



SECRETARÍA  
DE EDUCACIÓN  
PÚBLICA Y CULTURA

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD -25 B



*“El juego: estrategia didáctica para adquirir y reafirmar conocimientos y habilidades en primer grado de primaria”*

**TESINA**

*Perla Karina Zatarain Flores*

## ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN.....</b>   | <b>1</b>  |
| <b>OBJETIVOS.....</b>  | <b>4</b>  |
| <b>I. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL.....</b>                            | <b>5</b>  |
| 1.1 Enfoques principales que explican la función del juego.....      | 5         |
| 1.1.1 El juego en la teoría psicogenética de Jean Piaget.....        | 5         |
| 1.2 El juego en la teoría cognitiva de Bruner.....                   | 7         |
| 1.3 El juego en la teoría histórico-cultural de Vigotsky.....        | 9         |
| <b>II. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN PRIMER</b>                        |           |
| <b>GRADO DE PRIMARIA.....</b>  | <b>12</b> |
| 2.1 Creatividad .....  | 12        |
| 2.2 El lenguaje.....   | 14        |
| 2.3 Personalidad.....  | 18        |
| <b>III. CATEGORIZACIÓN DEL JUEGO.....</b>                            | <b>21</b> |
| 3.1 Juegos constructivos.....  | 21        |
| 3.2 Juegos simbólicos.....   | 26        |
| <b>IV. EL JUEGO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN</b>                         |           |
| <b>PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....</b>                       | <b>31</b> |
| 4.1 El papel del juego como estrategia didáctica en primer grado.... | 31        |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>   | <b>39</b> |
| <b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>   | <b>41</b> |

## INTRODUCCIÓN

Curiosos, inquietos, inteligentes, con grandes saberes y muy cuestionadores (viven en la edad del por qué) así son los niños de primer grado de primaria; pequeños con capacidades que necesitan ser potenciadas para enfrentar los desafíos que exige la actualidad. Un objetivo que se espera satisfacer para prepararlos ante los nuevos retos que exige la sociedad moderna.

Cuando los pequeños pasan del jardín de niños a la primaria es difícil su adaptación al cambio; puesto que vienen de un ambiente totalmente distinto, rodeado de niños pequeños, acostumbrados a una mecánica diferente de trabajo e inmersos en un mundo lúdico.

En primer grado el cambio es brusco y complicado porque se les enseña de manera formal múltiples conocimientos; además, es frecuente que el profesor por la prisa, el tiempo y la imposición del programa, los presione, deje de lado las actividades lúdicas (tan gustadas por los pequeños), imponga nuevas reglas de trabajo y disciplina, etc.; asustando a los pequeños y haciendo más difícil su adaptación a ese nuevo mundo desconocido para ellos. Por ello es indispensable que el maestro considere todo lo anterior y ayude a los pequeños a enfrentarse a estos nuevos retos con agrado; retomando el juego como instrumento que los ayudó a descubrir tantas cosas novedosas y que con seguridad los ayudará a

reforzarlas y conocer todo lo que les falta para convertirse en seres autónomos y libres.

Dentro de esta nueva perspectiva el juego sigue representando una actividad fundamental en los niños de primero de primaria, por ser un medio mediante el cual descubren el ambiente donde se desarrollan, ofreciéndoles oportunidades de ejercitar y desarrollar su inteligencia e imaginación en situaciones divertidas y espontáneas, dando lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que se desarrollan en un medio aburrido, carente de estímulos lúdicos.

Por lo anterior el juego es objeto de estudio de la presente investigación ya que desde un enfoque educativo significa avances no solo en la creatividad, sino también en el desarrollo y riqueza del lenguaje; permitiendo nuevos aprendizajes que repercutirán directamente en la construcción y maduración de las estructuras cognoscitivas y sociales del niño.

Como respuesta a lo dicho, en el primer capítulo de esta investigación se desarrolla un análisis teórico desde de las diferentes tendencias que explican el concepto y función de juego.

En el segundo capítulo se describe la importancia del juego en la etapa de primer grado de primaria; en cuanto a la adquisición y desarrollo del lenguaje, personalidad y creatividad.

En el tercer capítulo se especifican las definiciones y categorías de los principales juegos de primer grado de primaria.

El cuarto y último capítulo se presenta al juego como una estrategia didáctica para la reafirmación y estimulación de conocimientos y habilidades de los pequeños de primer grado de primaria.

## **OBJETIVOS**

Como producto de la presente investigación se elaboraron los siguientes objetivos:

- ❖ Definir o delimitar marco teórico acerca del juego y su función.
- ❖ Analizar desde diferentes enfoques teóricos el concepto y función del juego
- ❖ Reconocer la importancia del juego como instrumento para el desarrollo del lenguaje, creatividad y personalidad del niño.
- ❖ Categorizar lo diferentes tipos de juegos en primer grado de primaria.
- ❖ Identificar al juego como estrategia didáctica para reafirmar los conocimientos y estimular las habilidades de los niños.

# **CAPITULO I**

## **MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL**

### **1.1 Enfoques principales que explican la función del juego**

La principal actividad de los niños, sobre todo de los más pequeños es: jugar. El juego se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo precisamente en juego. Por tal motivo este tema se inicia con un análisis teórico desde diversos enfoques sobre el concepto y función del juego.

#### **1.1.1 El juego en la teoría psicogenética de Jean Piaget**

Referirnos al juego en la edad de 3 y 7 años y desde el punto de vista de la psicología genética, inevitablemente debemos remitirnos a la función simbólica, que se caracteriza como su nombre lo dice, por el manejo se símbolos para representar, una idea, una cosa, objeto, etc.

En relación con lo anterior Piaget puntualiza lo siguiente:

“La función simbólica tiene un gran desarrollo entre los 3 y 7 años de edad. Por una parte, se realiza a través de juegos simbólicos, en los que

el niño toma conciencia del mundo, aunque deformada. Reproduce en el juego situaciones que lo han impresionado (interesantes e incomprensibles precisamente por su carácter complejo). Para el niño el juego simbólico es un medio de adaptación intelectual y afectivo”.<sup>1</sup>

Retomando lo dicho por el autor, la etapa de los juegos simbólicos tiene un gran desarrollo entre los 3 y 7 años de edad y se realiza a través de actividades lúdicas en las que el pequeño reproduce situaciones para representar al mundo, ya que no posee aun un pensamiento preciso y móvil, por el contrario este es corto, impreciso y egocéntrico (incapaz de prescindir de su propio punto de vista); además el juego ofrece al niño una oportunidad de ver al mundo desde su perspectiva, es decir transforma lo penoso en agradable, compensan situaciones de angustia o miedo por situaciones soportables, lo prohibido lo concretizan; es por eso muy común ver a un niño con un palito simulando inyectar a su muñeca, o a un niño que le prohíben jugar con agua, acercándose a una cubeta y hacer como si jugara con ella. Además Piaget distingue tres tipos de juegos simbólicos:

- a) El primero incluye la aplicación de un esquema simbólico a los nuevos objetos usando su propia experiencia. Por ejemplo un niño le dice a su muñeco “llora, llora” e imita el sonido del llanto.
- b) El segundo tipo incluye solo un esquema simbólico, el objeto es sustituido por otro, aparecen las conductas imitativas. Por ejemplo, el niño pretende rasurarse como lo hace papá. (Utiliza, un cepillo de dientes, un palo, etc.

---

<sup>1</sup> PIAGET, Jean. Citado por J. Ajuariaguerra. “Estadio del desarrollo según J. Piaget”. En UPN, antología El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento p. 54

como rastrillo).

c) La tercera clase de juego simbólico incluye una combinación planeada de esquemas simbólicos y una secuencia en el patrón de conducta. Por ejemplo una niña simula darle de comer a su muñeca, ordenándole: “abre la boca, cómete todo, eso, eso, muy bien. ¿Quieres más?”<sup>2</sup>

De acuerdo a esta teoría, durante los primeros años de vida del niño el juego simbólico adquiere una gran relevancia, hay una tendencia continua hacia un juego simbólico más ordenado y coherente y el profesor debe recurrir a éste para ayudar al pequeño a adaptarse al mundo de “mayores” (con reglas e intereses ajenos a su realidad) y tomar en cuenta los puntos de vista de los demás (prepararlo para emerger del mundo egocéntrico).

## **1.2 El juego en la teoría cognitiva de Bruner**

Teóricos cognoscitivos como Jerome Bruner proponen inducir una participación activa del alumno en el proceso de aprendizaje, lo cual se evidencia en el énfasis que pone en el aprendizaje por descubrimiento; es decir, darle al pequeño oportunidades para explorar las cosas, ya que lo más personal y significativo es lo que se ha descubierto por mismo\*

Ante esta situación propone al juego como un medio para ayudar al niño a desarrollar sus potencialidades de manera agradable y espontánea,

---

<sup>2</sup> PIAGET, Jean citado por Antonio Cabrera Angulo. Desarrollo Social y Cognoscitivo del niño p. 85

como lo señala de la siguiente manera:\*

“En primer lugar, el juego supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. En un sentido muy profundo, el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria. Es en cierto modo, una actividad para uno mismo y no para los otros y, por ello es un medio excelente para poder explorar. Es más, el juego es en sí mismo un motivo de exploración”.<sup>3</sup>

Asimismo, Bruner ha demostrado que el juego no solo permite aumentar el desarrollo cognoscitivo y social del menor, sino que, promueve la creatividad, inteligencia cooperación y otras destrezas, esenciales en primer grado además como el niño juega y no se preocupa por conseguir las metas, busca, modifica y experimenta nuevas combinaciones producto de la misma satisfacción que proporciona el juego y que nunca hubiera intentado si estuviera bajo presión de alcanzar una meta. Bruner lo explica así:

“En segundo lugar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines. No es que los niños no perciban los fines, ni que dejen de utilizar los para llegar a ellos, sino que muy a menudo cambian estos fines para que encajen con medios que acaban de descubrir..... De forma que el juego no solo es un medio para la

---

\*BRUNER, Jerome citado por Jao B. Araujo y Clifton B. Chadwick. “La teoría de Bruner”. En UPN, op.cit. p. 112

<sup>3</sup> BRUNER, Jerome. “Juego, pensamiento y lenguaje. En UPN, op.cit. p. 81

exploración sino también para la invención.”<sup>4</sup>

De acuerdo con lo planteado por el autor, considero importante que el maestro ofrezca al niño materiales que puedan manipular por si mismo, en situaciones lúdicas organizadas que respondan sus necesidades y nivel de desarrollo. Al mismo tiempo pueda combinar pensamiento, lenguaje y fantasía, en un ambiente necesario para que se de el aprendizaje por descubrimiento. En este tipo de aprendizaje el niño tiene una gran participación, la actividad del profesor se dirige a darles a conocer la meta, servir como mediador y guía para que los niños sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos por si mismos.

### **1.3 Teoría conductista de Skinner**

Conductistas como B. F. Skinner han demostrado que si una conducta o acto es seguido por una consecuencia placentera es muy probable que se vuelva a repetir. Dichas consecuencias son llamadas reforzadoras.

“Toda conducta humana es producto de un reforzamiento operante, por tanto hay dos clases de reforzadores: positivos y negativos. Un reforzador positivo es cualquier estímulo cuya presencia fortalece la conducta y un reforzador negativo es cualquier estímulo cuya desaparición fortalece esa conducta..... en ambos casos, se aumenta la probabilidad de que

---

<sup>4</sup> Ibídem p. 81

la respuesta ocurra.”<sup>5</sup>

Este autor define a este proceso como condicionamiento operante, mediante el cual una respuesta se hace más probable o más frecuente; a través (como ya se mencionó) de reforzadores, además promete un gran éxito al aplicarse dicho proceso en las escuelas, porque asegura que en la educación los maestros son considerados arquitectos y edificadores de la conducta de los estudiantes y su tarea principal es provocar aprendizajes y conductas adecuadas mediante distintas clases de estímulos.

He constatado que existen formas muy sencillas para motivar a los pequeños a que repitan algún suceso, puede ser verbal o no verbal mediante una palmadita cariñosa una expresión de “muy bien” un pequeño regalo etc.

Ante tales circunstancias, considero que el juego es un excelente aliado del maestro, ya que orientado hacia fines específicos es una fuente de grandes provechos; porque puede usarse como reforzador y estrategia didáctica sin someter a los pequeño a procesos forzados ni aburridos; un ejemplo: a través de juegos grupales los niños aprenden y reafirman conocimientos (letras, colores, números, conocimiento del medio, etc.), y valores (compartir, cooperación, amistad, respeto, etc.); promoviendo que estas conductas se repitan y perduren a lo largo de sus vidas.; es decir, logra de manera agradable y placentera adquirir o/y reafirmar aprendizajes por medio de la instrucción indirecta. Como juegos que “estimulen” al

---

<sup>5</sup> SKINNER, B. F. “Teorías del aprendizaje”. En UPN, op. cit. p. 90

niño para que deduzca y busque repetir respuestas (lotería de letras y/o sílabas, juego de los colores, juego de dados, dominó de números etc.). Y como mucho se ha dicho los pequeños jugando aprenden y si divierten.

## **CAPITULO II**

### **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN PRIMER GRADO DE PRIMARIA**

#### **2.1 Creatividad**

Los niños tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos y miedos. Como todo ser humano ellos necesitan expresar sus ideas de una u otra forma, a esto le llamamos creatividad. En el caso de primero de primaria se cree que el niño ya es “grande” y se asocia la creatividad con indisciplina, puesto que un pequeño que se la pasa dibujando, iluminado, trazando líneas, inventando cosas, etc. es desordenado.

Creo que es un grave error considerarlo de esta forma ya que la creatividad no es solo una manera de decir sus sentimientos o lo que piensan, sino que, además es la forma más libre de expresión para conocer el mundo que les rodea. Todo lo que necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio.

Debido a esto la creatividad es una actividad permanente de vital

importancia en primaria, ya que se convierte en una herramienta fundamental para que el profesor siga fomentando el crecimiento emocional y mental de sus alumnos, porque les provee oportunidades para ensayar nuevas ideas, probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas. La SEP y C especifica lo siguiente en cuanto a este tema:

“De ahí que una creación pueda ser cualquier cosa que un niño produzca y que tenga que ver con su modo personal de ver la vida y la realidad que lo rodea. Pedir a los niños que acaten ciegamente las instrucciones o que reproduzcan mecánicamente una tarea, significa inutilizarlos y anularlos como individuos, dejarlos atrapados en la creatividad de otro”.<sup>6</sup>

Por lo anterior es importante destacar que el juego es una creación por excelencia por tanto un medio magnífico para que el pequeño se exprese libremente, utilizando materiales de su elección, su imaginación y espontaneidad. Bruner señala que es posible enseñarles cualquier cosa a los niños si se les habla en su lenguaje y se les facilita material que ellos puedan manipular por sí mismo y con libertad.\*

Esto confirma que los profesores debemos desarrollar incentivos que estén acordes a sus edades y a sus condiciones ambientales. Los niños de primer grado de primaria son aun pequeños y hay que saberlos motivar, saber ambientar el tema que vamos a desarrollar, abrirles el interés hacia aquello que vamos a realizar. Si esto no se hace, caemos en la apatía total

---

<sup>6</sup> SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. “Presentación y fundamentación”. En programa de Educación Preescolar., p. 15

\* Cfr. BRUNER, Jerome citado por Jao B. Araujo y Clifton B. Chadwick. Op.cit.. p. 112

del pequeño, en la tradicional repetición de temas y dibujos estereotipados que se realizan en la mayoría de las escuelas. Siendo que la condición natural del niño pequeño es la de explorar y descubrir los conocimientos por si mismos y hacerlo de diferente manera es forzar su proceso innato, Jean Piaget lo explica de excepcional forma.

“La meta principal de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores. La segunda meta de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece”.<sup>7</sup>

Considero que cualquier actividad libre que produzca placer en los pequeños será tomada como juego: dejarlos que pinten con su manos, armar bloques con formas libres, dibujar y pintar, pegar en cartones cereales, pedacitos de papel, dibujos etc. Son claves en su crecimiento emocional e intelectual el hecho de darles libertad para expresarse garantiza su estabilidad emocional y su autonomía. No regañarlos cuando manchan su ropa o tiran las pinturas, sino, enseñarlos para que exploten esa maravillosa magia que todos, incluso los adultos llevamos dentro: la creatividad.

## 2.2 El lenguaje

El lenguaje infantil, tiene varias fases muy diferenciadas entre sí. Su

---

<sup>7</sup> <http://www.proverbia.net/citasautores.asp>

evolución es la más destacada dentro de toda la infancia, pues le permite el paso de una imposibilidad total de comunicación concreta al más completo intercambio de ideas. Aparentemente el pequeño entre los 3 y 7 años de edad habla más que el adulto, pero se debe a que no puede conservar para sí sus pensamientos (habla para sí mismo sin tomar en cuenta al resto) y no sabe comunicarlos enteramente, ni discutirlos entre sí, ya que su lenguaje obedece a su egocentrismo e imitación de su alrededor. Piaget define esta etapa así: “Así, para Piaget, el egocentrismo impide la socialización porque el niño imita en lugar de intercambiar ideas, reproduciendo o prolongando el egocentrismo con respecto al mundo exterior”<sup>8</sup>

Además para Piaget el lenguaje egocéntrico va disminuyendo con la edad, pero también depende de la actividad del niño como de su medio ambiente. El juego es un excelente amigo para desarrollar actividades grupales donde el niño coopere con otros o cuando el adulto intervenga sobre el habla de éstos, exigiendo el diálogo y preparándolos para el lenguaje socializado. Ante tales circunstancias considero que en primer grado de primaria se debe desarrollar el lenguaje oral, dado que el niño viene de una etapa egocéntrica. Esa necesidad de enriquecerlo se ha logrado a través de la conversación; puesto que el niño no sabe aun dialogar, por ello; hay que enseñarles por medio de actividades lúdicas que den pie a la conversación espontánea y dirigida como cuentos, teatro, dinámicas grupales, los juegos de roles que ayudan a los niños a emplear sus experiencias auténticas a la vez que improvisan desarrollando así su imaginación para el lenguaje. De esta forma conseguiremos su soltura

---

<sup>8</sup> PIAGET, Jean citado por Antonio Cabrera Angulo. Desarrollo Social y Cognoscitivo del niño. p. 31

verbal y las destrezas necesarias para la narración de relatos y mejorar su expresión y comunicación.

Además creo muy importante que los profesores ayudemos al niño a desarrollar su vocabulario de forma adecuada, de la siguiente manera:

- Utilizar constantemente un lenguaje claro y convencional, evitando los diminutivos y el lenguaje infantilizado.
- Respetar el ritmo personal del niño cuando se expresa, es decir, no interrumpirle cuando cuenta algo. No anticipar su respuesta aunque tarde en darla.
- Si el niño comete errores en su lenguaje, no reírse de estas incorrecciones, repetir constantemente la expresión. se puede utilizar el método de corrección indirecta de las palabras del niño, respondiéndole frecuentemente, repitiendo sus frases, corrigiendo las palabras mal dichas y añadiendo las que no dice, pero siempre después de que él haya acabado de hablar.
- Habituarse al niño a que sepa escuchar y que él también sea escuchado.
- Acostumbrar al niño a que mire a los ojos a la persona que habla, acudir cuando se le llama, dejar lo que está haciendo y atender a lo que se le dice, no interrumpir a los demás hasta que no hayan acabado su mensaje. Que sepa escuchar hasta el final.

Veamos este apartado desde la perspectiva de Bruner. Para él, algunos aspectos del lenguaje materno son innatos, pero se dominan más rápidamente y fácilmente cuando su adquisición se produce en medio de

una actitud lúdica, además algunos otros aspectos del proceso del lenguaje se adquieren, enriquecen y mejoran a través de experiencias placenteras como lo sería sin duda el juego, ya que el pequeño tiene una capacidad impresionante de dialogo (que muchas de las veces es subestimada) y sin percatarse intercambia ideas , negocia intenciones, propone temas y utiliza expresiones completas y complejas. Bruner lo explica de la siguiente manera: “Sucedo a menudo que las formas más completas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados, aparecen en primer lugar en contextos de juego.”<sup>9</sup>

Innumerables estudios como los de Bruner han demostrado que el juego ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo solo un pasatiempo o diversión es una herramienta de mucha utilidad para ayudar al niño a desarrollar y enriquecer su lenguaje, porque provee oportunidades de conocer a otros niños, relacionarse con ellos, descubrir nuevos modos de comunicación y de una manera placentera se introduce en el mundo desconocido de las relaciones sociales.

Con base en las teorías y mi propia experiencia puedo asegurar la indiscutible conexión entre juego y lenguaje, los cuales interactúan entre sí en la vida del niño; por lo que el lenguaje se convierte en un recurso lúdico. Además la conversación con un niño en una situación lúdica, puede proporcionar un conocimiento muy profundo de lo que piensa el niño e interioriza mejor por medio de la exploración y la experimentación.

---

<sup>9</sup> BRUNER, Jerome. Acción, pensamiento y lenguaje. p. 211

## 2.3 Personalidad

Expresión personalidad proviene del griego “prosopón”, que cuyo significado de “máscara” alude a las máscaras que en el teatro griego se colocaban los actores para interpretar a los personajes de las tragedias. Puede considerarse que en cierto modo responde a aquello que se percibe o la forma como se aparece ante otros; posiblemente una traducción más apropiada fuera “imagen”. En latín el término “personare” equivale a “resonar a través de...”; es decir que también alude a la forma como se es percibido por los otros, o en que cada uno se manifiesta ante los otros.\*

Muchas son las definiciones que se han dado de la personalidad y a pesar de todos los estudios, no se ha logrado precisar con exactitud. Entre ellas están las establecidas por los esencialistas quienes plantean que la personalidad son factores interiores. Autores han como Gordon Allport, han dado sus propias definiciones de la personalidad: “La personalidad es la organización dinámica en el interior del individuo, de los sistemas neuropsíquicos que determinan su conducta y su pensamiento característico.”<sup>10</sup>

Otras teorías mantienen la idea de que la causa de la personalidad no es biológica, sino externa, y que viene determinada por las situaciones a las que se enfrenta el individuo.

---

\* cfr. <http://www.psicologia-online.com>

<sup>10</sup> <http://www.geocities.com>

Las teorías sociales postulan que el individuo desarrolla una personalidad a través de muchos intentos de tratar con la gente en una situación social. Suponen que los individuos luchan por superar los sentimientos de inferioridad y buscan medios de lograr el amor, la seguridad y la hermandad, impulsando a las personas a perfeccionarse.

Con base en mi experiencia personal considero que la personalidad es un conjunto de componentes físicos y psicológicos; es decir apariencia externa como características físicas, manera de vestir, lenguaje verbal y corporal, gestos etc., y factores internos tales como: actitud, modo de pensar, sentimientos, elementos hereditarios etc. Mediante la experiencia y socialización, el individuo adquiere y modifica dichos factores de acuerdo a la situación o contexto que se le presente; pero la esencia sigue conservándose.

El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. Considero que es así como tenemos que encaminar nuestra acción al desarrollo de lo que desde hace tiempo se conoce como desarrollo de las inteligencias múltiples.

Cuando los profesores hablamos que nuestra misión es desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades, estamos hablando del desarrollo integral del niño en todas y cada una de sus facetas.

Los profesores debemos apoyar al niño para que desarrolle una personalidad segura, mediante sus propios logros. El juego contribuye a asimilar y construir la personalidad del niño porque en él se proyecta los rasgos de su personalidad (que no está conciente de ellos) como liderazgo, colaboración, protagonismo, actitudes pasivas etc. Es donde el maestro debe intervenir para identificar dichos rasgos y potenciar a los alumnos a que definan una personalidad positiva o conveniente de acuerdo a sus posibilidades.

Pero además, cuando el niño o la niña utilizan un juego experimentan vivencias positivas o negativas relacionadas con el éxito o el fracaso de sus acciones con el mismo, lo que ejerce un efecto en sus emociones, sentimientos e indudablemente en su personalidad, porque a través de la misma el niño manifiesta cierta postura ante tales circunstancias.

## **CAPITULO III**

### **CATEGORIZACIÓN DE LOS JUEGOS**

#### **3.1 Juegos constructivos**

Se le denomina juego constructivo todos aquellos que estimulan al niño manipular objetos por si solo y por medio de estas actividades lúdicas aprenden contenidos específicos. Piaget le da un gran sentido a estos tipos de juegos ya que asegura que el conocimiento no es una copia de la realidad, sino que es necesario actuar modificar transformar los objetos, para que el pequeño interiorice y asimile los conocimientos, además de evolucionar en sus estructuras cognoscitivas.\*

Por ello considero que es de suma importancia que las aulas estén equipadas con un ambiente alfabetizado de interés para estimular la acción constructiva e imaginativa del pequeño en crecimiento. Estos juegos deberían de ir incrementando las capacidades y habilidades de los niños para que construyan estructuras complejas como diseñar dibujos, expresar ideas, contar, clasificar, segmentar etc.

El papel del profesor es de guía, no se puede pedir los niños que

---

\* Cfr. PIAGET, Jean. "Desarrollo y Aprendizaje". En UPN. Op.cit p. 34

acaten ciegamente las instrucciones, sino facilitarles el material y ayudarlos a que construyan sus conocimientos por si solos.

### ***Juego: “La fiesta de los globos”***

Propósito: que los niños identifiquen los colores.

Descripción:

- ❖ Se formarán equipos.
- ❖ Se inflarán globos de diferentes colores y se le atará un cordón de manera que los niños puedan alcanzarlos.
- ❖ El docente explicará que es una competencia por equipos e Indicará a cada equipo el color que deben llevarle, tratando de que cada equipo trabaje con todos los colores.
- ❖ Ganará el equipo que menos se equivoque.

### ***Juego: La peregrina mágica***

Propósito: Que los niños identifiquen las figuras geométricas.

Descripción:

- ❖ El docente dibujará en el patio o aula una peregrina formada con figuras geométricas (anexo).
- ❖ Explicará el juego de la peregrina y le informará que está formada con figuras geométricas y que las identifiquen.
- ❖ Invitará a los niños a jugar por turnos.
- ❖ Después se les dará a los pequeños la peregrina dibujada en una hoja y sus figuras correspondientes ya recortadas, para que las iluminen y las peguen donde corresponda.

***Juego: “La casita de la fantasía***

Propósito: Que los educandos reafirmen los conocimientos de las figuras geométricas.

Descripción:

- ❖ Se les entregará una hoja con el dibujo en puntos de una casa formada con figuras geométricas. ( anexo)
- ❖ Se les explicará que es una casita de fantasía, porque esta hecha con figuras geométricas y se pedirá que unan los puntos e iluminan la casita

***Juego: “Árboles con manzanas”***

Propósito: que el niño estimule su habilidades de conteo, clasificación y seriación.

Descripción:

- ❖ El docente les entregará a cada niño un ejercicio impreso de árboles con conjuntos de manzanas, cuyas cantidades oscilan entre el uno y el cinco.
- ❖ Se le explicará que tienen que recórtalos y pegarlos en orden (en serie) del 1 al 5.

***Juego: “La cajita de sonidos”***

Propósito: Que los niños estimulen su capacidad auditiva.

Descripción:

- ❖ Se les mostrará un cajita con dibujos de diferentes animales: vacas, puercos, gallinas, pollitos, perros, gatos, etc.
- ❖ Se les explicará que el juego consiste en sacar por turnos un animal y según éste imitarán su sonido.

### ***Juego: “Los anteojos”***

Propósito: reafirmar diferentes conceptos como: grande, pequeños, colores, letras, números, etc.

Descripción:

- ❖ Les presentamos a los niños anteojos de cartulina.
- ❖ Se les dice estos anteojos no son como los de todo el mundo, son para ver sólo algunas cosas; como por ejemplo estos son para ver "cosas rojas"; a ver, Joel, que cosas rojas puedes ver; estos otros son para ver cosas muy grandes; (ir cambiando de atributos); estos anteojos son para ver las cosas al revés por ejemplo ese vaso es chiquito (cuando en realidad es grande para ir trabajando con los opuestos); estos anteojos son sólo para ver las letras, a ver... donde puedo ver letras.; estos anteojos son sólo para ver muchos números; estos anteojos son para ver las palabras cortitas etc.

### ***Juego: ¡Vamos a escuchar!***

Propósito: Que los niños distingan diferentes sonidos del medio ambiente.

Descripción:

- ❖ Grabar en un cassette (K7), sonidos que el niño deberá identificar. Estos sonidos pueden ser de: animales, (pájaros, perros, gatos, etc.) medio ambiente, (una puerta que se cierra, truenos, lluvia, gente, etc.) instrumentos musicales, (una flauta, un tambor, etc.) propio cuerpo, (roncar, voz, toser, risas, llantos, etc.)

### ***Juego: “EL trenecito descarrilado”***

Propósito: que el niño se percate que las palabras van separadas (segmentación)

Descripción

- ❖ se presentan un rompecabezas de vagones (con palabras escritas) y vagones vacíos que separan cada una de las palabras.
- ❖ Se escribe en el pizarrón la oración que forma el trenecito armado.
- ❖ Se pide a los alumnos que armen el rompecabezas
- ❖ Una vez armado se explica porque las palabras deben ir separadas.

### ***Juego: “bloquecitos de silabas”***

Propósito: desarrollar la lecto-escritura del niño.

Descripción:

- ❖ El docente presentará a los alumnos bloquecitos de silabas
- ❖ El alumno intentará formar palabras y leerlas
- ❖ El maestro orientará a los alumnos en esta actividad y los estimulará a que sigan formando palabras.

### ***Tarjetitas mágicas***

Propósito: desarrollar la expresión oral

Descripción:

- ❖ Se presentan tarjetas con dibujos de diferentes temas.
- ❖ Tomarán una tarjeta y hablarán libremente del tema que le tocó.

## **3.2 Juegos simbólicos**

Para Piaget este tipo de juegos es muy habitual entre los 4 y 7 años de edad y consiste en sustituir y representar una situación vívida en otra supuesta. Por ejemplo, hacer "como si" comiera, pero utilizando un palito. Constituye una asimilación deformante de la realidad, a diferencia de la representación adaptada, que supone un equilibrio entre asimilación y acomodación\*. En efecto, el niño se ve continuamente obligado a adaptarse al mundo social de los adultos y a un mundo físico que todavía no

---

\* Cfr. PIAGET, Jean citado por Antonio Cabrera. Desarrollo Social y Cognoscitivo del niño. P. 29

comprende bien. Por consiguiente, no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo en esas adaptaciones, como lo hace el adulto. Resulta indispensable, entonces, para su equilibrio emocional, contar con un tipo de actividad cuyo objeto no sea la adaptación a lo real sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo.

Al inicio de año escolar los profesores nos damos cuenta que los niños desarrollan estos juegos en forma individual, (juego solitario) o al lado del otro pero sin interacción, no hay juego organizado ni socializado, los roles son casi siempre los mismos (todos son "mamá" o "papá", etc.), no hay coherencia, orden ni sucesión lógica y secuencias de las acciones, no existe intencionalidad (actúa por la satisfacción de jugar, sin interesarse por el resultado).

Pero también se observa que a medida que el niño se desarrolla, el juego simbólico va evolucionando en forma natural y paulatina, favorecido por los procesos de su pensamiento, que va superando el egocentrismo y por su mayor nivel de socialización.

Por tal situación es trascendental que en primer grado desarrollen actividades simbólicas y dada la importancia del juego en la vida del niño, es preciso que los maestros lo favorezcamos para que los niños comiencen a aceptar el simbolismo del otro y compartan esa ficción, se vaya registrando una tendencia a la objetivación de los símbolos (necesidad de una imitación cada vez más cercana a la realidad), el juego se torne más socializado, comienza la interacción, etc.

### ***Juego. La canasta de las frutas mágicas.***

Propósito: Estimular la capacidad del niños para desarrollar juegos simbólicos.

Descripción:

- ❖ Se les explicará a los niños que en el centro del patio o salón de clases hay una canasta imaginaria.
- ❖ A cada niño se les dará un nombre de diferentes frutas.
- ❖ Se les indicará que cuando el maestro mencione la fruta que les corresponda corran hacia el centro de la canasta imaginaria.

### ***Juego: el espejito***

Propósito: estimular la capacidad de los niños para imitar movimientos corporales, al mismo tiempo que socializa con sus compañeros.

Descripción:

- ❖ Se les explicará a los pequeños que el profesor es como un espejo y que ellos deberán imitar los movimientos de su profesor.
- ❖ El profesor comenzará con movimientos fáciles de imitar y poco a poco serán más complejos.
- ❖ El docente elegirá o de manera voluntaria pasará un niño a adoptar el papel del espejo.

### ***Juego: “Soy libre”***

Propósito: Darles oportunidad a los niños para jugar libremente y observar si realizan actividades simbólicas.

Descripción:

- ❖ El maestro les facilitará material, capas, sombreros, Ropa zapatos, lentes, corbatas, etc.
- ❖ Se les explicará que la actividad es libre y que pueden jugar a lo que quieran, con quien deseen y como quieran; utilizando lo objetos.

### ***Juego: Los cocodrilos***

Propósito: Estimular la imaginación y creatividad de los niños.

Descripción;

- ❖ Se repartirán varios cojines por el suelo y se les dirá a los pequeños que es un río con cocodrilos alrededor y los cojines son piedras para cruzarlo y que la manera de ganar el juego es avanzar hacia delante sin tocar el agua.
- ❖ El docente les indicará cosas que vean en el paisaje como monos, arañas, elefantes, una lancha, etc.

### ***Juegos sociales***

Recordemos que los niños entre 3 y 7 años se encuentran en el período preoperacional. En dicho período el niño es incapaz de prescindir de su propio punto de vista (egocentrismo). El docente debe desarrollar actividades grupales que permitan al niño el contacto social, visual; intercambio de palabras, ideas, etc., para que sea capaz de una colaboración

en grupo, pasando de la actividad individual a una conducta de cooperación y que se percate del mundo que lo rodea. Algunos juegos que se pueden considerar son los siguientes

### ***Mancha Cadena***

Propósito: que los niños socialicen y estimular la capacidad de cooperación.

Descripción:

- ❖ El docente explicará que habrá un niño que será la mancha y será quien persiga a los demás niños.
- ❖ Cuando un niño sea “manchado” (tocado) se colocara atrás del a macha (niño) para forma una cadena.
- ❖ Sus compañeros podrán salvarlo si logran tocarlo pero deberán cuidar que no los toque la mancha.

### ***Juego: los peces***

Propósito: que los niños interactúen entre si

Descripción:

- ❖ Se organizarán dos equipos.
- ❖ Uno será la red y el otro los peces. El primer equipo tomado de la mano formará un círculo y los otros permanecerán fuera de ese círculo.
- ❖ El docente pondrá música y los peces entrarán a la red por los espacios abiertos. Cuando deje de escucharse la música lo niños tratarán de salir de la red quien se cerrará para evitar que se escapen.
- ❖ Ganará el pez o los peces que sean los último en atrapar.

## **CAPITULO IV**

### **EL JUEGO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

#### **4.1 El papel del juego como estrategia didáctica en primer grado**

Es indiscutible que el juego en preescolar representa una actividad de gran importancia porque por medio de éste el pequeño refuerza capacidades y descubre nuevas potencialidades que lo ayudan a adquirir conocimientos para adaptarse a la sociedad actual.

Por tales motivos el juego debe seguir constituyendo un instrumento didáctico invaluable e insustituible para el programa de primero de primaria, el maestro necesita retomarlo, considerarlo no como una pérdida de tiempo sino como una gran herramienta, ya que por medio de el se puede estimular y reafirmar los conocimientos y las habilidades de los niños, por ser una actividad seria y a la vez placentera para el alumno aun pequeño.

Además es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, muscular, coordinación psicomotriz), como en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva

que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación. Tiene, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo. Por otra parte es un medio de expresión afectivo, lo que lo hace de gran utilidad *para el docente*, a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

A continuación se presentará al juego como una estrategia didáctica (adaptado a los contenidos y propósitos del programa de primero de primaria) para desarrollar los conocimientos y habilidades de los niños en las diferentes asignaturas.

### **Español.**

Los niños inician con el aprendizaje formal de la lengua escrita y su desarrollo de la expresión oral. Estos objetivos son los más importantes del primer grado de primaria y un gran reto que enfrenta el docente. Antes que nada es necesario comprender que el niño viene de un ambiente diferente, que se debe darle tiempo par su adaptación y buscar una estrategia que lo ayude y estimule en esta nueva etapa de su vida. El juego en este sentido sigue representando un arma muy relevante para el maestro si se orienta a fines específico. Dado la importancia del tema enseguida se analizarán los componentes de esta asignatura y la manera en el que el juego puede influir de manera positiva en ellos.

***Expresión oral:***

Este componente implica ayudar al niño a que exprese sus ideas y opiniones con claridad y precisión, así como la capacidad de escuchar a otros y de retener la esencia de lo que nos está diciendo.\*

El juego (entendido este como cualquier actividad que le resulte placentera al pequeño) en el desarrollo de la expresión oral es vital, porque le proporciona un ambiente de libertad para hablar sin presiones, ataduras, imposiciones, reglas, etc.; al mismo tiempo y sin percatarse de ello adquiere nuevas palabras, entra en un mundo más complejo de estructuras gramaticales. Los niños cuando juegan con otros expresan sus ideas, utilizan sus propios argumentos, aprenden palabras nuevas de su compañero; el docente muy sutilmente puede corregir el vocabulario del niño y debe orientar estas actividades lúdicas en la adquisición y mejoramiento del lenguaje. Ejemplos: jugar a expresar opiniones acerca de un tema específico, relatar

**Lectura:**

Este componente no significa enseñar al niño a descifrar códigos o que lea de corrido, ya que leer significa interactuar con el texto, comprenderlo y utilizarlo con fines específicos.\* Por estas razones el docente debe desarrollar actividades que despierten al niño el interés y el gusto por la lectura. Como ya se dijo anteriormente, cualquier actividad que

---

\* Cfr. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Libro para el maestro español primer grado p.8

\* Cfr. ibidem p. 9

le ofrezca al niño oportunidades de diversión y placer será tomada como juego aunque estas estén orientadas a fines didácticos (a veces ni se percatan de ello); ejemplo: Invitarlos a inventar un cuento de manera grupal para después leerlo y representarlo con dibujos, la actividad “bloquecitos con sílabas” (citado anteriormente) para que formen palabras, proporcionarles canciones (acordes a su edad) para motivarlo a leer y aprenderse la melodía.

### **Escritura:**

En este componente no se trata del que el niño se enseñe a trazar letras, sino que aprenda a expresar su ideas y opiniones por escrito, así como que tome conciencia de lo que escribe, para que comprenda las forma y reglas de la escritura. Aunque mucho se ha recomendado que el docente no utilice las tradicionales planas de letras y palabras, muchos de ellos siguen usándolas con el argumento de ser rápidas y sencillas, pero con la desventaja de ser poco efectivas, ya que mecanizan al niño a reproducir patrones, sin darles un verdadero significado. Por medio de actividades lúdicas sencillas pero efectivas como: bloquecitos de silabas (citado anteriormente) para que formen palabras, los anteojos (citado anteriormente) etc., el niño se estimulará y querrá seguir descubriendo este maravilloso mundo de la escritura.

### **Reflexión sobre la lengua:**

En este componente se abordan los aspectos gramaticales (sencillos)

como ortografía, puntuación, tipos de palabras y de oraciones.\* Las actividades lúdicas que en este componente se pueden desarrollar también son muy sencillas como por ejemplo: ¿Dónde está el signo? (citado anteriormente) El vagón descarrillado (citado anteriormente), con mayúscula o minúscula etc. Con estas actividades los niños analizan los aspectos del lenguaje, como la relación sonora-gráfica, elementos de ortografía, puntuación, etc. de manera agradable sin someterlos a procesos aburridos.

### **Matemáticas:**

Cuando el niño ingresa a la escuela ya tiene ciertas experiencias que adquiere en el jardín de niños y en su vida cotidiana. Dichas experiencias las obtiene por medio de actividades placenteras como jugar con objetos, dibujar su entorno con diferentes formas, jugar a la tiendita etc. Con estas experiencias el niño va construyendo conocimientos matemáticos que serán la base para los conocimientos formales.

Por tal motivo es necesario que en primer año se desarrollen actividades similares con la finalidad de que las matemáticas no se conviertan en una materia difícil, aburrida y a veces terrorífica. Sino que sea para el alumno una herramienta para enfrentar situaciones problemáticas y que sean resueltas con conocimientos propios y significativos.

Cesar Coll hace una distinción muy precisa entre aprendizaje

---

\* Ididem p. 10

repetitivo y aprendizaje significativo. El primero es mecánico no establece una relación entre el material a aprender y los conocimientos previos, por el contrario, para que el aprendizaje sea significativo es necesario establecer dicha relación y que el alumno tenga una disposición favorable, es decir, debe estar motivado para relacionar el nuevo material de aprendizaje con lo que ya sabe.

El juego en este sentido todavía tiene más trascendencia e importancia dado la complejidad del tema. Desarrollar el pensamiento matemático en primer año de forma adecuada representa el éxito en los siguientes niveles educativos. Es muy importante que el docente no olvide que sus alumnos son pequeños y les debe ofrecer material para manipular, porque los conocimientos que se derivan de estas experiencias físicas son realmente extraordinarios. Piaget lo explica así: “Existen un segundo tipo de experiencias que llamaré experiencia lógico-matemática, en la que el conocimiento no se deriva de los objetos, sino de las acciones que se efectúen sobre los objetos.”<sup>11</sup>

Si se utiliza el juego como estrategia didáctica se estimulan y reafirman los conocimientos matemáticos de manera significativa y de forma divertida. Por ejemplo: por medio de actividades lúdicas se motiva al niño para que exprese sus ideas, explique y resuelva situaciones problemáticas, se estimula el conteo, la seriación (el juego de las manzanas) conocimiento de las figuras geométricas (peregrina mágica), con la manipulación de objetos aprenderá operaciones de suma y resta,

---

<sup>11</sup> PIAGET, Jean. op.cit p. 32

razonamiento matemático, etc. Para que el juego resulte como estrategia didáctica es necesario que el docente no lo considere una pérdida de tiempo, sino una herramienta de trabajo y se quedará sorprendido de los resultados porque el niño no solo se divertirá sino que aprenderá.

### **Conocimiento del medio**

En el plan de estudio de educación primaria establece que en primer grado el estudio de las C. Naturales debe integrarse con el estudio de con el estudio de la Historia, la Geografía y la Educación Cívica. Estas materias se integran en una sola llamada Conocimiento del Medio. En dicha materia se pretende que el niño conozca su entorno y algunos procesos y características de la vida natural y social.\* Para lograr estos objetivos es necesario emplear actividades que despierten el interés del niño y el gusto por la historia de su país y desarrollen valores y actitudes de participación, tolerancia, respeto, solidaridad, responsabilidad, cuidado de su persona y protección del medio ambiente.

Aprender esta materia a través del juego resulta muy divertido y placentero para los pequeñitos de primer año, porque les fascina explorar, investigar conocer, manipular todo lo que se les deje o esté a su alcance. El juego en este sentido es muy gratificante ya que les permite explorar sin consecuencias frustrantes o peligrosas. Se le puede facilitar material para que dibujen lo que conocen, ilustraciones para que conozcan cosas nuevas, cuentos para enseñarles cosas divertidas, organizar días de campo, visitas

---

\* Cfr. SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Libro para el maestro conocimiento del medio primer grado p. 7

culturales, etc. Los juegos que se pueden usar son la cajita de sonidos (citado anteriormente), vamos a escuchar (citado anteriormente) jugar con semillas diversas, tarjetas de memoria de animales, plantas oficios, etc.

## CONCLUSIONES

Puedo finalizar afirmando que en los cuatro capítulos que se incluyen en este trabajo son con base en un estudio teórico-práctico y si bien es cierto que el resultado que he intentado resumir no puede ser generalizado, considero que si me permiten plantear una serie de conclusiones. Entre éstas puedo mencionar las siguientes:

- ❖ La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo. Tiene, por tanto, un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu,
- ❖ Los niños pequeños a través del juego simbolizan o representan el mundo que les rodea, sus deseos o miedos ayudándolos a desarrollarse de manera sana y divertida.
- ❖ A través del juego el niño da rienda suelta a su creatividad, sin imposiciones o reglas que seguir ciegamente.
- ❖ El juego es un excelente aliado para que desarrolle y amplíe su vocabulario, porque sin percatarse intercambia sus ideas, intenciones temores, dudas, propone temas, es decir, utiliza expresiones completas y complejas.

- ❖ Con el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.
- ❖ Desde el punto de vista del desarrollo de la persona el juego es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera se introduce en el mundo de las relaciones sociales.
- ❖ El juego si se guía a fines específicos se convierte en un instrumento didáctico de gran utilidad para que el maestro logre de manera exitosa los propósitos educativos.

## **BIBLIOGRAFÍA**

BRUNER, Jerome. Juego, Pensamiento y Lenguaje. Ed. Alianza. México, 1986. 27 p.p.

CABRERA, Angulo Antonio. Desarrollo Social y Cognoscitivo del niño. Ed. Ferrari Editores. México, 1996. 147 p.p.

COGER, Jonh. Principio y Condiciones del Aprendizaje. Ed. Trillas México, 1979. 380 pp.

SARASON, H. Desarrollo de la personalidad del niño. Ed. Trillas. México, 1975. 470 pp.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, Libro para el maestro, Conocimiento del Medio Primer Grado. Ed. SEP. México, 1999, 62 pp.

----- Libro para el maestro, Español, Primer Grado. Ed. SEP. México, 1999. 239 pp.

----- Libro para el maestro, Matemáticas, Primer Grado. Ed. Magno Graf. México, 2000. 239 pp.

-----Presentación y  
fundamentación en Programa de Educación Preescolar. Ed. SEP.  
México, 1992. 28 p.p.

-----Plan y programa de  
estudio 1993. Educación básica. Primaria. Ed. SEP. México 1993.  
164 pp.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología. El niño:  
desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Ed. UPN.  
México, 1995. 159 pp.

----- Antología. Corrientes  
Pedagógicas Contemporáneas. Ed. UPN. México, 1995, 159 pp.

----- Antología. El juego.  
Ed. UPN. México. 1994. 370 pp.

## INTERNET

<http://www.psicologia-online.com>

<http://www.geocities.com>

<http://www.proverbia.net/citasautores.asp>