



ESPAÑA

S E P

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



EL JUEGO COMO ACTIVIDAD NECESARIA PARA LOGRAR  
UNA EDUCACION INTEGRAL.

MARTHA TAPIA ZAMUDIO

INVESTIGACION DOCUMENTAL PRESENTADA PARA OBTENER  
EL TITULO DE LICENCIADA EN EDUCACION BASICA.

MEXICO, D.F., 1988.

UNIVERSIDAD  
NACIONAL

## DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

MEXICO , D. F. , a 10 de JUNIO de 1988C. Profr. (a) MARTHA TAPIA ZAMUDIO.  
Presenta (nombre del agredado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-  
ción alternativa INVESTIGACION DOCUMENTAL  
titulado "EL JUEGO COMO ACTIVIDAD NECESARIA PARA LOGRAR UNA EDUCA-  
CION INTEGRAL"  
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a --  
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el  
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión


HECHA: MR. GUADALUPE OLIVARES GUEZ.UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE MEXICO  
FACULTAD DE EDUCACION  
UNIDAD DE AZCAPOTZALCO

Porque creo en la superación personal como una constante que puede enriquecer cada etapa de nuestra vida, dedico este modesto trabajo..

A los que quiero: Mi esposo, mis hijos. Ellos comprenden mis inquietudes intelectuales.

A la memoria de Tita, madre y maestra. De ella aprendí a recorrer con optimismo la apasionante aventura de la docencia.

## INDICE

### INTRODUCCION

### CAPITULO I DESARROLLO Y APRENDIZAJE

- A.-Desarrollo
- B.-Aprendizaje

### CAPITULO II ANTECEDENTES DEL JUEGO

- A.-Algunas teorías sobre el juego
- B.-Teoría Psicogenética de Jean Piaget.
- C.-Etapas del juego según Jean Piaget

### CAPITULO III EL JUEGO EDUCATIVO COMO INSTRUMENTO DIDACTICO

- A.-El juego como agente socializador
- B.-El juego en el aspecto biológico
- C.-Clasificación de los juegos
  - 1.-Juegos libres
  - 2.-Juegos dirigidos
- D.-Clasificación de los juegos según los intereses que desarrollan.
- E.-El juego en el área de Educación Física

### CAPITULO IV EL RECREO COMO ALTERNATIVA PARA LA OBSERVACION

- A.-El recreo como practica negativa para obtener una disciplina basada en los castigos.
  - 1.-Lista de Cotejo para la observación en el recreo
  - 2.-Los juguetes y el niño.

### CONCLUSIONES

### BIBLIOGRAFIA.

## INTRODUCCION

La división del proceso del ser humano en períodos, esta-  
díos delimitados por cronología aproximada, no se ha realizado -  
arbitrariamente sino que obedece a la manifestación de conduc--  
tas psíquicas, afectivas y motoras preponderantes que se hacen -  
presentes en el ser humano en todas las culturas y estratos so-  
ciales.

Una de estas manifestaciones es la actividad lúdica; sobre  
saliente entre las tendencias infantiles, placer que responde a-  
las necesidades de desenvolvimiento del niño y que es a la vez  
expresión y condición de su desarrollo.

Es el juego aliado del maestro para inducir a la creativi-  
dad y a la sociabilización entre otros aspectos, medio para lo--  
grar el progreso de un estadio evolutivo a otro. Así ha sido re-  
conocido por psicólogos y pedagogos.

Es por medio de la actividad lúdica que el niño descubri-  
rá sus alcances, establecerá un orden propio y logrará su armo--  
nía espiritual ya que el juego se presenta como el satisfactor-  
integral tanto de las actividades físicas como de las inquietu-  
des emocionales del niño.

Sobresaliente entre las tendencias infantiles, el juego es  
un placer que responde a las necesidades de desenvolvimiento, co-  
mo fase activa de adquisición de experiencias y como interés de  
satisfacción inmediata, es y ha sido menospreciado en la Educa--  
ción Primaria. En mi larga experiencia dentro de la docencia he-  
podido constatar que pocos maestros toman el juego como una ac-  
tividad muy seria de donde pueden obtenerse por medio de la ob-

servación del alumno inmerso en esta actividad, datos valiosos - acerca de su personalidad, de sus preferencias, de sus limitaciones tanto físicas como mentales, etc. ya que por medio del juego se hacen actuar las posibilidades que fluyen de la estructura particular de cada individuo.

En las escuelas a nivel primaria no se utiliza la actividad lúdica como debiera ya que es drástico el cambio ambiental que sufre un niño que concluye la Educación Preescolar en Jardín de Niños o en los CENDI e ingresa a la Educación Primaria. De la noche a la mañana se encuentra con que obligadamente tiene que permanecer en el aula largas horas, interrumpidas solamente por el corto período del recreo.

En clases, la mayoría de las veces monótonas y con actividad física mínima, el alumno de primaria aprende a rechazar esta nueva rutina suya a la que considera tediosa, aburrida, sobre todo por la falta de actividad física que va más de acuerdo con su edad, intereses y necesidades.

El maestro de Educación Primaria desprecia consciente o inconscientemente un valioso recurso didáctico, la actividad lúdica, que puede coadyuvar al desarrollo pleno de todo potencial del niño para conducirlo así a planos superiores de ajuste a su medio con una dinámica proyectiva hacia su vida adulta.

El objetivo principal de este trabajo es el de concientizar al maestro para que revalore la actividad lúdica en el ámbito de la Educación Primaria y estimular su existencia, ya que al promover diferentes expresiones del jugar se podrá utilizar el juego como medio para favorecer el desarrollo integral de --

los alumnos ".....a través de las diferentes manifestaciones-- de comportamiento que el ser humano tiene cuando juega. Diferentes por la riqueza de oportunidades que esta actividad le da al individuo para la innovación y la creatividad permanente..."(1) y no someterlo a sesiones de escasa actividad, de días planos, monótonos, siempre iguales.

---

(1) U.P.N. El niño: Aprendizaje y Desarrollo, SEP. UPN. 1985. P.141

## CAPITULO I

## DESARROLLO Y APRENDIZAJE

1.-DESARROLLO. Desde el punto de vista de la corriente psicogénica, desarrollo y aprendizaje son procesos sustanciales en el sujeto.

El desarrollo psíquico del niño es un proceso continuo de construcción de las estructuras cognoscitivas, las cuales no se encuentran preformadas en el sujeto sino que deben ser desarrolladas y reconstruidas en diferentes planos en períodos subsecuentes.

Dicho desarrollo depende tanto de la maduración física, es decir, del sustrato biológico adquirido por la especie humana en su evolución, como de la interacción con el medio ambiente que rodea al sujeto, de tal forma que el hombre es a la vez un ser biológico, psicológico y social y se desarrolla tanto física como intelectual y socialmente.

El desarrollo físico-biológico parte de las características de la especie, es decir, de la herencia, implicando crecimiento, maduración de la estructura y de la función. Esta maduración también depende de la interacción con el medio ambiente: alimentación, ejercicio, etc. que ayuda o entorpece el desenvolvimiento de los seres humanos.

Respecto al desarrollo social puede afirmarse que no es innato sino que depende de la riqueza de oportunidades que brinda el medio social y los individuos. Son agentes socializadores importantes: la familia, la escuela, los medios de comunicación, la sociedad en general y puede señalarse como primer resultado de



la socialización, al lenguaje.

Desarrollo Psicológico.-Este aspecto del desarrollo puede explicarse por cuatro factores:

- 1.-La maduración.
- 2.-La experiencia física.
- 3.-La transmisión social.
- 4.-La equilibración.

Este último es elemento fundamental para entender en toda su extensión los componentes básicos del desarrollo psicológico.

Al igual que el crecimiento orgánico, el desarrollo psíquico consiste en una marcha hacia el equilibrio final representado por la edad adulta. Sin embargo, el equilibrio que alcanza el desarrollo orgánico es más estático, en cuanto termina el crecimiento empieza una etapa regresiva que culmina en la vejez. "En cambio las funciones superiores de la inteligencia y de la afectividad tienden hacia un equilibrio móvil y más estable cuanto más móvil...." (2)

El camino para acceder al equilibrio final no es recto, habrá que pasar por desequilibrios y reequilibrios hasta alcanzar las equilibraciones maximizadoras.

---

(2) PIAGET, Jean. Pedagogía: Bases Psicológicas. P. 314.

## DIAGRAMA No. 1

Los equilibrios, desequilibrios y reequilibrios de las estructuras cognitivas en relación con el desarrollo

EQUILIBRIOS



DESEQUILIBRIOS



REEQUILIBRIOS

EQUILIBRACIONES  
MAXIMIZADORAS

---

(1) Este diagrama es idea de la autora acerca de la Teoría de --  
PIAGET, Jean. en El niño: Aprendizaje y Desarrollo. P.8.

Al considerar que la inteligencia es una interacción constante del individuo con su medio ambiente, Piaget propone para explicarla dos funciones: la adaptación y la organización.

La organización representa la tendencia de los organismos a coordinar sus procesos en sistemas coherentes. La adaptación se da en función de: la asimilación y la acomodación.

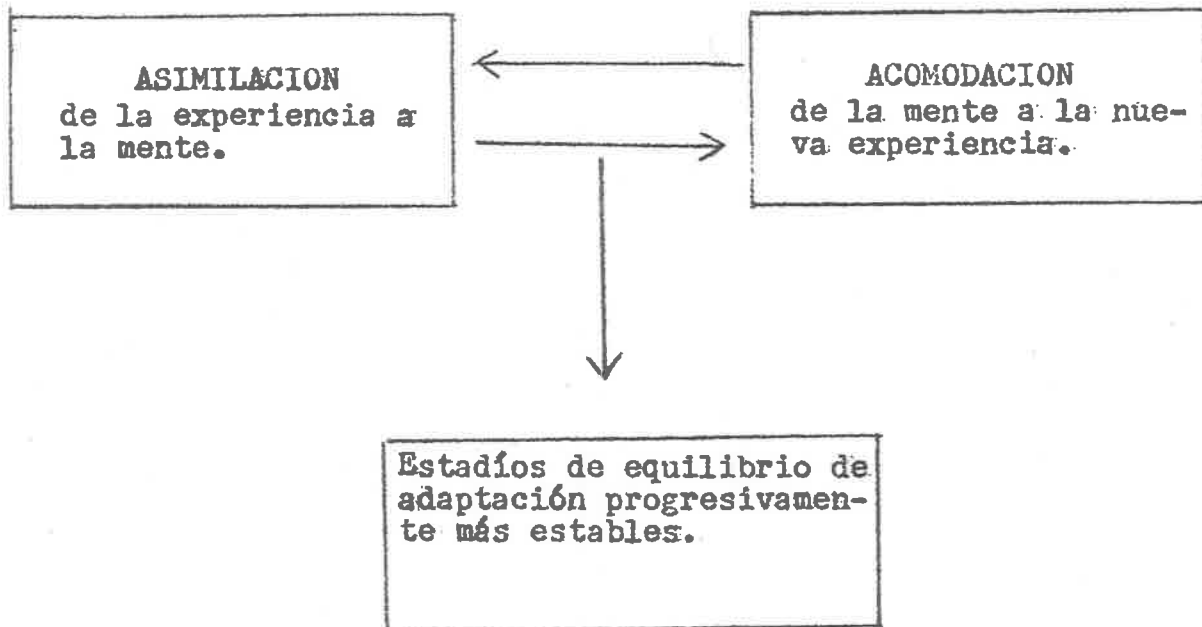
La asimilación es la integración de elementos nuevos a las estructuras del sujeto y la acomodación es la modificación de los esquemas o estructuras del sujeto bajo el efecto de los objetos que son asimilados.

Por tanto, la adaptación no es otra cosa que la equilibración entre la asimilación y la acomodación, de lo cual se deduce que el crecimiento del intelecto es un proceso acumulativo en donde la nueva experiencia se amalgama con lo ya existente transformándola y siendo a su vez transformada. La inteligencia constituye una actividad organizadora cuyo funcionamiento supera en extensión al funcionamiento de la organización biológica, debiéndose esta característica a la elaboración de nuevas estructuras.

Con el fin de ilustrar en forma objetiva esta información, se presenta el siguiente diagrama:

## DIAGRAMA No.2

Explicación objetiva del proceso de adaptación mental



(2) Fuente: RICHMOND, P.G. en Pedagogía: Bases Psicológicas. México, UPN. SEP. 1982. P.324.

## PERIODOS DEL DESARROLLO PSIQUICO DEL NIÑO

- 1.-Sensorio-motor de 0 a 2 años.
- 2.-Preoperacional de 2 a 7 años.
- 3.-De las operaciones concretas de 7 a 11 años.
- 4.-De las operaciones lógico-formales de 11 a 15 años.

Es entonces, que para que se de el desarrollo debe haber equilibrio y el aprendizaje por tanto está supeditado al desarrollo por lo que puede deducirse que en cada etapa el sujeto - tiende a actuar con las limitaciones propias del nivel en que se encuentra.

### E.-APRENDIZAJE.

Si el desarrollo del conocimiento es un proceso espontáneo vinculado a todo el proceso de embriogénesis, el aprendizaje presenta el caso opuesto ya que no se da la característica de espontaneidad, sino que es provocado, además de que es un proceso limitado a un solo problema o a una sola estructura.

La psicología genética establece que el sujeto "para conocer los objetos...debe actuar sobre ellos y, en consecuencia, -- transformarlos. Desde las acciones sensoriomotrices más elementales hasta las operaciones intelectuales más refinadas..." (3).

Este principio Piagetano es el que marca una gran diferencia entre las otras escuelas clásicas:

(3) PIAGET, Jean, en El quinto y sexto grados de Educación Primaria. III Simposio. SEP. Dirección General de Educación Primaria. México, 1986. P.16.

El Empirismo, que concibe a un sujeto pasivo y contemplativo que extrae el conocimiento como dato directo de la realidad por medio de la percepción y la experiencia. Considera al objeto independiente del sujeto dándole objetividad fuera del mismo sujeto.

El Idealismo, que concibe a un sujeto activo dentro del proceso del conocimiento, pero lo considera preformado en él. Para el Idealismo el conocimiento es innato y está ya dado en el sujeto con anterioridad a la experiencia.

Para Piaget, el conocimiento no se extrae del objeto directamente, ni tampoco es producido por el sujeto; sino que el conocimiento es producto de una interacción constante entre el sujeto y el objeto. Así la acción cobra gran importancia.

El conocimiento se dará en un sujeto activo, donde lo esencial no es contemplar sino transformar y su mecanismo es operatorio ya que la operación es una acción interiorizada, ejecutada simbólicamente en el pensamiento y con la característica de que es reversible; el objeto es transformado y concebido de diversas maneras conforme el sujeto se desarrolla y en este proceso el sujeto cambia, se modifica y sus estructuras se desarrollan.

Este sujeto cognoscente por su misma actividad, se convierte dentro de la Psicología Genética, en el eje del proceso de aprendizaje y éste se explica solamente con base en el desarrollo psicológico. Toda situación de aprendizaje implica una acomodación.

De acuerdo con los estudios realizados por Gesell y Thompson estos autores afirman "que hay necesidad de acomodar el --- aprendizaje al ritmo del desarrollo..." (4) , principio que obliga en su aplicación a la realidad escolar, a programar las materias de enseñanza teniendo en cuenta las posibilidades de adquisición de los alumnos. De este modo, desarrollo y aprendizaje serán dos procesos sincrónicos.

Cuando el aprendizaje comienza en el momento oportuno con un grado de maduración adecuado, se exige menos entrenamiento para alcanzar un determinado nivel de perfección.

Por lo antes asentado puede afirmarse:

Que el aprendizaje más completo y duradero es aquel que se adquiere por la experiencia directa, por la manipulación que significa la intervención de un sujeto activo para la consecución de su propio aprendizaje.

Que hay necesidad de acomodar el aprendizaje al ritmo del desarrollo, ya que en cada etapa el sujeto está capacitado para actuar solamente al nivel en que se encuentre.

Que el aprendizaje que se inicia antes de un desarrollo adecuado puede producir un adelanto temporal o bloquear la capacidad de reacción del alumno.

---

(4) Gesell y Thompson en: Enciclopedia Técnica de la Educación. Tomo I. España, Editorial Santillana, 1970. P. 229.

## CAPITULO II

### ANTECEDENTES DEL JUEGO

El juego nació con el hombre, comenta Marie C. Castellanos (5) y con esta aseveración tan contundente podemos deducir que el origen del juego se pierde en la penumbra del tiempo. Posiblemente se inició al llevar a cabo el hombre primitivo actividades de supervivencia como la búsqueda de alimentos, caza y pesca, así como actividades de protección y defensa con armas primitivas, de los animales y de grupos contrarios.

Ha sido inquietud constante de filósofos, pedagogos, psicólogos, etc., el poder definir de manera exacta la palabra juego que procede del latín "Ludus" que significa a la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela.

Ya desde épocas remotas era valorada la importancia de la actividad lúdica, por ejemplo, los grandes filósofos como Aristóteles y Platón reflexionaron sobre el juego, el primero lo acerca a la felicidad y a la virtud y el segundo le concede un valor educativo y más aún, gradúa juegos para las diferentes edades.

En el transcurso del tiempo, con el avance cultural se sigue especulando sobre la importancia y necesidad del juego humano:

Locke aporta el requerimiento de la libertad para que el juego se de en plena expresión.

---

(5) C. CASTELLANOS, Marie. El juego en la educación y en la terapéutica de subnormales. P.28.



Patridge señala que el juego es "recreación" y así es como designa toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan ordinariamente juegos.

Herbert Spencer señala respecto al tema : Que cuando la reserva de fuerzas de que se dispone en cada caso no ha sido agotada completamente por las exigencias de la vida, las energías sobrantes tienen que buscar una salida y por esto se descargan en actividades que no van dirigidas a metas reales, es decir: el juego.

Juan Jacobo Rousseau cree en la libertad y creatividad humanas y bajo esa concepción filosófica ubica al juego dentro de la misma naturaleza infantil y le concede el valor de ser el medio por el cual el niño conoce el mundo y a la sociedad.

Emmanuel Kant, también a nivel filosófico relaciona el concepto de juego con la actividad estética y expresa que éste produce placer y favorece la salud.

Jean Paul Ritchen considera al juego como una actividad seria, fundamental para el niño y reconoce en él los aspectos creadores. Por medio del juego el niño descubrirá sus alcances, establecerá un orden propio, en una palabra, logrará su armonía espiritual.

Los estudiosos antes mencionados manifestaron su concepto de juego únicamente a nivel teórico, pero no lograron transferirlo a un nivel práctico como lo hizo Federico Fröebel en el ámbi

to educativo. Define al juego infantil como "el producto más puro y espiritual del hombre" (6).

Por la importancia que este pedagogo concede al juego, es que parte de éste para desarrollar una teoría educativa al organizarlo y sistematizarlo y más aún, lo dota de actividades, materiales y objetos a los que denomina dones y ocupaciones.

Decroly opina que el juego favorece las asociaciones y las comparaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de la espontánea. Los juegos facilitan la asociación en el niño, pues traen a su mente recuerdos, abstracciones y juicios. También opina que el niño se prepara para la vida jugando.

El juego se vale del superhábit de energía disponible del niño y de su estructura hereditaria para favorecer su futura adaptación, facilitándole, juntamente con la curiosidad y la imitación, la adquisición de coordinaciones diversas que le ayudarán a vivir su vida de adulto.

Para Decroly los juegos van a constituir en la Educación una función vital, pues el juego es una actividad que va a servir en el desarrollo de las ocupaciones futuras del niño.

Claparede hace énfasis en el valor pedagógico que el juego tiene y demostró que la actividad lúdica es la que encauza-

---

(6) CHATEAU, Jean. Los grandes pedagogos. P. 49.

al niño al verdadero trabajo.

La Pedagogía Moderna y Contemporánea ha reconocido en el juego su carácter privilegiado de condición o instrumento de la primera educación humana, en tanto que la psicología y la antropología le han reconocido una función biológica y social, esto es, su utilidad a los fines de la conservación del hombre y su adaptación a la sociedad. La estética ha permitido que se le reconozca una analogía con la actividad artística.

#### A.-ALGUNAS TEORIAS SOBRE EL JUEGO

Son varias las investigaciones en el campo de la Psicología y de la Pedagogía Infantil que han emitido diversas teorías sobre la evolución, origen, significado y objetivos del juego. He aquí algunas de ellas:

✓ Teoría de la energía sobrante.-Los niños juegan porque están llenos de espíritus animados o tan rebosantes de energía muscular que no pueden permanecer quietos. Tolman. 1932.

✓ Teoría de la práctica del instinto.-El juego es un instinto y una preparación para actividades adultas. Gross. 1901.

✓ Teoría de la recapitulación cultural.-El juego es un instinto y está determinado por la herencia. A través de él liberamos las actividades de nuestros ancestros y repetimos los trabajos de sus vidas. G. Stanley Hall. 1904.

✓ Teoría hedonística o del placer.-Juego es cualquier actividad a la que se le dedica tiempo y proporciona placer sin --

considerar los resultados de la misma, es el disfrute de la actividad por su propio derecho. Hurlock, 1972.

Teoría psicoanalítica de Freud.-El juego puede asociarse a otras actividades fantasmáticas del niño y particularmente al sueño. La función esencial del juego es la reducción de tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos.

Teoría cognoscitiva.-El juego es un aspecto de todas las conductas ya que éstas implican la alteración de la realidad para ajustarla a las formas existentes de las estructuras del pensamiento.

#### B.-TEORIA PSICOGENETICA DE JEAN PIAGET

Intimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia, también el juego se explica por la interacción continua entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos se contrarrestan mutuamente, o sea, cuando están en equilibrio.

Cuando no están en equilibrio, la acomodación puede predominar sobre la asimilación, entonces nos encontramos ante la imitación. Contrariamente puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades. Esto es el juego.

#### C.-ETAPAS DEL JUEGO SEGUN JEAN PIAGET :

1a.-De los juegos sensoriales. De tres a cinco meses.

2a.-Del juego motor. De 8 a 12 meses.

3a.-De los juegos de imaginación.Cerca de los tres años.

4a.-De los juegos intelectuales.Inicia a los 4 ó 5 años y predomina hacia los 12 años.

5a.-De los juegos sociales: a partir de los cinco o seis años.(7)

En el período sensoriomotor el recién nacido no percibe el mundo en razón de los objetos fijos, sigue un punto de luz en movimiento mientras se haya en la línea de visión, pero cuando desaparece no manifiesta ninguna reacción.

Más tarde cuando el pequeño succiona no solamente como respuesta a una estimulación en la boca, sino que hace movimientos de succión en el vacío y continúa mirando fijamente en el punto en que desapareció la visión interesante, a esto no se considera juego todavía sino que es considerado como una continuación del placer de alimentarse y mirar.

El comportamiento del niño supera en este momento la etapa-refleja, incorpora nuevos elementos a la acción estímulo-respuesta, pero las actividades del niño son todavía solamente repetición de las que ha hecho antes. A esto Piaget le llama "asimilación reproductiva" y significa una actitud precursora del juego.

Más o menos a los cuatro meses las acciones de mirar y tocar se han coordinado y el niño aprende que empujando el juguete que cuelga, lo hará balancear. Una vez aprendida la acción se-

(7) Confróntese: Apuntes sobre el desarrollo infantil. SEP. Dirección Gral. de Educ. Preescolar. P.13.

rá repetida una y otra vez. En esto consiste el juego, el placer funcional y el placer de ser una causa surge de la repetición de acciones.

El juego simbólico y de fantasía caracteriza el período de la inteligencia preoperacional que va de los dos a los siete años, aproximadamente.

Para Piaget las imágenes resultan de las adaptaciones corporales a un objeto en su ausencia. Por ejemplo: Un palo es un caballo y acciones apropiadas a un objeto se realizan con un sustituto.

El juego simbólico y de artificio tiene la misma función en el desarrollo del pensamiento preoperacional, que el que tuvo el juego práctico en el período sensomotor. El carácter peculiar de este tipo de juego deriva de las características del proceso intelectual del niño en esta etapa; su posición es egocéntrica y da carácter intelectual a las imágenes y símbolos que emplea.

Por medio del juego simbólico el niño tiende a substituir una situación real por otra ficticia, empleando para ello un conjunto de símbolos. Es así como el juego viene a constituirse en una forma de representación simbólica de la realidad.

Durante el período preoperacional el juego de artificio se va haciendo progresivamente más elaborado y organizado.

Hacia el séptimo año, época en que comienza la 3a. infancia, los símbolos y opiniones individuales se modifican en contacto con los demás, el razonamiento y el uso de símbolos se ha-



126523

126523

ce más lógico y objetivo sobre todo en el período de 8 a 11 -- años.

El juego en este momento está controlado por una disciplina colectiva y por códigos de honor, de tal manera que los juegos son reglas que substituyen al juego de artificio, simbólico e individual del anterior período.

A pesar de que los juegos son reglas, están socialmente --- adaptados y perduran en la etapa adulta, demostrando también una asimilación más que una adaptación a la realidad.

En esta etapa ya no le importan mucho los juegos imaginativos y tiende más a los hechos, cree en las leyes que los regulan y ansía descubrir cómo se hacen las cosas y porqué son así.

"Puedo convertir las actividades infantiles, las diversiones y todo lo comprendido bajo el nombre de juego, en instrumentos para mi propósito" (8)  
Fröebel

### CAPITULO III

#### EL JUEGO EDUCATIVO COMO INSTRUMENTO DIDACTICO

Pocas veces, como ocurre en los juegos educativos, se cumplen en forma tan completa las condiciones necesarias para la verdadera actividad didáctica y que se dan debido a las características esenciales del juego que representan siempre una actividad grata para los niños.

Debido a esto, en el presente capítulo se planteará en primer lugar al juego educativo como una posibilidad y como un medio para encauzar a los alumnos hacia actitudes apropiadas para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, es decir, que el juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos que sirvan de estímulo al aprendizaje por parte del niño; puede considerarse al juego como el camino del proceso del pensamiento que influye de manera decisiva en la atención, la motivación y el interés, tres condicionantes necesarios para lograr un ambiente propicio para la tarea educativa.

Debemos entender por atención a la aplicación de la mente a un objeto o situación mediante la observación, es decir, desper

(8) CHATEAU, Jean. Los grandes pedagogos; Trad. Ernestina de Champourcín. P. 48.



tar la curiosidad por algo que tengamos presente.

La motivación es el término usado para designar causas que activan la conducta y generalmente se explica como incentivos, impulsos y emociones.

El interés se define como la actitud de una persona a comportarse hacia un objeto, situación, fenómenos u otras personas, motivada por una estimulación valorativa. En el interés pueden connotarse pautas conductuales relacionadas con la curiosidad.

Dewey da gran importancia a la curiosidad infantil, considerándola motor de toda enseñanza y base y fundamento de toda investigación. (9)

El juego como actividad innata en el niño, atrae la atención, motiva y despierta interés de una manera natural por el objeto del conocimiento en el proceso enseñanza-aprendizaje, situación que debe ser utilizada íntegramente por el maestro de grupo, que debe dejar de considerar como pérdida de tiempo dentro del aula a los juegos y actividades que de ellos se deriven, ya que es bien sabido que el aprendizaje como proceso intelectual puede ser reforzado mediante actividades atractivas y en donde se involucre sobre todo a la esfera psicomotriz. La manipulación de objetos y materiales, cantos, juegos y variedad de actividades adaptadas al tema que se esté tratando, es decir, el aprender-haciendo de la escuela activa.

(9) SANTILLANA, Edit. Enciclopedia Técnica de la Educación. Tomo I. P. 239.

En el juego el sujeto no percibe su esfuerzo ni el gasto de energías ya que es un trabajo conjunto de la mente y el cuerpo, en donde se compromete por entero y en forma vital para vivir una experiencia. En esta forma se da el hecho de aprender jugando que ayudará a obtener mejores resultados en el aprendizaje del niño.

Es por estas razones por las que se reconoce a la actividad lúdica como el flanco vulnerable por donde puede penetrar la acción educativa, al permitir que el educando: desarrolle actividades, acumule experiencias y asimile conocimientos, forme hábitos, conozca de sí mismo, de otros y del mundo que le rodea, se habitúe al esfuerzo constructivo y se despierten en él deseos de realizar las cosas por propia iniciativa, ya que en esencia los juegos pueden considerarse como períodos de aprendizaje que contribuyen con su dinamismo al paso de una etapa de desarrollo inferior a otra superior.

Por lo antes asentado puede afirmarse: <sup>ya que</sup> Que el aprendizaje más completo y duradero es aquel que se adquiere por medio de la experiencia directa, por la manipulación, por el interés y la intervención de un sujeto activo para la consecución de su propio aprendizaje, en fin, debido a que el juego educativo influye directamente en la atención, el interés y la motivación, <sup>y también</sup> puede considerarse como actividad generadora de aprendizajes.

#### A.-EL JUEGO COMO AGENTE SOCIALIZADOR

El niño se pone en comunicación con el ambiente que le ro--

dea por medio del lenguaje y la acción; en ésta última se centra la actividad lúdica, desde la realizada en forma solitaria por el sujeto que se entretiene con los pies y manos de su propio cuerpo, hasta las formas más completas de colaboración que se dan en los juegos colectivos, hay toda una gama de aprendizajes de tipo social.

Es el juego <sup>el ser</sup> motivo para desarrollarse y evolucionar, perder timidez al relacionarse con otros niños, adquirir espontaneidad en sus actos, aprender a recibir y a dar, a exigir y a ceder al tomar conciencia de los derechos que asisten a los demás. Por medio de los juegos reglados el niño aprende a acatar las normas igual que las leyes en la vida de los adultos; esto permite al niño ir tomando posesión del medio en forma placentera.

#### B.-EL JUEGO EN EL ASPECTO BIOLÓGICO

Mente sana en cuerpo sano.-Con este conocido aforismo que alude a la importancia de la actividad física pretendo hacer resaltar la necesidad del juego con gran actividad motora y que por lo mismo, debe ser incluido como práctica cotidiana dentro de las actividades escolares en la Escuela Primaria.

La práctica de este tipo de ejercicio contribuye al desarrollo armonioso del cuerpo y al buen funcionamiento del organismo, mejora la coordinación visual y muscular (por ejemplo la coordinación ojo-brazo en el beis bol) y da agilidad y habilidad en lo que se practica.

Este tipo de juegos deberán practicarse al aire libre y si no se dispone de canchas especiales es necesario habilitar los patios de las escuelas para llevar a cabo estas actividades.

En forma más amplia, más adelante se abordará el tema del área de Educación Física en la Escuela Primaria.

### C.-CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

El juego es una actividad inherente al niño y es común que él mismo organice sus juegos, pero también el adulto con fines didácticos puede generar juegos para el niño, por lo que se hace necesaria la siguiente clasificación:

1.-Juegos libres.-En este tipo de juegos y según intereses del momento el niño escoge libremente a lo que va a jugar, sin otro fin que el juego en sí mismo lo practica el niño como entretenimiento y diversión. Sus características principales son la libertad y la espontaneidad.

2.-Juegos dirigidos.-En una actitud premeditada el maestro selecciona y dirige el juego que deberá practicarse, según los objetivos a alcanzar.

Al seleccionar y dirigir el juego, el maestro está asegurando también la selección del contenido y de sus resultados a través de su asimilación y la reproducción de variantes creadoras que se repiten.

Dentro de estos juegos puede considerarse al de tipo educativo que generalmente se practica dentro del aula. Es necesario que el docente haga uso de su creatividad para inventar, modifi-

car y aplicar los juegos que convengan a sus objetivos didácticos en un momento determinado.

A continuación se presenta una clasificación más específica respecto a los juegos dirigidos y cuya información podrá utilizar el maestro de acuerdo a las necesidades de su labor docente:

#### D.-CLASIFICACION DE LOS JUEGOS SEGUN EL AREA QUE SE DESEE DESARROLLAR (10)

##### 1.-Juegos con intereses senso-motores:

Ordenar pesos, tamaños, formas, adivinar por el tacto, ensartar cuentas, distinguir sonidos, colores, sabores, imitar ruidos, etc. Cómo se mueven los distintos animales, mímica de oficios, mímica para el hambre, para el sueño, cansancio, tristeza.

##### 2.-Juegos con intereses glósicos:

Trabalenguas, dar pistas para el reconocimiento de objetos, palabras que empiezan por una sílaba o letra, adivinanzas, palabras homófonas, palabras antónimas, etc.

##### 3.-Juegos con intereses abstractos:

Adivinanzas, problemas de habilidad numérica, adivinar la ley que rige a una serie de letras, de números o de gráficos, cru-

(10).-Esta clasificación se ha tomado de: SANTILLANA, Edit. Enciclopedia Técnica de la Educación. Tomo I. Pp. 503-504.

cigramas, colecciones, significado de refranes, juegos de fantasía e imaginación, rompecabezas, etc.

#### 4.-Juegos con intereses sociales:

Competencias deportivas, competencias de instrucción, representaciones y dramatizaciones, organizar los actos de una fiesta, juego de prendas, etc.

### E.-EL JUEGO EN EL AREA DE EDUCACION FISICA

La Educación Física, componente fundamental de los programas educativos actuales, tiene como objetivo general de área el de contribuir junto con el desarrollo intelectual y social a -- encauzar todas las potencialidades del individuo, ayudando a que el educando obtenga seguridad y confianza al desarrollar sus posibilidades de movimiento, encontrando en su práctica sistemática y cotidiana un medio para conservar la salud y la adquisición de actitudes de relación que le permiten adaptarse al ambiente social.

En los programas de Educación Física se establece un orden secuencial de objetivos específicos y actividades ordenadas de acuerdo a las etapas del desarrollo del individuo.

Con esta característica de ordenamiento lógico y secuencial de las actividades del área, se está cumpliendo también con el orden que siguen las etapas de la Teoría de los Tres Sí, que a continuación se revisan :

La formación de la conciencia del sí.-Corresponde al primer ciclo y destaca la estructuración perceptual.

El control de sí.-Se da el ajuste motriz mediante la coordinación de los miembros superiores e inferiores. Se presenta en el segundo ciclo.

El sí y su relación con el medio.-Corresponde al tercer ciclo, aquí se da la integración de todos los aspectos representada por ejemplo, en la formación de equipos para la participación en juegos predeportivos y el fomento de las relaciones e incorporación social.

La característica fundamental de la metodología de esta -- área es que nada puede substituir a la práctica personal y donde se encuentra presente el movimiento como único medio.

Aunque en la didáctica de la Educación Física se recomienda tomar en cuenta para la planeación de actividades, entre otros los siguientes aspectos:

- Intereses del alumno
- Leyes naturales del crecimiento
- Desarrollo de Aptitudes
- Formación del carácter
- Evolución de las tendencias
- Despertar de la personalidad

la realidad cotidiana en las escuelas primarias es completamente distinta, ya que nos encontramos con que el maestro de Educación-

Física es uno para todos los alumnos de la escuela y quien, ya sea por falta de tiempo o por desconocimiento de los programas, solamente administra ejercicios en forma descriptiva siguiendo un orden; bajo ninguna forma toma en cuenta los intereses de los alumnos limitándose a ordenar en forma arbitraria los que deben realizarse y que son casi siempre los mismos.

No se atiende a las leyes naturales del crecimiento ni -- puede darse el desarrollo de aptitudes, de carácter o evolución de tendencias y mucho menos de la personalidad, con el encasillamiento de dichas actividades en unos cuantos y repetidos ejercicios que son practicados automáticamente.

Es conveniente retomar la práctica de la Educación Física como actividad derivada del juego.

Es en esta área donde plenamente puede darse el juego como medio para que el niño vaya descubriendo por sí mismo todas sus potencialidades y limitaciones, el dominio de los patrones motrices básicos y aprenda a dosificar sus propios movimientos según su resistencia.

Con la participación de los alumnos en la selección de las actividades se estarán tomando en cuenta todos los aspectos que la didáctica de la Educación Física recomienda.

En los juegos de competencia deberá ser el maestro quien promueva la participación de todos los alumnos, no solamente la de aquellos que destacan en lo que se practica; así mismo, deberá



evitar que este tipo de juegos lleguen a crear sentimientos de rivalidad y sí en cambio se obtenga la participación de todos en un ambiente de colaboración y compañerismo.

Es necesario crear conciencia en los alumnos de primero a sexto grados de la Educación Primaria, respecto a la necesidad de utilizar la práctica sistemática y habitual del movimiento físico como un medio a su alcance para conservar la salud, ya que los avances tecnológicos nos están limitando cada día más este tipo de actividad.

El siguiente párrafo describe en forma completa lo que representa la Educación Física a través del juego en la escuela primaria:

"La libertad de movimientos, adquirida como resultado de un proceso de aprendizaje, encuentra en el juego su mejor campo para significarse, y viceversa : el placer que proporciona al niño el juego y el éxito obtenido durante su realización son motivaciones para nuevos aprendizajes." (11)

(11).-Secretaría de Educación Pública. Libro para el maestro.  
Segundo Grado. Pp.43-44.

## CAPITULO IV

### EL RECREO COMO ALTERNATIVA PARA LA OBSERVACION

El juego es la expresión del "Yo". Esta teoría que incluye los tres aspectos : biológico, psicológico y social del individuo, según varios autores explica las características de la actividad lúdica en sus diferentes etapas, desde el de tipo egocentrista de los primeros años, hasta el colectivo y de normas de etapas posteriores.

Como actividad libre y espontánea el juego se da en el lapso de tiempo del recreo donde se confirma la idea de Marie-C. Castellanos al afirmar que el juego no es descanso, sino que por el contrario, exige un consumo excesivo de energías. (12)

Al aprender a jugar el pequeño entra en posesión de un medio poderoso para conocer a través de su propia actividad transformadora, el fenómeno de la vida : complejo, atractivo e incomprendible para él.

En el recreo el alumno practica generalmente el juego como entretenimiento y diversión y libremente escoge los juegos que ha de practicar de acuerdo a sus preferencias, es decir, juega a lo que quiere y al no sentirse vigilado tendrá una sensación de anonimato y libertad en sus acciones; se entregará por -

---

(12) CASTELLANOS C. Marie, Ibid. P.28.

completo al juego actuando libre y espontáneamente, es así como pueden observarse procesos conscientes e inconscientes del pensamiento, reflejando en esos juegos su realidad mediante una --- transformación activa.

En esta forma se presentan al maestro las condiciones --- ideales para conocer la personalidad de los educandos, ya que si esta actividad se da con las características de libertad y ex--- pontaneidad ya señaladas, servirá como una técnica proyectiva de gran utilidad para el psicólogo y el maestro:

Mediante la observación sistematizada de los alumnos a la hora del recreo, el maestro podrá darse cuenta:

Si el niño juega o no, si juega solo o en grupo, a qué juega, si le rehuyen o rehuye, la fase de desarrollo en que se encuentra, si es sociable o no, si desempeña algún liderazgo, si presenta actitudes de agresividad, de compañerismo o de otro tipo, --- si se integra fácilmente a grupos de juego, si acata las re --- glas, si presenta problemas físicos o de alguna otra naturaleza..

Es aquí donde la escuela por medio del maestro de grupo - deberá dar cauce adecuado a las conductas del individuo en formación : algunas actitudes, las positivas, como el espíritu de co laboración y el entusiasmo, habrán de estimularse. Otras, las nega tivas, como la agresividad, complejos de inferioridad o de supe--- rioridad, con acciones apropiadas habrán de neutralizarse y modi ficarse en hábitos de comportamiento positivos que faciliten la convivencia humana; esto se dará por medio de la función inten---

cional y orientadora de la conducta por parte del maestro, que unido al crecimiento constituye el proceso de individualización y socialización con el fin primordial de dar al alumno elementos para su adaptación al medio ambiente físico y social del cual forma parte.

En fin, es el recreo el recurso didáctico por excelencia, que debe ser aprovechado debido a la valiosa información que puede aportar al maestro interesado en llevar a cabo una labor docente que contribuya a una educación integral en la que se tome en cuenta no solamente el aspecto cognoscitivo, sino también la formación de hábitos y aptitudes.

El maestro de Educación Primaria debe estar capacitado para utilizar en beneficio esta alternativa de observación que señalo, interpretando correctamente la información que se le presente, empleando con inteligencia el valor evolucionista, el valor diagnóstico y el valor terapéutico del juego infantil.

#### A.-EL RECREO COMO PRACTICA NEGATIVA PARA OBTENER UNA DISCIPLINA BASADA EN LOS CASTIGOS

En la actualidad y con bastante frecuencia, se observa aún la práctica errónea de algunos maestros de grupo, de privar del recreo a aquellos alumnos que han cometido alguna falta y deseen sancionarlos. Nada tan cruel e ineficaz.

Cruel, porque privan al niño de lo más grato y deseado por él, la hora de recreo.

Ineficaz, porque el castigo no transforma el hábito que se quiere corregir en el niño, no se traduce en ningún beneficio y sí por el contrario produce como todos los castigos un daño evidente. El resentimiento y el rechazo a la autoridad son sentimientos que se presentan en los niños castigados de esta manera.

Es de recomendarse una disciplina basada en el trabajo, no así la que se consigue por medio de castigos.

Enseguida presento un modelo de Lista de Cotejo. Utilizando la técnica de la observación a la hora de recreo se podrán registrar y detectar características relevantes de la personalidad de los alumnos.

MODELO DE LISTA DE COTEJO PARA DETECTAR PERTURBACIONES DE CARACTER COGNOSCITIVO, PSICOMOTOR Y SOCIAL.

ESCUELA 11-453-53-VI-X "CHAPULTEPEC".-CICLO ESCOLAR 1987-1988.

NOMBRE DEL ALUMNO \_\_\_\_\_ EDAD \_\_\_\_\_ GRADO \_\_\_\_\_

1.-El alumno juega.	Sí	No	Algunas veces
2.-Tipo de juego que practica.	Individual	Colectivo	Ambos
3.-Practica juegos:	Con actividad física.	Sin actividad física.	De tipo intelectual
4.-Se integra con facilidad a grupos de juego.	Sí	No	Algunas veces
5.-Es aceptado en grupos de juego.	Con entusiasmo	Sin entusiasmo	Es rechazado
6.-Desempeña algún liderazgo.	Coercitivo	Razonado	ninguno
7.-Acata las reglas.	Sí, siempre	Sí, con reticencia	No, nunca

8.-Según su edad y los juegos que practica, su desarrollo es:	Normal	Subnormal	
9.-En juegos de competencia, respecto al triunfo y la derrota :	Le da demasiada importancia	Le da importancia normal	Se muestra indiferente

En juegos y actividades físicas :

10.-Presenta problemas al caminar o correr.	Sí Diga cuáles	No	Algunas veces Diga cuáles
11.-Presenta cansancio al poco tiempo de iniciar el ejercicio.	Sí	No	Algunas veces
12.-Se queja de algún dolor o molestia.	Sí Señálese donde	No	
13.-Se han detectado deficiencias en vista, oído u otras.	Sí Señálese donde	No	

Observaciones: \_\_\_\_\_

México, D.F., de de 1988.

Los datos que integran esta Lista de Cotejo, son idea de la autora.

## B.-LOS JUGUETES Y EL NIÑO

Si admitimos que el juego es el trabajo del niño, se deduce que los juguetes son sus herramientas. Es por ésto que se incluye un breve estudio acerca del tema, ya que tener información al respecto permitirá al maestro instrumentar actividades lúdicas.

La aparición del juguete en la historia de la humanidad es simultánea a la aparición del juego mismo, es decir, nació con el hombre en el momento en que éste empezó a practicar actividades sensoriomotoras por el simple placer de hacerlo. El balanceo en las ramas de un árbol, piedras lanzadas repetidas veces a la superficie del agua, trozos de madera o algún otro elemento de la naturaleza que pudiera utilizarse como instrumento para el juego, pudieron haber sido los primeros juguetes. La característica socio-histórica de la actividad lúdica nos permite comprender que los juegos y juguetes de los niños son reflejo de las condiciones de vida de una sociedad y es así que a través de ellos podrá estudiarse y conocerse el pasado y el presente de los pueblos.

En nuestro país hemos conocido parte de la historia y costumbres de la época pre-colonial por medio de los juegos y juguetes que fueron utilizados; un ejemplo de éstos es el juego de pelota que era practicado como deporte y al mismo tiempo con fines mítico religiosos, así como las muñecas articuladas de barro con características típicamente teotihuacanas.



En la época colonial y con un sello preponderantemente doctrinal, pueden mencionarse las calaveras de azúcar, féretros, tumbas y diversos animales del mismo material, característicos de esta etapa.

En la segunda mitad del siglo XIX y principios del XX, la sociedad en general y desde luego también los juguetes tuvieron una gran influencia europea, sobre todo aquella que constituyó el afrancesamiento de las costumbres. Pueden citarse como juguetes de la época a las muñecas con cara de porcelana, peinados y vestidos a la última moda de París, así como ejércitos de soldaditos de plomo, reminiscencias de la época Napoleónica.

Los juguetes en la actualidad son muchos y muy variados, desde los de tipo artesanal confeccionados uno a uno con los materiales propio de la región en que se fabrican hasta los que se producen en serie.

Entre los de tipo artesanal que han logrado subsistir como expresión de una cultura pueden mencionarse a vía de ejemplo los que se producen en el Estado de Michoacán : Pajaritas, caballos, carretas, etc. confeccionados con paja; yoyos, trompos, baleros, serpientes, matracas, etc., hechos de madera; ollitas y carzuelitas de barro cocido; instrumentos musicales como pequeños violines y guitarras que bien pueden servir para la iniciación musical en los niños.

Igualmente en la actualidad y como producto del avance de la Tecnología se presentan todo tipo de juguetes de plásti-

co fabricados en serie con una rapidez pasmosa, tal vez presintiendo que con la misma rapidez se agota la curiosidad del niño por este tipo de juguetes.

Pelotas, muñecas, carritos, cunas, caballos y todo tipo de objetos y utensilios son susceptibles de reproducirse en moldes y fabricados en plástico.

Juguetes más sofisticados y caros son los electrónicos, producto de la alta tecnología podrían ser símbolo de la época que estamos viviendo y que son los que tiene el niño a su alcance para "jugar". Ejemplos de este tipo de juguetes son las muñecas que hablan, caminan, barren, cantan, lloran; coches y aviones dirigidos a control remoto, video-juegos de todo tipo, etc.

¿Qué es un juguete? .- Tratar de definir lo que es un juguete es una tarea difícil ya que este concepto es subjetivo al individuo que practica el juego.

Un juguete creado específicamente para la función de jugar no es indispensable ya que todo objeto puede ser transformado en manos de un niño que juega. Parte del placer de jugar se encuentra en la modificación de las funciones del objeto y así : una caja de cartón puede ser una casa, funcionar como vagón de ferrocarril o como lancha o cuna.

Por lo que si queremos hacer una definición lo más cercana a la realidad respecto a lo que es un juguete podemos decir:

Juego es la actividad que se practica como entretenimiento y diversión y como un fin en sí mismo; un juguete es el objeto e instrumento que el niño manipula y con el que satisface la necesidad de jugar. Puede considerarse al juguete como un medio para muchos fines.

Características que debe tener un juguete.-El juguete debe ser educativo, desarrollar la imaginación y despertar el interés del que juega ya que si jugar es adquirir experiencia, el valor del juguete consiste en cuánto contribuye para la adquisición de dicha experiencia.

La mayoría de los juguetes en vez de ser instrumento para juegos creativos se presentan al niño como objetos completamente terminados. Este hecho impide que dichos juguetes sean -- adaptables a la labor útil y constructiva del niño. Como ejemplo de este tipo de juguetes pueden señalarse a los electrónicos ya mencionados anteriormente, los que con su realismo inalterable llaman la atención y captan el interés de los niños -- por corto tiempo y después terminan olvidados.

Es muy útil para fines psicopedagógicos el juguete construido por el mismo niño debido a que por ser producto de su creatividad y gusto estético retiene su interés al mismo tiempo que va adquiriendo muchas y variadas experiencias; el juguete construido por el mismo niño se torna en un objeto específico que posee su propia lógica.

Los padres de familia y los maestros, además de procurar facilitar el juego en los niños de todas las edades, al poner-- en manos de ellos un juguete deberán preguntarse : ¿Dónde está el juego? , ¿En el juguete o en el niño?.

Arnold Arnold señala al respecto: "Si el juguete estimula al niño en su juego, si es susceptible de ser usado de diferentes maneras, va a prolongar al máximo el período de atención de cualquier edad determinada. La medida en que el juguete lo-- gre ésto, es la medida de su valor de juego". (13)

Es necesario mencionar que más que muchos juguetes hay -- necesidad de brindar un ambiente de libertad apropiado para -- que los niños se desenvuelvan por medio del juego; respecto a -- los juguetes, ellos mejor que nadie habrán de encontrarlos o -- crearlos con el simbolismo y la lógica infantiles y que les -- son característicos.

## CONCLUSIONES

De acuerdo con lo asentado en este trabajo, puede concluirse en lo siguiente:

\_Psicólogos, pedagogos y filósofos de todos los tiempos han coincidido en la importancia del juego como satisfactor integral de las necesidades físicas y emocionales del niño.

\_La actividad lúdica es una función inherente a la naturaleza del niño, que se manifiesta desde los primeros meses de vida y perdura a lo largo de toda la existencia.

\_El juego llena una función imprescindible en el desarrollo integral de la personalidad.

\_Es necesario hacer menos drástico el cambio ambiental que sufre el niño al ingresar a la Escuela Primaria.

\_Es conveniente retomar las actividades lúdicas que erróneamente se cree que solamente son propias de los Jardines de Niños y utilizarlas como base de métodos pedagógicos que enriquezcan los programas de Educación Primaria.

\_Que el desarrollo psíquico del niño es un proceso continuo de construcción de estructuras cognoscitivas.

\_Es necesario adaptar el aprendizaje al ritmo del desarrollo, dosificando los conocimientos y los temas de enseñanza según las posibilidades de adquisición de los alumnos.

El aprendizaje conviene sea reforzado mediante actividades lúdicas y en donde intervenga el niño como sujeto activo.

El juego es el agente socializador por excelencia ya -- que permite al niño ir tomando posesión del medio en que se desenvuelve.

Los juegos con gran actividad física ayudan a conservar la salud del niño y contribuyen al desarrollo armonioso del -- cuerpo.

Es conveniente retomar la práctica de la Educación Física como una actividad derivada del juego.

La hora de recreo, mediante la observación constante y -- sistematizada, puede aportar valiosa información respecto de la personalidad de los niños.

Según el tipo de juego que el niño practique, es posible conocer la etapa de desarrollo en que se encuentra y sus posibilidades de evolución.

Los juguetes deben tener las siguientes características -- : ser educativos, desarrollar la imaginación y mantener el interés del niño.

Los padres de familia y maestros deben facilitar el juego en los niños de todas las edades y no inhibirlo por considerarlo improductivo y como una pérdida de tiempo.

## BIBLIOGRAFIA

- ✓ ARNOLD, Arnold. Cómo jugar con su hijo. Buenos Aires, Editorial-  
Kapeluz, 1966. 236 p.
- CASTELLANOS, Marie C. El juego en la educación y en la terapéu-  
tica de subnormales. México, Editorial La Prensa Médica,  
1973. 95 p.
- ✓ CHATEAU, Jean. Los grandes pedagogos. Tr. Ernestina de Champourcín.  
México, Editorial F.C.E., 1959. 341 p.
- ✓ PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Tr. José Gutié-  
rrez. México, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1984.-  
399 p.
- SANTILLANA. Enciclopedia Técnica de la Educación. Tomo I. España,  
Editorial Santillana, 1970. 647 p.
- SEP., DIRECCION GRAL. DE EDUC. PREESCOLAR. Apuntes sobre el desa-  
rrollo infantil. México, 1985. 33p.
- SEP., UPN. El niño: Aprendizaje y Desarrollo. México, SEP. 1985. --  
253 p.
- SEP., UPN. Pedagogía: Bases Psicológicas. México, SEP. 1982. 384 p.
- SEP., DIRECCION GRAL. DE EDUC. PRIMARIA. El Quinto y Sexto Gra-  
dos de Educación Primaria. III Simposio. México, 1986. --  
97 p.

SEP., DIRECCION GRAL. DE EDUCACION PRIMARIA. Metodología de las áreas programáticas de Educación Primaria. IV Simposium. México, 1987. 125 p.

SEP. Libro para el maestro. Segundo Grado. México, Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuitos, 1981. 459 p.



126523