIX se empezaron a introducir en Europa Occidental, los centros de preescolar y de primaria, el juego no se veía como algo que tuviese un valor educativo.

Por lo general se les veía a los niños(as) como personas necesitadas de creación y en el caso de las opiniones religiosas, como seres necesitados de estar bajo una observación algo rigurosa por su conducta pecaminosa. El crecimiento espontáneo del propio niño, lo consideraban como aspecto muy importante para su formación.

Sin embargo en el siglo XX, aparecieron en gran parte de Europa Occidental actitudes importantes hacia el valor del juego espontáneo y dramático, esto se manifestó en el período de 1970; a partir de este período se le ha considerado como un componente importante, pero no esencial para el desarrollo social e intelectual del niño y del crecimiento creativo personal.

“Sabemos ahora que el juego en el sentido de enredar bien con objetos materiales y con otros niños y de crear fantasías es vital para el aprendizaje de los niños y en la escuela.”⁷

⁷ Rogers Colin . Op. Cit. 183 p.

2.2 Juegos y juguetes en la historia

Así como cambia el ser humano, y toda la naturaleza que nos rodea también sucede en la práctica de juegos y utilización de juguetes, esto de acuerdo a las diferentes épocas y lugares, quizás no nos parezca importante hablar de éste tema, pero en realidad si meditamos y vemos a la niñez de nuestros días nos damos cuenta que el juego es algo inherente en el ser humano, no sólo en el niño, pues de alguna manera aún los adultos dedican un tiempo al juego, desde luego en menor proporción pero nunca deja de presentarse y si forma gran parte de la vida del infante, significa que le debemos dar esa importancia que el niño le da, vigilar como adultos qué juegos practican y qué materiales utilizan para jugar (juguetes), pues son parte de su formación.

Algunos de los juegos más conocidos en los diferentes estados de la República Mexicana son: La Rueda de San Miguel, Doña Blanca, Las Cebollitas, La Matatena, El Trompo, El Yoyo, Las Canicas, La Comidita, Las Escondidas, estos y otros más, principalmente en el medio rural, por falta de economía para juguetes de acuerdo al avance tecnológico. Tal vez en otros lugares o en otras épocas se ha jugado o se juega lo mismo que en nuestro país o han pensado en variaciones. En otros lugares es de suponerse han existido juegos totalmente diferentes a los que conocemos.

En Europa, por ejemplo (Garvey Catherina. 1920) durante la edad media se decía que la magia tuvo gran auge y fue una de las formas del juego, que también se le llamó edad de la oscuridad u oscuramiento, por resaltar en lo misterioso.

Las mujeres moldeaban a la sociedad en esa época con la fuerza y con el poder de la misma que les había concebido por ser las curanderas, las sacerdotisas, las parteras, los poetas, las narradoras y las cantantes.

Evidentemente también esa influencia la ejercían sobre los niños en el aspecto lúdico era una formación de acuerdo a sus ideas la que les estaban dando.

Por aquel tiempo nacieron los cuentos de hadas y de brujas, producto de las mentes fantasiosas para entretenerse o distraerse, otros para llamar la atención de los escuchas, hoy en día muchos no están de acuerdo con esa clase de narraciones para los

pequeños, porque les inspira temor, sin embargo la cantidad y la variedad de historias que cuentan los ancianos nos permiten aclarar que las familias pasaban largos ratos reunidos alrededor de alguien que les relataba las historias de su imaginación o hacían trucos, jugaban al escondite o a las persecuciones, eso era lo valioso del juego, dedicando el tiempo libre a los niños. Sin embargo en el transcurso del tiempo, durante la misma edad media y parte de la moderna se reglamentó no dejar volar mucho la imaginación, pues ya era una persona fanática.

Así la mujer perdió lentamente su papel de autoridad y los niños también su lugar en los pasillos familiares.

Una de las costumbres que antiguamente se tenían en México era tan sorprendente, la descripción que se hace de ellos acerca de los juegos rituales náhuas. Se dice que en la historia general de los indios y uno de los primeros cronistas españoles lo fue el Fray Bernardino de Sahagún, quien narra las fiestas rituales del mundo náhuatl, es así como se sabe de estos juegos rituales aztecas, era un aspecto de las ceremonias religiosas y casi terminaban en la ofrenda de vidas humanas a sus dioses.

Los sacerdotes iniciaban el juego en la fecha precisa señalada para representar pasajes de la mitología náhuatl, pero debían conocer bien el ritual, la ruta a seguir en la competencia de carrera, en dónde hacer altos para construir con la ceremonia y el orden de las acciones. Los niños y jóvenes practicaban un juego llamado "lechuzazos" que consistía en hacer girar una bola hecha de cintas llena de material blando y pendiente de un cordel, para seguir golpeando a otros.

Los juegos o diversiones para el mundo eran ante todo acciones humanas, para dar salida a las tensiones anímicas, a provocar una relajación, no se puede evitar comparar los juegos tradicionales favorablemente con otras prácticas similares en otras partes del mundo, tales como los gladiadores romanos y sus públicos hambrientos de sangre, o los atletas profesionales de las olimpiadas griegas y su público nunca satisfecho.

Al México conquistado le empezaron a llegar los juegos de los países europeos, principalmente para los niños. Los juegos rituales de sacrificios, de religión, fueron eliminados o derivaron otros dando el origen a festividades tales como el día de muertos.

Los niños jugaban rondas importadas, cantos y versos de contenido religioso de acuerdo al cristianismo y a las nuevas costumbres implantadas.

Actualmente por el avance tecnológico, se han ido olvidando o practicando poco los juegos tradicionales y se fomenta más la violencia, el sexo a temprana edad, los vicios, principalmente por los mensajes subliminales que lanzan los comerciales televisivos y es que en nuestra época una televisión la encontramos en casi todos los hogares y donde no la tienen, los niños visitan a sus amigos que les permiten hacerlo y con las caricaturas "inofensivas" se sigue fomentando más violencia.

Además los juguetes "modernos", máquinas donde los niños pasan un buen tiempo y que con tanto frecuentarlas pueden lastimar su vista, con todo esto la familia pasa menos tiempo junta, los padres dedican poco tiempo a sus hijos y como resultado nuestra sociedad está llena de drogadicción, prostitución, vandalismo, alcoholismo, suicidios, asaltos, niños que viven más en la calle que en su hogar, etc.

"Los jóvenes que por falta de guía educacional en su niñez carecen de experiencias lúdicas muchas veces no conocen otro contrapeso para la tensión del trabajo que una acción sin control, meramente pulsional."⁸

Pues sabemos que el juego aparte de servirnos como un agente socializador es una de las mejores opciones para atacar el estrés, si en nuestra niñez lo practicamos constantemente habrán menos posibilidades de que la tensión o preocupación nos perjudique altamente.

2.3. Conceptualización del juego de acuerdo a diferentes teorías

El juego es un producto natural de los procesos de desarrollo físico y cognitivo, es por ello que al ir madurando el niño, los juegos que practica van siendo diferentes, pues tienen otro significado para él de acuerdo a su desarrollo, el juego viene siendo una forma básica para enfrentarnos con lo que la vida nos impone a cada ser humano; al realizar

⁸ Hildergard Hetzer. *Op cit.* 14 p.

esta actividad siempre va de acuerdo con nuestros propios intereses o necesidades, nuestra iniciativa, tratamos de buscar nuevas soluciones a los diferentes problemas que se presentan cotidianamente y también a través del juego se busca desarrollar la creatividad.

Es muy importante comprender al niño que desde su lugar de juego penetra en el mundo que lo rodea y ayudarlo para que encuentre sus límites, necesita moverse al aire libre, compenetrarse en el medio a través del juego y así conocerlo y poder desenvolverse en él; que encuentre gusto y sentido al mundo en que vive.

El juego es una función que realizamos todos los seres humanos, aún los animales tienen sus formas de juego, esta función está llena de sentido, pues todo juego significa algo, nace de alguna inquietud, pensamiento, observación, etc., y traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física.

Existen numerosas determinaciones sobre la naturaleza y la significación o concepto del juego, de hecho éste es más viejo que la cultura, pues para que ésta existiera tubo que haber sociedad humana y los animales aún desde su origen ya han practicado el juego.

Algunos definen la base del juego como una descarga de un exceso de energía vital, otros que sólo es un impulso de imitación o que se realiza por satisfacer una necesidad de relajamiento, o por ejercitarse para adquirir dominio de sí mismo, algunos más lo consideran como una descarga inocente de impulsos, dominios que no pudiendo satisfacer algunos deseos en la realidad, lo tienen que hacer mediante ficción y de esta manera mantienen su sentimiento de personalidad.

El juego se puede realizar como una forma llena de sentido, como una forma de actividad y como función social. Llena de sentido, porque el niño no juega nada más por jugar, para él tiene una razón, un porqué, ese juego quizá le representa a su papá que está trabajando en el campo, o qué se yo; como una actividad, porque en realidad eso es para los niños una actividad, un trabajo; y cumple también con una función social en el sentido que integra pequeños o grandes grupos, a través del juego nos podemos socializar con los que nos rodean, es decir:

Los niños aprenden mientras juegan y a través de sus actividades lúdicas se enfrentan con ellos mismos, con otras personas y con el mundo de los objetos que los rodean.

Para Johan Huizinga (1984), el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, esta acción tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. Tomándolo de este modo entendemos implícito todo lo que denominamos juego: cálculo, azar, representaciones, juegos de fuerza, habilidades, exhibiciones, movimientos rápidos, gestos, aplaudir, tocar un instrumento, etc., donde estamos enfocando nuestro interés en el momento y que nos produce una sensación agradable.

El juego es indispensable para la formación del infante porque a través de él se desarrollan sus diferentes capacidades y le ayuda a formar su propia personalidad.

Según Claparade (1875 – 1940) enfocó el juego dentro de lo que se definió como la teoría del preejercicio y se entendía como un ejercicio donde el niño debería de vivir su mundo como infante y posteriormente enfrentarlo con su realidad, que le ayudarán a favorecer su vida, sobre todo a enfrentar problemas que le impidiera su desarrollo motriz.

Por lo tanto esta teoría considera que permite prepararnos para la vida con el objetivo de desarrollar las capacidades heredadas, es por eso que el juego resulta como agente didáctico y socializador en el desarrollo educativo.

En tanto que para Wallon, según el autor Oscar A Zapata: "el juego es la consecuencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integra"⁹

El juego evoluciona en medio de prácticas, que se realizan superándolas, se confunde con la actividad del niño siendo siempre espontánea y no respetando el juego de reglas, que consiste en señalar ciertas reglas a las cuáles hay que apegarse durante el juego, éstas reglas o normas pueden ser ya establecidas o estipuladas por los que están jugando.

⁹ Oscar Zapata A. Juego y aprendizaje escolar. México, Pax, 1989, 20

Wallon considera que existe una progresión propia que determina la sucesión de las etapas que siguen el desarrollo del niño y que están marcadas cada una de ellas en las actividades que realiza, es decir que por naturaleza existe una relación entre la madurez que se va desarrollando en el niño y las actividades que corresponden a dicho nivel de madurez.

Para Froebel, el juego ayuda a crear en el niño la capacidad de comprender los símbolos y a su vez las relaciones de sus significados. Por tal razón por su valor formativo desarrolló un sistema de trabajo manual, considera que éste genera en el niño el hábito y la posibilidad de utilizar y moldear los objetos, por lo que el material se va a programar de acuerdo al niño, también comprendió sus relevancias para el desarrollo físico y su valor para el desenvolvimiento intelectual y moral.

María Montessori parte de la naturaleza de la diferencia que existe entre el niño y el adulto, considera que el infante necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y se encuentra en una fase continua e intensa transformación en lo corporal y lo mental, por lo cual es necesario permitir el aprender a través de esa gran necesidad de actividad con que cuenta.

El niño se desenvolverá espontáneamente de acuerdo con sus profundas inclinaciones, en un ambiente adecuado y sin las restricciones muchas veces absurdas de los adultos o educadores, gracias a su capacidad natural de autodesarrollo, por lo tanto los principios que fundamentan a esta pedagogía con relación al niño son: El principio de libertad, el principio de la actividad, el principio de la vitalidad y el principio de la individualidad. Puesto que el niño es un ser esencialmente activo, actividad física y el movimiento son el cambio por lo cual la inteligencia logra su recreación del mundo exterior y permite afirmar su voluntad.

El hombre se relaciona con el exterior a través de sus acciones, por lo cual la escuela debe brindar al educando un ambiente apropiado en el que pueda encontrar el material didáctico que corresponda a su propia necesidad de moverse, de actuar y de realizar ejercicios, que sean un propio descubridor y formador de su vida.

El método Montessori de influencia idealista concibe esencialmente la educación como auto educación. Ella expresa con claridad que toda ayuda infantil que se le da al

niño solo sirve para detener su desarrollo. Psicológicamente el método se apoya en el asocialismo y por medio del material se indica con la educación de los sentidos.

Montessori nos comenta que los juguetes influyen en el desarrollo del niño por su imagen y gran variedad, estos no están contruidos para formar un conocimiento, solo los ayuda a ser más agresivos, esto se observa en los países donde la tecnología es muy avanzada, sin embargo, cuando la tecnología no es muy avanzada, los niños son más tranquilos, con una mentalidad más sana; como se puede observar en las comunidades rurales, donde muchas veces ellos mismos fabrican o construyen sus propios juguetes y los juegos que realizan son más tradicionales inspirados en la formación de un niño feliz, porque es parte de la imitación de los adultos y los prepara para su formación diaria.

Decroly manifiesta que los centros de interés están pensados, para que los niños puedan expresarse a partir de los conocimientos sincréticos iniciales y así continuar profundizando analíticamente con el fin de aumentar la actividad juega comiendo, juega de paseo, haga lo que haga, siempre juega. Tan verdad es que jugar es sinónimo de vivir, tratándose del niño, que la primera inquietud de su mamá ante su niño enfermo nace en el mismo instante en que deja de jugar.

Para Freinet el proceso de adquisición de conocimiento no se da por la razón sino a través de lo que el alumno realiza, de la experiencia y del ejercicio; a esta acción que denomina trabajo, cuya finalidad debe lograr la escuela, o sea la educación por el trabajo, este trabajo escolar debería estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, porque deberá ser en todos los casos trabajo – juego, el cual consiste en una variedad que integra los dos procesos y responde a las exigencias que el niño necesita.

Hay un juego por así decirlo funcional, que se ejecuta en el sentido de las necesidades individuales y sociales del niño y el hombre, un juego que hunde sus raíces en lo más profundo de nuestro acontecer familiar indirectamente quizás, sigue siendo una especie de preparación para la vida; con una educación que prosigue misteriosa instintivamente no al modo analítico, razonable y comprensible de la escolástica, sino con el espíritu, una lógica y un proceso que aparecen específicos; de la naturaleza del niño.

Cabe mencionar que cada postura de los diferentes pedagogos, tiene puntos o aspectos con los cuales nos identificamos, pues ninguno podríamos desechar del todo,

queda de nosotros como docentes elegir lo que nos parece pertinente que favorecerá en nuestra labor y sobre todo en la formación de los educandos. Un ejemplo sobre el análisis de los conceptos de algunos autores, podría ser el siguiente:

AUTOR	ACUERDO	DESACUERDO
Johan Huizinga	Acción u ocupación libre con conciencia de ser otro y no el de la vida real	No siempre se desarrolla dentro de límites temporales o espaciales, pues no los respetan.
Claparade	Agente didáctico y socializador.	
Montessori	El niño aprende, a través de su gran necesidad de la actividad con que cuenta	
Decroly	Alto valor educativo	
Freinet	Responde a las exigencias del niño	

2.4. Importancia del juego

El juego es algo indispensable en la vida infantil, como sabemos necesitan practicarlo, pues en algunas fases de su evolución representa el contenido principal en sus vidas. Cuando un niño no juega como debiera hacerlo, generalmente se enfrenta a problemas los cuales le perjudicarán en su vida adulta, pues sabemos que a través del juego desechamos el estrés u olvidamos por un momento nuestro problema o depresión, quizás pensemos que eso solo le sucede a los adultos, pero aún siendo niños también tienen sus propios problemas, que muchas o la mayoría de las veces son causados por problemas familiares y al no desahogarse de alguna manera se van formando traumas que lógicamente se reflejarán en su vida adulta, quizás en su hogar, en el trabajo, etc.

Por medio del juego el niño aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea, adquiere conocimientos, habilidades y destrezas, aprende a ser

independiente, además es una buena base para desarrollar una vida sana, plena y con éxito.

Como padres y maestros se piensa muchas veces que el juego es pérdida de tiempo, un quehacer inútil y se les exige o forza a desempeñar actividades acordes con su edad y asumir un comportamiento que no corresponde a su grado de evolución; esto también es causa de que en la edad adulta se presenten traumas, amargura o sean personas que muchas veces prefieran la soledad, por lo cual, es importante que los adultos valoremos el significado y la importancia que tiene el juego en la niñez.

Al evitarles el juego a los niños, los estamos privando de tantas experiencias que podrían adquirir y ampliar sus esquemas de conocimientos, para poder emplearlas en algunas situaciones posteriormente; pero no, muchas veces los adultos nos olvidamos del proceso formativo que lleva el niño y les pedimos demasiado, exageramos con las exigencias, roles y responsabilidades que les asumimos y esto evidentemente afecta su desarrollo.

Otro aspecto importante del juego es que debemos estar convencidos de que no existe contradicción alguna entre jugar y aprender, al contrario, jugando, sin darse cuenta, sentirse fatigado, cansado o aburrido, el alumno adquiere un aprendizaje más significativo y relacionado con su entorno por ejemplo los niños, todos, sin importar el nivel socioeconómico practican los roles de los integrantes de un familia a través del juego.

“Los niños pequeños aprenden mientras juegan, y a través de sus actividades lúdicas se enfrentan con ellos mismos, con otras personas y con el mundo de los objetos que los rodean. La adquisición de conocimientos y habilidades es tan importante como la ejercitación de las actitudes decisivas para la formación de la personalidad”¹⁰

Podemos asegurar que una infancia rica en experiencias lúdicas crea las bases para formar actitudes que enriquezcan la vida adulta.

Lo importante en el juego es que existe libertad y está proporcionada al que juega una intensa sensación de vitalidad, el niño que juega solo se guía por su propia necesidad, en cambio una persona que trabaja obedece a necesidades impuestas; el niño

¹⁰ Hildergard Hetzer. *Op cit.* 12

utiliza su tiempo y energía sin vacilar y no le debemos coartar esa libertad que como adultos tenemos limitada al desempeñar los roles en la familia, trabajo, sociedad, etc., pero no olvidemos que el hombre no abandona la edad del juego, a no ser que una parte de su personalidad esté atrofiada.

El juego beneficia también al trabajo que desempeñamos y a la preservación de nuestra salud. "Los juegos de esta edad son los retoños de toda la vida del hombre; pues éste, desarrollándose en ellos, revela en los mismos las más íntimas disposiciones de su interior. Toda la vida del hombre hasta su postrer aliento, toda esta vida, serena o sombría, pacífica o turbulenta, activa y fecunda o inerte y estéril, tiene su origen en esta época del hombre-niño"¹¹

Como nos damos cuenta es muy importante la existencia del juego en muchos aspectos de nuestra vida cotidiana y como maestros debemos fomentarlo encaminándolo solamente hacia el propósito destinado.

2.5. Tipos de juego.

Es difícil lograr una clasificación de los juegos porque comparten algunas características comunes y a su vez presentan numerosas diferencias, estas diferencias en los juegos ofrecen a los niños diversas formas de desarrollo o posibilidades de desarrollo, las cuales deben ser aprovechadas.

Algunas de las formas de juego que existen son las siguientes:

- Juegos de recepción y de acción.

Los juegos de recepción son los que el niño recibe y elabora por la observación al enfrentarse con el medio en que se desenvuelve, los niños están subordinados a que se les ofrezca aquello que vale la pena ser asimilado, iniciando desde pequeños al palpar, escuchar, mirar, los sonidos del lenguaje humano que se les proporcione y de esto último dependerá en gran medida el amplio o poco repertorio de fonemas para hablar. Muchos juegos de recepción tienen la misión de transmitir bienes culturales a los niños, pero sólo es posible si hay personas que desempeñen el papel de transmisores; o sea aquellas que

¹¹ Hortencia Cuellar Perez2. Froebel: La educación del hombre México, 1996. 77 p

les recitan rimas infantiles, relatan historias, les muestran libros o cuentos ilustrados, les facilitan el acceso a programas de radio o televisión, etc., si el niño cuenta con un guía en su juego de recepción estará preparado para elegir más tarde por sí mismo entre todo lo que se le ofrece: libros, programas de televisión, etc., pero si los alejamos de esos medios educativos le restaremos oportunidades a su desarrollo futuro.

Los juegos de acción se refieren a participar activamente en el mundo, en este surge un gran interés y afán por investigarlo, nada retiene a los niños en la casa cuando disponen de unos minutos libres y demuestran preferencias por los juegos más bruscos, como las "luchitas", "manitas calientes", éntre otros.

Todo niño(a) se tiene que dedicar a ambas formas de juego; ninguna de las dos puede sustituir a la otra. En el transcurso de su evolución infantil alternan los períodos en que una u otra forma prevalecen.

El hecho de que en los niños predomine el interés por los juegos de acción o que prefieran los de recepción depende de cómo fueron guiados en sus juegos. Debe buscarse un equilibrio entre los juegos de recepción y los de acción, algunos niños prefieren los primeros por comodidad y existe el peligro de que algunos se refugien en este juego para evitar el enfrentamiento activo con el medio.

- Juegos de asignación de roles.

Estos reciben también el nombre de juegos de fricción, aparecen al final del segundo año de vida y culminan aproximadamente en el niño de cuatro años de edad, cuando se dedica a realizar trabajos manuales concretos.

En esta edad el niño posee una creatividad excelente, aquello que no puede conseguir en la realidad lo crea en su imaginación, asigna a los objetos, así mismo y a las personas que participan en su juego, los roles que quiere que desempeñen, por ejemplo la silla la convierte en carro, el niño en chofer y la madre en pasajero; una caja de cartón en barco; el piso en agua, la escoba en remo, etc., el niño todo lo puede crear como desea en su imaginación, tiene su mundo propio, a él no se le presentan obstáculos.

“Cuando el niño madura, los diversos aspectos del juego van quedando cada vez más sometidos a la influencia de factores culturales y ambientales, que seleccionan y elaboran ciertas clases de comportamiento y no fomentan, en cambio, otros.”¹²

Es decir, el niño va a adecuar un juego determinado, al tiempo y espacio en que el se desarrolla, aunado a las características de su entorno o cultura en que se desenvuelve.

En el juego de representación de roles, el niño penetra sin darse cuenta en los problemas de la vida humana o familiar, o sea que este tipo de juego no afecta el sano sentido de la realidad, al igual que el juego simbólico, para el niño un objeto puede representar una persona, o lo que esté necesitando para desarrollar su juego, por ejemplo: a una caja le asigna el rol de carro o la caja simboliza un carro.

Muchas veces también el niño de edad escolar practica el juego de representación de roles, mediante una obra de teatro, cuando está en la transición de niño a adolescente y no define su rol que ha de desempeñar en la vida, encuentra seguridad al representar en la ficción un rol perfectamente definido.

- Juegos de aprendizaje.

Hemos visto que no hay diferencia entre jugar y aprender; todo juego representa una oportunidad de aprendizaje, pues los niños están especialmente predispuesto para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se están dedicando con placer.

El hecho de que los niños aprendan con gusto, es decir que se vean buenos resultados a través del juego, este se convierte en un medio de educación importante., por ejemplo a contar con la matatena, con los dados, la perinola; cantos como “el arca de Noé” para aprender nombres de animales herbívoros, carnívoros, etc., entre otros.

El valor didáctico de un juego depende de la intención del educador de beneficiar a los niños, el interés que el juego despierte en los niños que es la condición para que puedan aprender y las posibilidades de acción que un juego ofrece u oportunidades de aprender.

¹² Catherine Garvey. *El juego infantil*. Ediciones Morata, S. A. Madrid, 1920. 181p

El educador debe analizar detenidamente las actividades lúdicas para poder aprovechar algunos juegos en beneficio de la educación.

Cuando se desea elegir juegos y juguetes adecuados a la edad del niño, se debe tener en cuenta su capacidad de aprender y los juegos seleccionados tienen que ofrecer dificultades de acuerdo a esa capacidad.

Al evaluar la situación del niño que juega, hay que tener en cuenta que éste debe tener oportunidades que estén de acuerdo con su edad de entregarse a numerosas y distintas formas de juego. Solo así se garantiza un progreso múltiple de los niños mediante el aprendizaje a través del juego.

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

- El juego de ejercicios.

Durante los primeros meses de vida aparece una forma de juego que consiste en repetir actividades de tipo motor que es inicialmente un adoptivo, pero que pasan a realizarse por placer de ejercicio funcional y que sirven para consolidar lo adquirido.

Los primeros juegos de los niños son manifestaciones de actividad que se realizan por sí mismas con ese predominio de asimilación. En los tres primeros estadios del periodo sensorio motor se observa el tipo de conducta, en donde el niño actúa por el placer funcional de realizar la actividad que tiene una finalidad, pero se observa a veces cómo después de haber conseguido quitarse la sábana, el niño continúa realizando movimiento de piernas que le han llevado a conseguir su objetivo por el puro placer.

- El juego simbólico.

Durante el segundo año de vida aparece el simbolismo a través de la imitación; el niño reproduce escenas de la vida real de lo que ha vivido y experimentado, modificándolas de acuerdo a sus necesidades, por ejemplo; cuando un pequeño observa a su papá que está leyendo el periódico, él trata de hacerlo de la misma manera, señalando con el dedo algunos puntos de la hoja y hablando en voz baja, montar un palo

de escoba como si fuera un caballo, mover una caja vacía como si fuera un automóvil, son interesantes los juegos en que el personaje puede ser un muñeco, realiza las actividades que el niño tiene miedo de hacer o no quiere hacer, como ir a algún sitio que no le gusta.

A los tres años y medio la niña tiene miedo de ir al jardín porque ha oído a unas lechuzas y entonces explica que había una lechuza afuera y su almohada salió con zapatos grandes y con clavos y a la lechuza le dio miedo y por eso se fue.

Estos juegos tienen enorme complejidad y son de gran utilidad para aprender a manejar los papeles sociales, por lo que unos niños corrigen a los otros cuando se desvían de lo que consideran la realidad. Por ejemplo: dos niñas, una de cinco y otra de seis años, están jugando a la tienda; aquí se puede observar como una de ellas representa a la vendedora y otra a la compradora, ellas imitaban y conversaban como personas mayores.

La importancia de este juego de representación para el juego en el desarrollo del niño es enorme por lo que favorece mucho sus intereses sociales y sirve también para la resolución de conflictos, al permitir expresarlos de una forma simbólica.

A través del juego, el niño manifiesta mucho sus intereses, sus sentimientos, sus deseos y su reacción con la realidad, por eso el juego simbólico ha sido muy utilizado como método para el diagnóstico y para el tratamiento de los niños con problemas psicológicos llevados a un tratamiento clínico.

Además a través del juego el niño realiza una exploración de la realidad tanto física como social. El juego le sirve para practicar sin riesgos a perder totalmente el miedo y le permite realizar un incontable número de veces las mismas actividades.

A partir de los siete años aproximadamente, el juego simbólico se hace todavía más variado y va unido a la utilización de disfraces o de representaciones teatrales y en las niñas domina el juego con las muñecas que todavía continúa a esa edad. Pero ya ha empezado a aparecer otro tipo de juego, que es el de reglas.

- El juego de reglas

A los siete años empieza a aparecer otro tipo de juego que es necesariamente social y en el que existen unas reglas que son las que definen el propio juego.

Aunque el juego pueda tener un significado, es la propia organización de las reglas y su seguimiento la que determina el juego regulando toda la actividad y ésta no tiene más sentido que la acomodación de las reglas, lo característico de los juegos de reglas es que los jugadores deben respetar las reglas de juego simbólico en el que nadie gana. Esto tiene un papel muy interesante desde el punto de vista del desarrollo social, porque los niños tienen que cooperar entre ellos para llevar a cabo el juego y todos tienen que adaptarse al de reglas, pero al mismo tiempo compiten entre ellos tratando de evitar que los otros ganen, lo cual obliga a ponerse en el punto de vista del otro, tratando de anticipar sus acciones y de evitar que las realicen.

Los juegos de reglas tienen gran variedad y las reglas deben establecer no solo cuáles son las acciones permitidas dentro del juego, sino también, quién es el que empieza el juego, características que señala, (el juego es una actividad que tiene el fin en sí mismo) es decir, una actividad en la que no se trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad sino que la propia actividad resulta placentera, no hay preocupación por esperar un resultado específico. Sin embargo, como docentes o personas adultas podemos en muchas ocasiones darle la utilidad para llegar a ciertas metas u objetivos.

Se le ha denominado a esta actividad de carácter intrínseca. Esto quiere decir que el sujeto realiza esa actividad por el placer que le produce llevarla a cabo sin pretender alcanzar nada ajeno al propio ejercicio, es el propio placer funcional que proporciona la actividad al que la caracteriza.

En segundo lugar se ha hablado de la espontaneidad del juego en oposición al trabajo, a la adaptación, a la realidad, como se ve, esta característica está muy emparentada por otra parte con la anterior. Otra manera de plantear lo mismo, que continuaría una tercera característica, es que como se mencionó anteriormente el juego es una actividad que el niño (a) realiza por el placer que le produce, sin ningún interés ajeno, no así el docente o dirigente, que en muchas ocasiones pretende alcanzar un determinado objetivo.

Una cuarta característica es la falta relativa de organización en el juego, que carecería de la estructura organizada que tiene el pensamiento serio.

Un criterio es la liberación de los conflictos por lo que el juego ignora los conflictos o los resuelve. El niño al que no le gusta una comida se la da a un muñeco, simbólicamente éste la toma con mucho placer.

Otro criterio es la liberación o la sobre motivación suplementaria para realizarla y el niño que tiene dificultades para tomarse una comida puede hacerlo cuando juega a que la cuchara se convierte en un avión, algo para descargarlo en la boca. Los movimientos simbólicos añaden entonces una actividad de placer.

“El juego se reconoce en una modificación de grado variable de las relaciones de equilibrio entre lo real y el yo”¹³

Esto quiere decir que de acuerdo a la relación que existe entre el niño y su realidad o su medio, de esto depende el tipo de juego o variaciones que él mismo asuma.

Ciertas características descriptivas sobre los diversos aspectos del juego infantil, son ampliaciones citadas como importantes para su definición.

A continuación se hará mención de algunas más de las características que posee esta actividad:

- Como se ha mencionado, el juego es placentero y divertido, todo el tiempo será evaluado positivamente por la persona que lo está realizando.
- El juego no tiene metas o finalidades que se hallen al servicio de otros objetivos, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular, se puede decir de esta manera que es improductivo.
- Es espontáneo y voluntario, no es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.

¹³ Juan Delval. *El desarrollo humano*. Siglo XXI de España, 1994. p .288

- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador, esta es una de sus principales características que se debe tomar en cuenta.
- Cada una de las actividades que se realizan por medio del juego está destinada a cambiar el mundo de la realidad del niño que lo practica en el momento.
- El juego guarda cierta relación o conexión con lo que no es juego, ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores.

Las características del juego pueden aumentar de acuerdo a las exigencias u objetivos que persigue el que lo realiza.

CAPÍTULO III

EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

3.1 El juego y el saber

Para todo ser humano ha sido y sigue siendo algo de suma importancia el poseer saber, porque cada conocimiento guarda una relación directa con el orden del mundo.

“Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia, mientras que por esa tranquilidad, ese silencio – en los que a veces los padres se complacen equivocadamente – se anuncia a menudo en el niño graves deficiencias mentales”¹⁴

El empeño por ser el primero se manifiesta en muchas formas en nuestra sociedad; ser el mejor en la escuela, en el trabajo, realizar un trabajo de examen, elaborar una obra de arte, etc., pues esto significa una prueba de que se posee el saber.

La psicología infantil experimental nos muestra que una parte considerable de las preguntas que plantea un niño de seis años va con respecto al origen del universo: quién hace llover, de dónde viene el viento, qué es estar muerto, etc., éstas mismas preguntas llamadas también enigmas, algunas de tipo sagrado según literatura de antiguas culturas, eran retos para encontrarles respuesta; competencias en las cuales el perdedor o perdedores morían, para ellos significaba un juego por la vida, con tal de demostrar que eran los mejores sabios.

Se nos ha presentado desde los primeros tiempos, hasta los últimos sabios, al que busca sabiduría como un luchador que reta a sus compañeros, les ataca con violentas

¹⁴ Jean Chateau. *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires; 1958, p. 4

críticas y magnifica sus propias opiniones como las únicas verdaderas, con toda la seguridad de que tienen la razón.

Si analizamos esto, podemos darnos cuenta que antiguamente les interesaba a los grandes filósofos y sabios demostrar su sabiduría a través del juego sagrado, donde en base a preguntas difíciles o enigmas se iban descalificando o hasta perdían la vida hasta que había un ganador, para el cual era un orgullo porque poseía la sabiduría.

“Un niño que no sabe jugar, un “pequeño viejo”, será un adulto que no sabrá pensar”¹⁵ Entonces el juego no está desligado con el saber, ahora en nuestros tiempos, al practicar el juego, el niño tiene algunas exigencias; como en los tiempos antiguos su exigencia era demostrar su sabiduría, ahora el niño espera aprender a través del juego algo nuevo. Cuando el juego despierta el interés en los niños, ellos tendrán la oportunidad de aprender.

Con todo juego se puede aprender algo, pero existen juegos y juguetes con los cuales se persigue conscientemente la mayor eficacia posible del aprendizaje. En este tipo de juegos es necesaria la dirección del educador para obtener los resultados deseados o alcanzar los objetivos que se pretendían en un inicio.

“En un libre juego, el niño hace lo que desea, mas existe el riesgo de que se dé un curso demasiado libre a la imaginación desenfrenada, no es posible que el juego libre y desorganizado constituya el fundamento de una educación intelectual”¹⁶

María Montessori está de acuerdo en que a través del juego se aprende, pero siempre y cuando sea inducido o dirigido por un adulto o responsable de grupo.

Aunque sabemos que el niño necesita libertad para jugar, esto no quiere decir que el adulto, padre o maestro se desentienda de él cuando juega, la orientación que se le proporcione puede ser indirecta, como dejar que disponga del tiempo que necesita para jugar y espacio para hacerlo o poner a su disposición un área de aprendizaje que le estimule a realizar actividades lúdicas, proporcionarle material natural:

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Dimitrios Yaglis. **Montessori**. México; 1989, p. 73.

"El niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación... etc."¹⁷

Piedras, arena, palitos, masa, agua, etc., si no se les proporciona, se les debe dar la oportunidad de utilizarlos sin reproches, ya que ellos mismos se encargan de encontrar estos materiales en su medio, sin ayuda del adulto; pero también es necesario que utilice los juguetes culturales, pues a través de éstos se representa el mundo de los adultos, porque precisamente el juguete es mediador de cultura, juguetes como trompo, balero, perinola, matatena, carros, bicicleta, etc.

Un aspecto importante de la guía indirecta que se le debe proporcionar al niño, es que necesita compañeros de juego y se le debe satisfacer aunque veamos inconvenientes: va a aprender malas palabras, modales groseros que copia de sus compañeros, etc., pues por más que se esfuerce el adulto, su compañía nunca podrá reemplazar en el niño el contacto con sus compañeros.

Además de la guía indirecta, existe también la directa, donde el adulto tendrá que mediar a menudo en el juego, pero con precaución y si llega a prohibir un juego, debe ofrecer otro para sustituir el primero. Se debe estimular a los niños a observar o experimentar algo nuevo.

El juego es uno de los caminos por el cual los niños se incorporan orgánicamente a la sociedad a la cual pertenece; a la guía directa sólo le corresponde establecer el equilibrio entre libertad y limitación en el juego, además brindar al niño diversas sugerencias, debe transmitirle todo aquello que sólo puede adquirir por intermedio de otras personas.

3.2. Llegar al trabajo a través del juego

En el niño el juego es una necesidad prioritaria que como educadores debemos ofrecerle oportunidades para satisfacer esa necesidad, realizan juegos de acuerdo a su

¹⁷Jean Piaget "El juego". En *Psicología y Pedagogía*. México 1991. p. 179

edad, un niño de edad preescolar y primeros grados ya se propone tareas cada vez más difíciles como construir una torre alta, ganar una competencia deportiva, treparse a un árbol, etc., pero para ellos no sólo es importante la actividad sino su resultado, su rendimiento, la necesidad de rendir depende de las experiencias que los niños puedan adquirir, esa necesidad se puede fomentar llamando la atención del niño sobre lo que ya ha logrado y estimulándolo a rendir en la vida cotidiana y en el juego, no tachándolos al decirles que todavía son demasiado pequeños o inhábiles para realizar determinada tarea, pues cuando se censura a los niños por sus errores se sienten inseguros de su propia capacidad.

Actualmente, lamentamos con frecuencia que muchas personas, al no estar seguras, ya no sean capaces de vivir con naturalidad y olvidamos que la seguridad se adquiere sobre todo en el juego. Si obligamos al niño a realizar un trabajo que no sabe realmente cómo hacerlo, posteriormente no podrá desarrollar una buena actividad laboral.

Para que el niño realice correctamente ciertas tareas, estas deben ser adecuadas a su necesidad, por esto es importante primeramente estimular y si cambia su necesidad o su perseverancia es poca, es conveniente liberarlo del trabajo y cambiarlo por otro que le atraiga, aunque es importante también que se de cuenta que una vez iniciado un trabajo es mejor que sea ejecutado correctamente.

De vez en cuando es conveniente premiar su trabajo con una golosina, demostrándole así que este no sólo exige esfuerzos, sino que también proporciona un beneficio material; por medio de la valorización de su tarea y el premio que le damos por ella, le enseñamos que el trabajo no sólo es rendimiento en la comunidad, sino también para la comunidad, esto es importante hacerle notar una y otra vez que el trabajo es algo que hacemos para los demás, y lo lograremos demostrándole la alegría y el placer que nos causan sus ayudas.

“El juego no debe ser mirado como cosa frívola, sino como algo profundamente significativo: sea, pues, el juego, objeto de la minuciosa intervención de los padres”¹⁸. El niño en edad escolar ya cuenta con la madurez laboral para trabajar en la escuela de acuerdo a la guía del maestro, pero no debemos olvidar que el niño en edad escolar y el

¹⁸ Hortencia Cuellar Perez2. Froebel: La educación del hombre México, 1996. 75 p

adolescente no se deben enfrentar repentinamente con la dura necesidad del trabajo, que sin discusión es vital. Para adaptarse a él necesitan todavía la ayuda del adulto, que tiene que enfocar este trabajo desde el punto de vista de la educación. Las tareas escolares están encaminadas a preparar al niño para la lucha por la vida, es decir que es un trabajo en bien de su formación.

Para preservar la buena disposición del niño hacia el trabajo, hay que concederles independencia en su ejecución.

Para poder introducirnos en el trabajo educativo, es pues, importante que el ambiente donde se desarrolle sea agradable para el niño, que esté bien integrado en el grupo, o sea, que existan las relaciones sociales entre alumno – alumno y alumno – maestra, para ello es recomendable utilizar el juego, a través de él habrá un ambiente de trabajo libre y cómodo, pero es necesario conocer de ellos, de qué manera nos podrían ser útiles; por ejemplo, el juego de acción lo utilizaríamos cuando el grupo ya está cansado del trabajo que se esté realizando y queremos reanimarlos; el juego de representación de roles es muy recomendable, pues a través de él podemos representar diferentes partes de la sociedad: familia, escuela, trabajo, etc., esto en base a obras de teatro, que a los niños les agrada bastante.

Los juegos de aprendizaje son aplicados ó realizados con un fin, o podríamos decir que con doble intención,.; divertirse y aprender, por ejemplo, con el memorama” o el juego de la lotería podemos aprendernos las tablas de multiplicar, sin que se les haga cansado o aburrido, con éstos mismos juegos podemos tratar otros contenidos, como la clasificación de animales por su alimentación por su forma de nacer; los alimentos por origen (animal o vegetal) y por el grupo al que pertenecen (frutas y verduras, cereales y tubérculos,etc.); con el juego de “la comidita” los niños pueden preparar una receta de cocina no aprendiendo de memoria los pasos, más bien realizándolos, de lo cual obtenemos un mejor resultado en su aprendizaje, existe un sin fin de juegos y cantos con los cuales se obtiene un aprendizaje más significativo para el alumno y además el ambiente de trabajo es muy agradable, lo cual todos los docentes debiéramos aprovechar.

El juego simbólico, al igual que el de asignación de roles, nos sirve para asignarle un papel a algún objeto, animal planta o persona e inmiscuirlo en alguna actividad como realizar obras de teatro, lectura de cuentos o cantos, etc.

En el juego de reglas consiste que el alumno aprenda a respetar ciertas normas estipuladas por ellos mismos o por el origen del juego, lo podemos utilizar para integración de equipos, competencia entre pequeños grupos o solo con el fin de divertirnos.

Como vemos el juego realmente sería un medio o estrategia muy útil en la docencia, ya el niño por naturaleza juega y por su edad, es lo que más le interesa, entonces ¿porqué no aprovecharlo?

No debemos evitar que los niños tengan ese tiempo de gozo que le otorga el juego, es importante para que se favorezca su desarrollo físico como intelectual.

“El juego desarrolla al niño y contribuye a enriquecerle con cuanto le presentan su vida interior y la vida de la escuela; por el juego se abre el gozo y para el gozo, como se abre la flor al salir del capullo; porque el gozo es el alma de todas las acciones de esta edad”¹⁹.

3.3. Influencia del juego en el proceso enseñanza - aprendizaje

Dentro del proceso educativo, los profesores debemos de reservar tiempo para observar la comunicación de los niños a través del juego, donde los pequeños tienen la oportunidad de ampliar su vocabulario y pensamiento a través de los debates.

El maestro de grupo debe compartir sus experiencias en ciertos momentos con los alumnos de una manera que ellos se sientan identificados con él, es decir, que busque la manera de que a través de ellas, pueda relacionarse con ellos. Por lo que la valorización del juego significa también estar preparado para entender y comprender a los alumnos.

La mayoría de los profesores afirman que consideran valioso el juego y que aunque les es difícil por el poco tiempo, ocupan un lugar en la clase y que es importante tomar en cuenta su edad, sus actitudes dentro del desarrollo intelectual de los alumnos y

¹⁹ Ibidem. P. 78

que sí es de mucha importancia para su educación porque de esta manera se motiva al alumno en la relación de actividades, porque como actividad lúdica, en el niño no se debe desechar, además de que jugando se aprende en comparación con las demás actividades que ellos mismos dirigen y supervisan.

La mayoría de los profesores trabajamos desde el punto de vista que creemos que los niños deberían aprender en vez de partir de un verdadero conocimiento del lugar en donde se encuentran; por experiencia en algunas escuelas y por comentarios de algunos compañeros, se ha observado la poca influencia de los juegos en el maestro y esto permite un desarrollo favorable y que los mismos niños exploren por sí mismos las actividades y los materiales; por lo que éstos requieren una dirección para ampliar su aprendizaje y finalmente otra sección de juego exploratorio ayudaría a desarrollar aún más su experiencia.

Por lo que estas observaciones nos hacen pensar que los profesores deben dedicar más tiempo a la exploración del aprendizaje y de la comprensión, esto permite que el enseñante se vuelva cada vez más organizador, esto va a depender mucho de la situación dentro de la cual se encuentre porque en ocasiones los niños parten de sus propias experiencias, para aprender a su propio modo y a su propio nivel. Lo que no corresponde en tal caso es proporcionar el ambiente adecuado y no limitar a los alumnos, dar la libertad, sólo dirigiendo de manera indirecta.

3.4. Juegos tradicionales en la localidad

El interés del niño es por naturaleza lúdica y el juego forma parte de su desarrollo integral a través de los mismos, que son sumamente imaginarios influidos por cuentos, relatos que en ocasiones se oye repetir por personas mayores que él: sus padres, abuelos, maestros, etc.

Se ha analizado que a medida que los niños se desarrollan se van desenvolviendo y a su vez los juegos se vuelven más numerosos y variados, aunque algunos niños se proponen seguir con los juegos que han practicado.

Por lo que la tradición consiste en la conservación de costumbres y valores de un determinado lugar, entre ellos una gran variedad de juegos tradicionales en cada una de las comunidades, entre los cuales podemos mencionar: doña Blanca, naranja dulce, el lobo, los encantados, la rueda de San Miguel, las escondidas, las cebollitas, el gato y el ratón, propios de cada temporada, tiempo y espacio que todavía siguen conservando algunos lugares a pesar del avance tecnológico y el bombardeo de caricaturas.

Los juegos tradicionales que se conservan hasta nuestra época, dan idea de la forma de cómo se jugaba en tiempos pasados, en las calles se jugaba a las canicas, la rayuela, las niñas jugaban al avión, éstos eran transmitidos por los jóvenes mayores y por influencia de los mismos padres enseñaban a los pequeños cómo hacer las resorteras con una horqueta, cómo hacer pompas de jabón, entre otros.

Las chicas se quedaban más tiempo en casa ayudando desde pequeñas en los quehaceres del hogar: barrer, lavar trastes, gran parte de su energía la empleaban en esos quehaceres porque les gustaba realizar experimentos donde ellas manipularan los utensilios de la cocina y a la vez consideran como un juego imitativo, como jugar a la comidita, hasta tenían sus mesitas y sillitas en miniatura y para ellos era uno de los juegos preferidos; lo representaban como familia grande, podemos ver, pues como desde el inicio de su formación, los adultos intervenimos y se inicia la división de roles y hasta de juegos entre niños y niñas, los niños(as) por sí solos no identifican cuál juego se les permite jugar como hombres y cuál como mujeres, para ellos todos son igual de interesantes, sin embargo los padres deciden cuáles y como realizarlos.

“El juego es uno de los caminos por el cual los niños se incorporan orgánicamente a la sociedad a la cual pertenecen”²⁰. Esto significa que con el afán de participar en la sociedad a la cual ya pertenecen en el momento de nacer, desde muy pequeños inician los juegos de representación de roles de los adultos que tendrán que llegar a ser algún día.

Algunas comunidades son famosas por las máscaras, vestuario, instrumentos musicales y demás objetos utilizados donde los niños participan danzando; en cantos

²⁰ Hildergard Hetzer. *Op cit.* 35

musicales donde muy pequeños actúan a su propio modo tratando de imitar a los adultos, lo cual es algo innato, empezando a una edad muy temprana.

Si observamos a una niña campesina, también se interesa por jugar con un bracero y pedazos de masa para hacer tortillas, tal y como lo representa su mamá, a través del juego inicia y finaliza como trabajo de la vida cotidiana, el niño haciendo adobes de lodo para construir su casita, como lo observa con los adultos, a los cuales les podríamos llamar juegos sexistas, donde los adultos mismos van marcando esta división de juegos, labores, derechos, obligaciones, etc., que desafortunadamente al llegar a la edad adulta son roles e ideas difíciles de cambiar.

El juego tradicional parece que está en crisis, esto se puede observar en algunos lugares, ya no se juega lo mencionado anteriormente, es debido a la presión de espacio y la falta de tiempo, lo cual se puede observar ya también en las comunidades rurales.

Con tristeza nos damos cuenta que poco a poco se van sustituyendo a estos por la imitación de algunas caricaturas, entre las que podemos mencionar: Aventuras en Pañales, Pokémon, Dragon-Ball, Ranma ½, entre otras, donde lo que se ve es violencia, en telenovelas, películas, más violencia, sexo a temprana edad, alcoholismo, tabaquismo, etc.

“A través del juego, los niños se encuentran a sí mismos, aprenden a valorar los resultados de su intervención en el medio a comprender su actuar, a planificar más allá del momento, a exigirse así mismos.”²¹

Son contados los lugares donde se conservan los juegos tradicionales o por lo menos se practican con menos regularidad, por la influencia de la televisión.

Se nota en la realidad que son muy pocos los juegos tradicionales que realizan los niños de las comunidades urbanas; entre los que podemos mencionar, los encantados y las canicas, no contando las actividades deportivas como voleibol, basket boll, futbol.

Como docentes sería un reto quizás importante, organizar el espacio y el tiempo con que contamos para la convivencia del juego y aprovecharlo para que se integren

²¹ *Ibidem.* 79 p

socialmente en el grupo, que es lo que ha estado perjudicando nuestra labor docente, de esto también surge la falta de comunicación o confianza entre alumno – maestro.

3.5. El juego como medio de integración escolar.

El propósito central del juego al ser utilizado en el ámbito escolar es que propicie un ambiente agradable, donde se sienta la libertad de los alumnos, la confianza entre quienes participan en el proceso enseñanza-aprendizaje de una manera más directa, es decir, maestro y alumnos.

Como se ha abordado en los capítulos anteriores, el juego es una actividad que el niño realiza de manera natural, sin que alguien en forma expresa les haya enseñado esta actividad, al integrarse en grupo con los que comparten sus juegos, están poniendo en prueba sus propias habilidades y estrategias, de esta manera también la convivencia con los demás le permite socializar sus conocimientos y rectificar sus hipótesis acerca del conocimiento del mundo que los rodea, como conocer diferencias de opiniones, caracteres, gustos, cualidades, defectos, etc., que posee cada persona, en este caso con los que convive, de ser estrecha la relación entre alumnos, será un gusto para ellos el asistir diariamente a su escuela y para el maestro (a) de igual manera verá satisfactoriamente el avance de sus alumnos y un aprendizaje con significado que difícilmente se olvida.

El juego además desarrolla la solidaridad y el efecto de manera espontánea y natural, así como sus capacidades y habilidades motoras de acuerdo a su edad. Ya que “El juego es vital, condiciona un desarrollo armónico del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad”²²

La universalidad del juego nos dice la gran importancia que tiene para los niños/as y que por ser esencial para ellos, también debiera serlo para los adultos, comprender que un niño juega, simplemente porque es niño/a, es una actividad presente en toda cultura.

²² UPN. “Punto de vista teórico sobre el juego”. En *Antología El niño: Aprendizaje y Desarrollo* Ed. SEP. México 1985. 144 p

Por último quiero cerrar este parte del ensayo con la siguiente cita: "Todos los niños del mundo juegan, esta actividad es tan preponderante, en su existencia que se diría que es la razón de ser la infancia"²³

²³ **ibid.**

CONCLUSIONES

En el niño sano, el juego es una necesidad tan elemental como el hambre, la sed o la necesidad de dormir., además de ser la actividad característica del niño, le permite socializarse, aprender a colaborar, a convivir y respetar, a todas las personas que le rodean, al mismo tiempo que se identifica con las diversas situaciones que acontecen todos los días a su alrededor. Por consiguiente, el juego empleado y adaptado a situaciones de enseñanza y aprendizaje, conlleva grandes ventajas tanto para el profesor como para el alumno.

El juego puede ser dirigido por el docente o sin ninguna dirección, elegido por los mismos alumnos, impuesto o sugerido por el docente; dependiendo del fin que se pretenda, que puede ser diverso:

- Relajamiento, puede ser al término de alguna actividad complicada para los alumnos.
- Convivencia social, un día a la semana o a consideración del responsable.
- Integración de equipos de trabajo, para un mejor desarrollo de los contenidos y el desenvolvimiento de los alumnos.
- Llegar a un aprendizaje, a través de él, etc.

Por experiencia propia, se puede afirmar que en un grupo donde se respira desintegración entre los alumnos, o sea, no se sienten en su ambiente, no conviven, no participan por temor o pena ante el grupo y el docente, no despejan sus dudas, etc. En estos casos el juego es una buena estrategia para acercarse al grupo como amigo y educador, al mismo tiempo se empieza a notar el cambio en las relaciones entre alumnos(as) y alumno(a)-maestro(a).

Creo que el fin que perseguimos es que el alumno aprenda y qué mejor que buscar el ambiente adecuado; el juego, además de ser la actividad característica del niño, le permite socializarse, aprender a colaborar, a convivir y respetar a todas las personas que le rodean, al mismo tiempo que se identifica con las diversas situaciones que acontecen todos los días a su alrededor. Por consiguiente, el juego empleado y adaptado a situaciones de enseñanza y aprendizaje, conlleva grandes ventajas, tanto para el profesor como para el alumno.

Si nos ponemos en el lugar de un niño y recordamos nuestra formación en las aulas nos damos cuenta de porqué el rechazo, el poco ánimo y falta de atención a la enseñanza; no así cuando se acercan los fines de semana o periodos vacacionales.

Es necesario retomar y reflexionar acerca de nuestro papel como docentes, ¿qué estoy haciendo?, ¿cómo lo estoy haciendo?, ¿qué espero de mi labor?, ¿en verdad me interesa la formación de los niños?.

Si queremos ayudar a los niños a integrarse en el grupo por medio del juego; no debemos dar por sentado que saben jugar por el solo hecho de ser niños y porque el juego es una característica de todo ser joven. Las personas se entretienen con juegos propios de la cultura a la que pertenecen; no se trata de enseñar a los niños determinadas formas de juego, sino de que aprendan a jugar en general, para que se puedan aplicar sus actividades lúdicas con un propósito establecido, que ya se han mencionado cuáles pueden ser.

El niño necesita libertad para jugar. Pero esto no significa que el adulto, padre, docente, etc., se desentienda de él mientras juega, aunque la orientación que le proporcione sea muchas veces indirecta, por ejemplo proveerle el tiempo y el espacio necesarios para hacerlo, a través del juego el niño también puede incorporarse al ciclo cultural que pertenece, por medio de su ambiente natural utilizando los materiales que le proporciona su entorno: piedra, arena, trozos de madera, arcilla, naturaleza muerta, semillas, etc., los cuales con la creatividad del docente y alumno serán de gran aprovechamiento en la labor educativa.

El fin que se persigue es ofrecer a los niños la oportunidad de conocerse mejor entre ellos y de crear en el grupo un sentimiento de solidaridad, de compañerismo, de

comunicación, etc., por ello se sugiere que se tome en cuenta lo analizado en este trabajo y tratemos de utilizar el juego como estrategia, si hace falta mejorar las relaciones que se dan en el grupo escolar.

Es importante que el maestro busque la relación entre el juego y el contenido, así como el material didáctico que despierta en alto grado el interés de los alumnos y el interés es un factor importante en el aprendizaje.

El juego y los materiales por sí solos no realizan el trabajo con éxito; depende de la imaginación y utilización que le dé el maestro para lograr sus objetivos.

BIBLIOGRAFÍA

200313

- CHATEAU, Jean. **Psicología de los juegos infantiles**. Buenos Aires, ed. Kapelusz, 1958.
- CLAPARADE, **Psicología del niño y pedagogía experimental**. Trad. cast., Beltrán, Beltrán, Madrid, 1927.
- CUELLAR, Pérez Hortencia. Froebel: **La educación del hombre**, ed. Trillas. México., 1996.
- DELVAL, Juan. **El desarrollo humano**, Siglo XXI de España, 1994.
- DIMITRIOS, Yaglis. **Montessori**, ed. Trillas, Méx., 1996.
- ENCICLOPEDIA, Volumen 4. **Cajitas de sorpresa**, España, Océano.
- GARCIA G. Enrique, **Piaget**, México, ed. Trillas, 1991.
- GARVEY, Catherina, **El juego infantil**, Madrid, 1920.
- HETZER, Hildegard, **El juego y los juguetes**, Buenos Aires, 1978.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Alianza Emecé, Madrid, 1984.
- JEAN, Piaget. "El juego". En **Psicología y Pedagogía**. México., 1991
- KAMILI, Constance. **Juegos colectivos**, Madrid, 1988.
- MOYLES, J.R. **El juego en la educación infantil y primaria**, Madrid Morata, 1989.
- ROGERS, Colín. **Psicología Social de la Escuela Primaria**. Barcelona, Paidós, 1992.
- ZAPATA, Oscar A. **Juegos y aprendizaje escolar**. Méx. Pax., 1989.
- UPN. "Punto de vista teórico sobre el juego". En **Antología El niño: Aprendi zaje y Desarrollo** Edit. SEP. México 1985.