

Secretaría de Educación Pública

✓ El Valor Pedagógico del Juego en la Educación del Niño

Esperanza López Bracamontes

Tesina Presentada para Optar por el Título de :
Licenciado en Educación Primaria.



Guadalajara, Jal., 1981

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

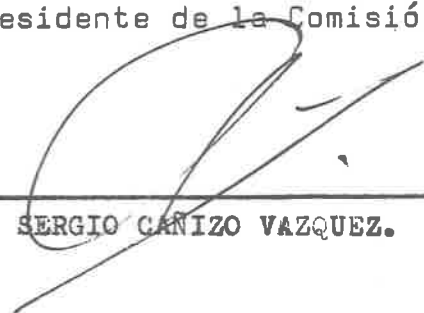
GUADALAJARA, JAL., a 8 de ABRIL de 1981

C. Profr. (a) ESPERANZA LOPEZ BRACAMONTES.
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa TESINA
titulado "EL VALOR PEDAGOGICO DEL JUEGO EN LA EDUCACION DEL NIÑO"
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



PROFR. SERGIO CANIZO VAZQUEZ.

DEDICATORIAS

A la memoria de mis
inolvidables padres,
con inmensa gratitud.

Con respeto y agradecimi
miento a los C. Profres.:
Sergio Cañizo Vázquez y
Luciano González Velasco.

A la Srita. Profra.
Carmelita Gómez Regla
Con admiración y cariño.

I N D I C E

	Página
INTRODUCCION	1
CAPITULO I- EVOLUCION DEL JUEGO EN LA VIDA PSIQUICA DEL NIÑO	3
1.1. Primera Infancia	8
1.2. Segunda Infancia	10
1.3. Tercera Infancia	13
1.4. Adolescencia	17
CAPITULO II- EL JUEGO EN GENERAL	18
2.1. Su influencia en el desarrollo físico del niño.	19
2.2. En el desarrollo intelectual.	22
2.3. En la formación de la personalidad.	24
CAPITULO III- INFLUENCIA PEDAGOGICA Y SOCIALIZADORA DEL JUEGO.	25
3.1. Juegos de Inteligencia	28
3.2. Juegos para adquirir conocimientos	29
3.3. Juegos de Entrenamiento Personal	31
3.4. Juegos de Distracción	32
PARTE PRACTICA	34
4.1. Juegos Libres	35
4.2. Juegos Organizados	35
4.3. Competencias y Deportes	39
CONCLUSIONES	41
GLOSARIO	
BIBLIOGRAFIA	

I N T R O D U C C I O N

Desde que el hombre apareció en el planeta, ha jugado; el hombre de las cavernas, ya inventaba juegos sencillos de esparcimiento y agilidad para prepararse a la cacería, que era su manera de subsistir.

En la horda y la tribu, ya se fueron buscando juegos para todos, niños, hombres y mujeres. Cuando el hombre se hizo sedentario, tuvo más tiempo de dedicarse a jugar y buscó manera de hacer lo mejor.

En el devenir del tiempo y al crecer los pueblos, ya hicieron del juego una especie de práctica, porque no sólo buscaban el desarrollo físico, sino el central de la mente, y cuando los pueblos -- fueron avanzando en civilización, el juego formó parte importante de su vida; como el pueblo griego que estableció el juego como destreza física y preparación para la guerra; así practicaban carreras pedestres, en carros, luchas cuerpo a cuerpo y fueron haciendo del juego una profesión y hasta adoptaron un lema que hasta nuestros días ha llegado: "Mens sana in corpore sano" -mente sana, en cuerpo sano; que es la meta que se trazaron entonces y que actualmente con mayor interés se practica en todos los pueblos de la tierra y que culmina en las famosas olimpiadas, donde se dan cita lo mejor de los deportistas de todas las latitudes.

Por eso hoy, en la Escuela Primaria, se da un impulso inusitado a la práctica del juego, que comienza en el hogar, continúa - en los jardines de niños y en los grados de la enseñanza primaria - desde el primer ciclo para complementar las áreas del programa. Educar jugando; porque así los alumnos sienten alegría, interés y se despierta en ellos el deseo de aprender.

En este sencillo trabajo señalaré algo sobre la importancia del juego en la educación y formación de la personalidad de los alumnos.

C A P I T U L O I
EVOLUCION DEL JUEGO EN LA
VIDA PSQUICA DEL NIÑO

Heráclito de Efeso, fue el primero en formular, la ley de -- los cambios y transfiguraciones constantes. La filosofía moderna, afirma que: "En la naturaleza, en la sociedad y en el pensamiento, todo se transforma".

La doctrina de la evolución dice: "Evolución, es todo cambio que sufre un organismo en su proceso de desarrollo y dentro del tiempo, porque no hay vida que permanezca estática o idéntica dentro de la naturaleza, de la sociedad y del pensamiento."

Este concepto no lo tenían antes los sabios, pensaban por siglos y siglos, que todo permanecía igual, que nada cambiaba; pero en los siglos XVIII y XIX, la ciencia avanzó notablemente y los sabios establecieron que la tierra, el universo y la vida han sufrido una serie de cambios, que en forma general, tienen un sentido de progreso, a esto se le llama evolución que dura mientras el ser vivo existe. Sabios como Mendel, Darwin, Lamark y otros, estudiaron esa evolución, y determinaron que es por las siguientes causas:

- 1.- Todo organismo vivo, tiene de manera funcional que adaptarse.
- 2.- La selección natural de las especies es fácilmente comprensible, los animales se mantienen vivos, gracias a -- ese poder de selección, igualmente sucede con las plantas y van reproduciéndose en ejemplares más resistentes-

al medio para garantizar su supervivencia.

3.- Científicamente están comprobadas las llamadas mutaciones, que son la aparición de los nuevos caracteres debido a los cambios que sufren; los animales, por ejemplo, cambian el color de la piel según el lugar donde viven, para defenderse de los ataques de otros animales.

La evolución se caracteriza por la velocidad, el ritmo y la amplitud.

a) "La velocidad en los fenómenos físicos, está en la relación entre el tiempo y el espacio".

Por este fenómeno, un ser es precoz porque en poco tiempo, a determinadas etapas de desarrollo evolutiva; por ejemplo, un niño crece mucho en poco tiempo.

b) La velocidad en la evolución no es uniforme, tiene fases de aceleración y retardo, es lo que se llama ritmo.

c) La amplitud.- Hay procesos evolutivos largos, cortos, completos e incompletos a esto se llama amplitud, por eso hay hombres altos y bajos.

4.- La Dirección: En todo proceso evolutivo, hay un punto de partida y uno de llegada ejemplo, al nacer un niño no puede ponerse en pie, a medida que pasa el tiempo, ya puede andar.

Aplicando esas teorías, se explica porqué muchos niños tienen instintos y hasta los adultos, pues tienen su origen en el atavismo; al niño le gusta vagabundear, cazar, subir a los árboles; es porque los hombres primitivos fueron cazadores; hubo otra época en que fueron nómadas y los niños se van en busca de animales y frutos para tomarlos sin permiso; también juegan los niños algunas veces a los policías y a los ladrones, se repite la etapa en que el hombre de la tribu fue merodeador.

Señalé a grandes rasgos estas leyes para explicar porqué los niños desde pequeñitos juegan a determinadas formas; -- pues lo llevan por atavismo.

Algunos guardan en sus bolsillos, piedras, palitos, corcholatas, etc., todo lo que se encuentran, otros son destructores de los juguetes, los hacen pedazos para quedar conformes; algunos a determinada edad se pierden de la vista de sus padres, tan sólo como una aventura, para ellos sin consecuencias.

Todas estas formas de ser se explican por el atavismo.

El juego y la Evolución de los intereses infantiles.

El juego es una forma inequívoca de desarrollo es síntoma - de una necesidad de crecimiento del cuerpo y del espíritu.

Según Claparede, el orden de los intereses conforme a su - aparición en el ser humano es el siguiente:

I.- Etapa de adquisición, de experimentación.

- a) Período de intereses perceptivos, durante el primer año.
- b) Período de interés glósico, durante el segundo y tercer - años.
- c) Período de intereses generales; despertar intelectual-edad de las preguntas- de 3 a 7 años.
- d) Período de intereses especiales y objetivos de 7 a 12 años.

II- Estudio de valoración, de organización.

- a) Período sentimental, intereses éticos y sociales, intere -- ses especializados, intereses que se refieren a la atrac -- ción del sexo opuesto, de 12 a 18 años.

III- Estudio de la Producción.

- a) Período de trabajo, los diversos intereses se hallan subor -- dinados a un ideal, un interés de conservación en la edad- adulta.

CATEGORIAS DE JUEGOS
SU ENLACE CON LOS INTERESES.

J U E G O S	I N T E R E S E S
<p>1.- Juegos sensoriales Movimientos perceptivos, atención voluntaria sobre objetos, lavarse bañarse, etc.</p>	<p>1.- Intereses perceptivos y glósicos de cero a 3 años de edad.</p>
<p>1.- Juegos motores pelota, boliche, salto de cuerda, etc.</p>	<p>2.- Intereses generales, despertar intelectual; edad de preguntar; de 2 a 7 años.</p>
<p>3.- Juegos Psíquicos. -de lucha, de caza, sociales, familiares, de imitación, lotería.</p>	<p>3.- Intereses especiales y objetivos: de 7 a 12 años.</p>
<p>4.- Juegos afectivos héroes, aventuras, romances.</p>	<p>4.- Período sentimental; intereses éticos y sociales. Intereses especializados, intereses que se refieren al sexo, sentimiento estético: de 12 a 18 años.</p>
<p>5.- Juegos de funciones especiales e intelectuales ajedrez, deportes, loterías, juegos de destreza física.</p>	<p>5.- Período de trabajo. Los diversos intereses están subordinados a su trabajo y necesidad en la juventud y en la edad madura del ser humano.</p>

1.1. Primera Infancia.

La primera infancia en el ser humano, cronológicamente considerada, es un período de características propias, específicas, determinadas e inconfundibles dentro de la vida.

La primera infancia es desde el nacimiento hasta los 3 años de edad. El Dr. Claparede dice "Que la infancia es una edad para jugar y para imitar", porque el niño tiene necesidad de adquirir experiencias para conocer el medio en que vive y desea saber más y más, la primera infancia es un período actual necesario, por su plasticidad, permite el pleno desarrollo de todas las posibilidades del ser humano en los primeros años de la existencia. A la primera infancia se le reconoce dentro del ámbito de los intereses perceptivos, motores y glósicos. Los primeros son los que se manifiestan por conocer las personas y las cosas. Los intereses motores se manifiestan por la movilidad en alto grado, dan las bases condicionales para las adquisiciones mentales sobre las personas y objetos.

En la etapa de los intereses glósicos de glossa lengua -, se refiere a las palabras, a la memoria y a la imitación en el niño.

1º.- Los intereses glósicos se manifiestan entre los dos y tres años y subsisten mucho tiempo.



LAVARSE LES PRODUCE UNA EXTRAORDINARIA
DIVERSION.

- 2º.- Estos intereses dan manifestaciones placenteras al niño.
- 3º.- Es cuando aprende mejor el lenguaje, sobre todo una lengua extranjera.

El lenguaje en la primera infancia tiene dos fases:

- 1.- Egocéntrico con sus fases; la repetición de palabras o ecolalia, el monólogo, en que el niño habla para sí y juega también para él; el monólogo colectivo en que llama la atención de los demás pero en realidad habla para él, es cuando habla con sus juguetes con las cosas, las amonesta, les pega, pero en reali

dad es él quien hace todo sólo.

2.- Lenguaje socializado, en el que el niño intercambia pensamiento, ideas que le interesan, pregunta, responde, y es cuando adquiere un vocabulario más amplio y también cuando juega con los niños, les presta sus juguetes, inventa formas de jugar - y comienza la socialización de su persona.

1.2. Segunda Infancia.

La segunda infancia del ser humano es de los tres a los siete años.

La característica principal, es que el niño manifiesta intereses concretos.

En esta etapa el niño vive en contacto con la naturaleza, - con todos los seres y cosas que le rodean, percibe impresiones, piensa y obra por iniciativa propia y con finalidades - perfectamente determinadas. Es en este período cuando se presenta en el niño, la tendencia coleccionista, la del preguntón y la del clasificador.

Al terminar esta edad comienza a preocuparse por el origen de las cosas que lo rodean y tiene interés por todo el espacio vital en que se mueve.

Entre los tres y los siete años, el niño comienza a ver las conexiones del propio yo infantil, con el mundo que lo rodea. Es real el concepto, de que el egocentrismo se manifiesta en forma predominante, en la edad escolar. El niño en este lapso de su vida, hace recaer en sí mismo, la esfera en que ac-

túa, ejemplo; dice: Ahora no lloverá porque quiero jugar. Tiene pensamientos con respecto a su posición egocéntrica, frente al mundo, no piensa en los demás, es cuando se manifiesta el animismo, el antropomorfismo, el sincretismo, la tendencia coleccionista, la curiosidad, la observación y la imitación.

- 1.- En la etapa animista el niño les otorga alma a los objetos.
- 2.- El antropomorfismo, es cuando el niño confunde el "yo con el no yo", concede cualidades humanas a las cosas y a los animales ejemplo: el gato es cobarde, el muñeco es aplicado, el ratón es un intruso.
- 3.- El sincretismo; el niño ve y aprecia las cosas en conjunto, globalmente; es cuando puede aprender a leer por métodos globales.
- 4.- La tendencia coleccionista se acentúa.
- 5.- La curiosidad se agudiza y surgen los "por qué", entre los 3 y 4 años, y deben satisfacer sus preguntas con toda verdad - los padres y maestros.
- 6.- La observación se acentúa, todo lo hace con atención e interés, es cuando el niño adquiere los conocimientos más fácilmente.



EL JUEGO EN LA VIDA DEL NIÑO, VIENE A SER UN EJERCICIO PREPARATORIO PARA LA EDAD ADULTA.

EN EL JUEGO EL NIÑO INTENTA HACER CUANTO VE O CUANTO LE IMPRESIONA DE LOS ADULTOS.

7.- La imitación es una base para que el niño pueda reproducir - las cosas y objetos que observa, por lo cual deben presentársele los mejores modelos de conducta y de trabajos manuales.

En esta edad el niño tiene el pensamiento prelógico; que - tiende más a establecer leyes y verdades, a satisfacer deseos. - El pensamiento prelógico se origina en imágenes y para su expresión se vale de símbolos y representaciones.

El juego es una actividad placentera para el niño y establece relación con los intereses infantiles; a cada etapa en la evolución de intereses, corresponde un tipo especial de juegos.

En la segunda infancia, el niño juega por placer, juega en función de un determinado tipo de intereses -los intereses lúdicos- y para satisfacer la necesidad de moverse placenteramente dentro de su desarrollo físico y mental; tiene un íntimo enlace de carácter social porque establece relaciones entre el propio niño y los demás.

1.3.- Tercera Infancia.

Durante la tercera infancia prosigue el proceso evolutivo del ser humano, es el período de la vida de los 7 a los 13-años; es importante el estudio de esta etapa porque corresponde a la edad escolar, cuando el niño deja el hogar para ingresar a la escuela primaria.

En esta etapa el niño continúa su desenvolvimiento y aparecen aspectos nuevos como el aumento de la capacidad de abstracción, el fortalecimiento de los intereses sociales, la aparición de los éticos, los intereses sexuales y el dominio de los intelectuales, aumenta la esfera cognoscitiva de conocer- el mundo que lo rodea; el estado de percibir los estímulos externos llamado "Conciencia", también se mo-

difica el pensamiento prelógico que señalamos en la segunda infancia, y aparece en la tercera infancia el razonamiento que madura hasta la adolescencia. El niño desde los 8 años deja de pensar en sí mismo para pensar en función del grupo en el que actúa. La esfera intelectual conocida como neopsique, destaca en la tercera infancia en donde se operan mayores cambios dentro del proceso evolutivo.

En este período se desarrolla en el niño la capacidad para calcular mejor, también adquiere claramente el valor del dinero y se va formando su personalidad porque se amplían los lazos sociales y tiende a identificarse con el ambiente en que se mueve, desempeñando cada uno un papel determinado, destacando en los grupos, los más inteligentes que se constituyen en jefes, por su simpatía y tino para actuar; es cuando el maestro debe fomentar las actitudes positivas de los niños, de responsabilidad, de colaboración, de comprensión hacia los demás y se fortalecen los conceptos morales en el grupo social.

Los intereses de la tercera infancia son:

- 1.- Intereses de caza, de captura, de guerra.
- 2.- Intereses de pastorear animales y domarlos.
- 3.- Intereses agrícolas que manifiestan en sus juegos.

4.- Intereses comerciales, cambian o venden objetos o juguetes.

De acuerdo con los intereses de la tercera infancia - los juegos de los niños son variados, desde tener pollos, - perros, gatos; educarlos, venderlos, jugar con ellos, hasta tratar de cambiar sus juguetes con sus amigos y en el grupo, inventar diferentes formas de juegos con los que satisfacen la necesidad de desarrollo físico, intelectual, moral y la formación de su carácter.



UN ANIMAL FAVORITO DESPIERTA SIEMPRE EN EL NIÑO LA TERNURA Y EL CARINO.



LES GUSTA JUGAR A GRITAR, BRINCAR Y SIEMPRE TIENEN UN JUGUETE PREDILECTO CON EL QUE PASAN MUCHO TIEMPO DIVERTIDOS.

1.4 La Adolescencia.

Es la etapa de los 13 a los 18 años, en que los muchachos despiertan a un mundo nuevo de emociones diversas y en que descubren las bellezas con más claridad, comprenden las actitudes de sus compañeros y amigos.

Es la edad más atractiva del ser humano, interesante, risueña, despierta a un mundo de contradicciones, en el que se mezclan intereses diversos: afectivos, eróticos, religiosos, sociales, familiares que lo desconciertan ante lo que cree entrever, se siente atraído por las diferentes modalidades de la cultura, de las ramas del saber humano, de las diversiones, de las representaciones teatrales, de los viajes y sobre todo de los deportes.

Es inconstante el joven, cambia con facilidad de parecer, por lo que es cuando el maestro de 5º y 6º grado debe dirigir con todo conocimiento de causa a los alumnos, respetando sus gustos e inclinaciones y debe valerse de las lecturas para encauzarlos hacia lo que prefieran, para que encuentren por su cuenta sus gustos, por la lectura, por el estudio, por el deporte, por el juego de tipo intelectual, motivándolos para que elijan y luego se superen en ese campo, para que puedan realizarse cada uno según sus preferencias, pero tratando de que todos alcancen una formación integral.

C A P I T U L O I I

E L J U E G O E N G E N E R A L

"El niño juega por un exceso de energía" dice Spencer.

Stanley Hall dice al respecto:

"Los juegos evolucionan durante el curso de la infancia más o menos del mismo modo que han evolucionado las actividades similares, durante el curso de la evolución de la humanidad".

Si nombramos otros autores vemos que todos están de acuerdo en que el juego nació al nacer el ente humano, porque es una actividad física o mental que se realiza por propia iniciativa con amplia libertad para crear y actuar que produce una satisfacción inmediata, alegría, solaz, que aligera tensiones emocionales y que deja en el ánimo una sensación profunda, agradable y sedante.

Miller Lascari habla así:

"El juego es la primera actividad normal del niño, es la -- orientación de su organismo viviente, hacia la toma de posesión -- del medio.

El juego del niño está dominado por un objetivo que es, por otra parte, el de toda actividad humana, la adquisición del placer el sentir vivamente emociones felices....."

Y haciendo uso de otro párrafo que manifiesta la importancia suma de esta tendencia:

"El niño es un ser que sólo vive íntegramente, plenamente -- cuando juega".



CLAPAREDE AFIRMA QUE EL NIÑO ES NIÑO PARA JUGAR E IMITAR, Y QUE SOLO VIVE PLENAMENTE CUANDO JUEGA.

HAY POCOS ESPECTACULOS MAS AGRADABLES, QUE EL - QUE PRESENTA UN NIÑO FELIZ CUANDO JUEGA.

2.1. Su influencia en el desarrollo físico del niño.

Los psicólogos han demostrado que el juego actúa como estimulante del desarrollo del crecimiento físico del ser humano, porque estimula las fibras nerviosas y las ayuda para cumplir sus funciones.

Claparede dice: "Los topos tienen los ojos atrofiados, porque no han jugado bastante con la luz".

Los centros visuales del cerebro necesitan el estímulo de-

la luz para desarrollarse plenamente.

Además el juego actúa refrescando los hábitos recientemente adquiridos, sobre todo en los seres de edad adulta.

El juego alivia y apacigua a la persona cuando está colérica, porque descarga las tendencias agresivas.

Siendo pues tan importante el juego, quien priva al niño de él le impide su natural desenvolvimiento, o como dice Conrad: "El que dispute al niño su derecho al juego, mutila en él al hombre del mañana".

El juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura de la humanidad, ni a ninguna concepción del mundo, porque es una expresión de la vida de los seres humanos.



JUGANDO SON FELICES Y ASI APRENDEN CON PLACER, SIN ESFUERZO.

Alegra la vida porque complementa la función biológica ya - que la energía utilizada se proyecta en el interés del niño por - lo que no se pierde.

Es la actividad más característica del niño, por lo que debe ser la base del proceso educativo, desde que ingresa al jardín de niños; de ahí que el maestro, debe procurar siempre mezclar -- la tarea, con el juego, para desarrollar su cuerpo y cultivar su intelecto; porque de esa forma aprende con alegría, siente confianza en sí mismo y se desarrolla armónicamente, como una unidad en el orden social.

Para el trabajo muscular, los juegos son complemento de los movimientos de gimnasia metodizada, porque hacen mover los músculos y porque agregan cualidades que faltan en el ejercicio, como la velocidad, espontaneidad y la dirección de los movimientos.

Con el juego el niño se va adaptando a las necesidades del medio que lo rodea, favoreciéndole en el aspecto de higiene y por ende de salud.

La salud es el equilibrio fisiológico y el funcionamiento efectivo de todos los órganos del cuerpo, la estabilidad emotiva, la adaptación a las actividades para ubicarse en el medio, en el trabajo y en el juego.

Todos los Pedagogos coinciden en que el juego es una verdadera necesidad y le conceden un gran valor educativo, porque favorece el crecimiento; da fuerza, agilidad y elasticidad a los músculos y tendones, enriquece los pulmones y el corazón, porque ace

lera e impulsa la respiración y circulación, favorece la digestión; facilita la transpiración; establece coordinaciones neuromusculares que hacen sus movimientos más precisos rápidos y seguros, siendo más dueño de sí.



MEDIANTE EL JUEGO ADQUIERE COORDINACION
Y SEGURIDAD EN SUS MOVIMIENTOS

2.2. En el desarrollo intelectual.

Uno de los objetivos principales se encuentra en el desarrollo intelectual de los alumnos desde pequeños; el maestro debe conocer ampliamente, los objetivos generales del juego para acomodar las actividades diarias del programa, usando las diferentes manifestaciones del juego; porque como se ha señalado, siempre se ha conocido la importancia -

que tiene en la vida del ser humano, pero hasta la fecha -- todavía no se aplica en forma adecuada; es urgente enterarse de todo lo relativo al juego, en todas las edades del niño y en especial en la escuela primaria, donde se pasa el alumno los principales años de su vida y donde recibe las bases para la formación de su personalidad.

Mediante el juego el niño aprende a valerse por sí mismo en todos sus actos, se hace despierto, ágil, dócil, entusiasta, imaginativo y sociable. Desarrolla y fortalece la voluntad; enriquece la expresión por medio de gestos y risas, etc.

OBJETIVOS DE LOS JUEGOS:

- 1.- El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo intelectual de los niños, adolescentes y jóvenes a través de las actividades físicas recreativas.
- 2.- Formar niños y jóvenes sanos, con un desarrollo íntegro, de sus propiedades y cualidades físicas, psíquicas y que le permitan ser un hombre formado íntegramente.
- 3.- Crear una base en el juego, para preparar los futuros deportistas en los eventos competitivos posteriores.
- 4.- Formar hábitos de responsabilidad, de cooperación y compañerismo.
- 5.- Desarrollar positivamente la personalidad de los educandos.

- 6.- Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar, todo encaminado al desarrollo intelectual, moral y físico.
- 7.- Desarrollar las actividades en grupos o equipos para cultivar las relaciones sociales.
- 8.- Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de mejor utilización del tiempo libre disponible.
- 9.- Hacer atractiva e interesante la enseñanza, ya que jugando se aprende mejor y con interés espontáneo, sin forzar la voluntad del alumno.

Poniendo en práctica estos objetivos, el maestro obtendrá de sus alumnos, mayor rendimiento con un menor esfuerzo.

2.3. En la formación de la personalidad.

Con la práctica del juego en la enseñanza, en los diferentes niveles educativos, los alumnos van perdiendo su actitud egocéntrica y adquieren como hemos señalado hábitos positivos, porque el valor que representan los juegos, depende principalmente de la manera como se realicen, de las leyes que los rigen y de las emociones que despierten por sus condiciones de movimiento o representación; un juego tendrá mayor o menor valor educativo según las condiciones psicológicas, capaces de educar un carácter, de formar una personalidad y de adquirir valores morales y físicos.

C A P I T U L O I I I

INFLUENCIA PEDAGOGICA Y SOCIALIZADORA
DEL JUEGO.

Como se ha dicho actualmente el juego es la base para que la enseñanza sea activa, en todos los momentos de la tarea escolar; por eso es conveniente que el maestro considere, detenidamente todo lo que se refiere a las distintas modalidades del juego.

Tomando en cuenta que los juegos desempeñan una función pedagógica-psicológica, fisiológica y sociológica; se clasifican en dos grupos principales:

Juegos que desarrollan las percepciones sensoriales y juegos que se refieren al desarrollo de las aptitudes motrices.

JUEGOS SENSORIALES

Están destinados a desarrollar en el alumno, las aptitudes sensoriales, porque registran las impresiones del niño, lo enseñan a "clasificarlas combinarlas y asociarlas a otras" además - despiertan la atención voluntaria sobre los objetos, le hacen adquirir conciencia de cuanto aprecian sus sentidos, forman su juicio y actúan según lo que concluyen.

Con el ejercicio de las percepciones sensoriales, mediante apropiadas experiencias, se le fija al niño una idea, una imagen viva; que le recuerda actos y objetos conocidos y como consecuencia se educa su atención, su memoria y capacidad de abstracción.

El niño realiza comparaciones y asociaciones, porque los juegos sensoriales le dan ocasión para recordar las cosas; las nociones sensoriales de forma y color no se le presentan solas, siempre las encuentra asociadas a la realidad, lo cual le proporciona mayor facilidad de retención.

No se puede precisar la amplitud de percepción sensorial en un niño, sin antes conocer el grado de madurez que tiene, para que pueda fijar voluntariamente su atención en las diferentes calidades sensoriales.

Estos juegos deben realizarse en la sala de clase, procurando que sean variados, ya que la característica principal de ellos, es desenvolver la atención voluntaria del niño, en forma espontánea, con lo que el maestro logra los objetivos, no sólo del juego, sino de la adquisición de conocimientos, sobre todo con los niños pequeños.

JUEGOS MOTORES

Los juegos motores, forman parte de los que se organizan en conjunto. Su objetivo es dar al niño, conciencia clara de sus movimientos y la sensación de que son ellos el punto de partida. Hay que ejecutar estos juegos de conjunto por medio de competencias, para lograr sostener la atención y el interés de los alumnos.

Los juegos motores se subdividen en:

- 1.- Visuales
- 2.- Visuales motores
- 3.- Auditivo motores.

- 1.- Los Visuales, ocupan a los alumnos de manera activa, fijan su atención, la mantienen por la multiplicidad de excitaciones; - desenvuelven además, su lógica elemental, porque comprueban - luego los errores cometidos en las actividades más elementales; con los trabajos de razonamiento más complejos.
- 2.- Los juegos visuales motores exigen del niño, ciertas reservas de conocimientos elementales, mediante los cuales sea capaz de comprender, desarrollar y comparar, lo que se le pide.
- 3.- Los juegos auditivo motores, tienen por objetivo fijar fuerte mente la atención del niño y le permiten que compruebe con la vista, los resultados de sus sensaciones táctiles y auditivas.

Estos juegos se practican haciendo que el niño vaya de un lugar a otro de la clase, con los ojos vendados o en caminar en dirección de un sonido producido por un instrumento cualquiera, o también en reconocer a un compañero palpándolo, o determinar el origen y naturaleza de un ruido.

Para poner en práctica todos los tipos de juego que requieren las diferentes actividades educativas, es conveniente que el maestro conozca algunos principios o recomendaciones que a continuación se exponen:

- 1.- Que el juego sea adecuado al grupo de alumnos que participa.
- 2.- El tiempo o duración, debe estar acorde con la reacción física y emotiva de los alumnos.
- 3.- Deben participar en los juegos todos los alumnos del grupo.-- Se formaran equipos si así conviniera.
- 4.- Preparar de antemano los materiales que se necesitan para su desarrollo.
- 5.- Organización: el maestro explicará detenidamente el desarrollo del juego y vigilará que todos los niños jueguen; procurará conservar la disciplina y el entusiasmo simultáneamente.
- 6.- El maestro debe documentarse ampliamente, para conocer y preparar los diferentes juegos, de acuerdo con el grado que atiende.
- 7.- Debe enseñar a los alumnos a respetar las Reglas del Juego, para que adquieran un espíritu deportivo.

3.1. Juegos de Inteligencia.

En la variedad de juegos que se pueden presentar en los grupos de la Escuela Primaria, desde los primeros grados, tienen importancia capital, los que desarrollan la inteligencia.

En algunos países, desde la Escuela Primaria enseñan a los alumnos a practicar el ajedrez, que se considera como el juego de inteligencia más complicado; en las escuelas de la Unión Soviética, los escolares lo aprenden desde pequeños.

Se clasifican también en esta categoría la construcción de juguetes, para lo cual se entrega al niño las piezas para que lo arme o bien algún material para que él construya el juguete que desea, de acuerdo con sus gustos y preferencias.

Entre nosotros, es usual construir juguetes con materiales poco costosos, como palitos, corcholatas, corchos, cajas vacías - de cerillos, cajas de empaque, pedazos de madera, de hojalata; botes vacíos de conservas, etc., así como también usamos otros materiales en la construcción de muñecos de cartón, de trapo; ahora - se ha extendido la fabricación de animales de peluche, para lo - cual se utilizan moldes y los alumnos los hacen con facilidad con una imaginación que a veces, sorprende, por la armonía del conjunto.

Otra forma en que los niños desarrollan su inteligencia, es en la elaboración de adornos para fiestas escolares, en los que - manifiestan su gusto y su imaginación creadora.

3.2. Juegos para adquirir conocimientos.

El maestro que sabe conducir la enseñanza en forma amena, -

valiéndose del juego obtiene mejores resultados mediante un menor esfuerzo, como ya se dijo antes. Generalmente, en los grupos de niños pequeños, los maestros usan materiales vistosos y sencillos para enseñar a leer, y para que aprendan las matemáticas, que por ser una ciencia exacta, tiene sus bemoles; así el material da un resultado positivo y se aprende jugando. Hay muchos juegos también aplicables a la enseñanza de esta materia en los grados de 3º a 6º., se usa como material, pelotas, muñecos, cuerdas, dibujos en cartoncillo y otros materiales que son apropiados para que los alumnos aprendan jugando.

En la práctica de juegos debe tomarse en cuenta además de la edad y sexo de los educandos, las circunstancias en que se desarrollan y los objetivos que se persiguen:

CIRCUNSTANCIAS:

- 1.- Edad Escolar - Primaria-Secundaria-Preparatoria.
- 2.- Lugar donde se va a desarrollar.- En el salón de clases, en el patio de recreo, en el campo, etc.
- 3.- Posición del juego.- Hilera, círculo u otras; por equipos o individual.
- 4.- Material que se va a emplear.

OBJETIVOS:

- 1.- Habilidad que se va a desarrollar. Correr, saltar, repetir alguna frase y otras.
- 2.- Tipo atlético.- Velocidad, habilidad, fuerza, destreza, agilidad mental.
- 3.- Desarrollo de los sentidos.- Vista, tacto, oído, etc.
- 4.- Efectos psíquicos.- Formación de hábitos de concentración, dominio de si mismo, espíritu deportivo, etc.

3.3. Juegos de Entrenamiento Personal.

Por medio de esta clase de juego el niño se habitua al es -
fuerzo constructivo, se despierta en él la habilidad para hacer -
las cosas por su propia iniciativa y además se le presentan oportu -
nidades para desarrollar la imaginación y el ingenio.

Si se aplican estas clases de juegos discreta y oportunamen -
te se podrá tener la seguridad de estar impartiendo una educación -
perfecta ya que estos juegos instruyen, educan y recrean.

Entre los juegos de entrenamiento personal se encuentran:

- 1.- Juegos deportivos
- 2.- Organización de concursos y campeonatos
- 3.- Participación en festivales y certámenes
- 4.- Actividades gimnásticas.

3.4. Juegos de Distracción.

Los juegos que predominan en la escuela son los de -
distracción.

Por su finalidad:

- a) Tienden al desarrollo físico
- b) Tienden al desarrollo intelectual
- c) Tienden al desarrollo moral o social.

Estas finalidades con frecuencia son alcanzadas simul-
táneamente en este tipo de juegos.

Los juegos de distracción.- Gustan mucho a los niños,-
pueden ser libres y organizados; tienen un gran valor dentro de la
escuela porque ayudan al maestro a conocer mejor a sus alumnos.

Entre los diferentes juegos de distracción se encuen --
tran:

- 1.- Rondas y juegos populares.
- 2.- Los juegos organizados.
- 3.- Los juegos tradicionales.
- 4.- Los juegos en el parque infantil.

A continuación se presentan algunos juegos de distracción.

¿QUIERES A TU VECINO?

Los niños se darán la mano y formarán un círculo extendiendo

do los brazos todo lo posible; se soltarán y señalarán su sitio - con un crayón, con una piedra o con un agujero; el jefe del juego se coloca en medio del círculo, y pregunta a uno de sus compañeros: "¿Quieres a tu vecino?" Si éste responde afirmativamente, continúa su camino y hace la misma pregunta a otro, hasta que alguno - responda negativamente. Entonces hace esta nueva pregunta al que - negó: "¿Qué vecino deseas tú?". El niño dice el nombre de su compañero. Los jugadores nombrados deben cambiar de sitio corriendo, y durante este tiempo el jefe se esfuerza en coger un puesto.

REY EN SU DOMINIO

Se traza un círculo en el suelo, variando su tamaño con el número de jugadores, puesto que debe contenerlos a todos. Estos - estarán de pie en su interior, unos juntos a otros cruzados de - brazos.

Los jugadores se empujan entre sí con el hombro, procurando - do echarse mutuamente fuera del círculo, el que sale de él se con sidera como eliminado; y el último niño que queda es el rey del - campo.

P A R T E P R A C T I C A

Con todo lo que he señalado a grandes rasgos, se pone de ma
nifiesto, la importancia que para el desenvolvimiento físico, mo-
ral e intelectual, tiene la práctica del juego para el ser humano,
casi desde que viene al mundo, hasta una edad avanzada; porque co
mo ya se dijo, es una necesidad que satisface en todas las edades.

A continuación, enumero y expongo algunos juegos que propor-
cionan al niño satisfacción y alegría, al mismo tiempo que contri-
buyen al desarrollo y formación de su personalidad.

4.1. Juegos Libres.

En este renglón la iniciativa de los niños sorprende; cuando tienen un tiempo libre para jugar, o que el maestro les da toda libertad para seleccionar sus juegos icómo gozan y se organizan en sus juegosi

En cada país tienen un sinnúmero de juegos que deleitan a los niños. Entre nosotros se usa mucho el balón para jugar de diversas maneras; también gusta mucho jugar a los "Encantados", jugar con una perinola, "El juego del reloj", a "La culebra", a "Las comiditas" a "Las muñecas" a "La rueda de San Miguel" y otros muchos.

4.2. Juegos Organizados.

En este tipo de juegos generalmente el maestro los realiza con un fin determinado, puede ser el conocimiento, de habilidad, de concentración, entretenimiento, relajación, descanso, etc., más, se observa con que facilidad sin intervención del maestro los niños se organizan en grupos para jugar; un alumno toma el puesto de jefe y dirige el juego.

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| 1.- El ratón y el gato | 6.- Las estatuas. |
| 2.- Carrera del pañuelo. | 7.- Al estire y afloja. |
| 3.- El trenecito. | Y otros muchos. |
| 4.- La traes. | |
| 5.- Carrera de pelotas | |

EXPOSICION Y ENUMERACION DE JUEGOS

1.- Juegos de Inhibición.

" LA MONEDA"

Se arroja al aire una moneda, si cae por el sello, todos -- los niños deben permanecer quietos, si cae por el águila deben reír.

Puede variarse el juego, arrojando diferentes objetos, siempre que estos tengan anverso y reverso.

i BUENOi ¿Y QUE?

Un niño sale del salón y vuelve, mientras los demás piensan, sin decir a nadie, en una cosa que haga reír al que salió. Este se va presentando a uno por uno de los niños para que le digan algo que le pueda hacer reír, pero debe permanecer serio y contestarle: ¡Bueno! ¿Y qué?. Debe presentarse a tres niños y si se ríe pierde.

"EL GATITO ZALAMERO"

Un niño representa a un gatito gracioso y zalamero. Llegado con uno de sus compañeros y le hace monerías para que se ría, pero él debe permanecer serio, aunque los demás lo hagan; si ríe, pierde y pasa a ser el gatito.

2.-Juegos Sociales.

EL PLUMERO

Se colocan los niños en círculo se pasa un plumero, mientras se toca el piano, un tambor o se tararea algo. El niño que tenga el plumero en el momento de suspender el canto o la música pierde, y continúa el juego en la misma forma hasta eliminar a todos los jugadores para ver quién es el último.

AHI ESTA LA CERRADURA

Se presenta a los niños la cerradura de una puerta y se les explica que con los ojos vendados, deben dar con ella caminando - con el dedo índice hacia adelante. Todos creen que es muy fácil y cuando el jugador vendado, intenta encontrarla, le sale al encuentro otro niño con un tarro de engrudo o de añil, para que introduzca en él el dedo.

EL MUÑECO

- Vendo este muñeco tieso.
- ¿Cuánto vale?
- Un peso.

Este es el diálogo que va diciendo cada jugador y su compañero de la derecha, al mismo tiempo que van pasando un muñeco formado con una toalla. El segundo niño lo toma con una mano debajo de la del primero, lo más cerca que se pueda para que el muñeco no crezca mucho, pues al llegar a determinado lugar, tendrá que doblarse y el niño que lo tenga pierde y da prenda.

3.- Juegos de organización sencilla.

- 1.- Júntate con dos
- 2.- La Reina (juego de pelota)
- 3.- Las casitas de alquiler.

(Todos muy conocidos)

4.- Juegos sensores o sensorios:

Un niño vendado, es el pastor. Otro con una campanita al cuello es la oveja.

Dentro de un círculo formado por el resto de los jugadores el primero trata de atrapar al segundo, guiado por el sonido de la campanita. Si se ve que la lucha es desigual, puede vendarse a los dos.

EL MEJOR MESERO

Se trata de llevar de un lugar a otro, un limón en una charolita plana. Pueden jugarlo varios niños y el que logre llegar sin tirarlo gana.

JUEGO DE BOLOS

Se trata de tirar estos con una pelota, variando la distancia según la habilidad de los niños.

5.-Juegos motores.

- 1.- Salto de barrera
- 2.- Salto de cuerda

3.- Carreras

4.- Calienta manos.

6.- Juegos de imitación.

1.- "Juan Pirulero" (muy conocido)

2.- "En el taller" (imitando diferentes oficios)

3.- "El espejo"

4.- Los mudos

5.- "En la casa" (imitando sólo actividades del hogar)

4.3. Competencias y Deportes.

Los niños pequeños pueden jugar a las competencias de muchas formas, para que aprendan con alegría; los medianos y mayores lo hacen con gusto porque sienten entusiasmo y se desbordan a veces, en gritos y vivas y aplausos, por el éxito obtenido.

Estas competencias se aplican con mayor éxito en las tareas de Español y Matemáticas, o como ejercicios de destreza física; saltos, carreras, estira y afloja, etc.

La forma más radical de practicar la competencia está en el "Deporte". En los grupos de 4º 5º y 6º año, los alumnos gozan y se sienten responsables ante sus compañeros, del éxito o del fracaso del grupo y así se preparan con interés y entusiasmo, a fin de lograr el triunfo.

Es ahí donde comienzan a descubrirse los alumnos que tienen facilidades para figurar en los clubes; donde se forjan -- los futuros campeones del deporte.

Generalmente las competencias en el deporte se inician formando equipos en el grupo, después se compite con grupos de la misma Escuela y en un evento más formal con grupos ajenos a la misma; en los que, guiados por un personal especializado, se organizan y establecen bases.

Siempre que se organiza esta clase de juegos debe darse un estímulo, sujetándose a una tabla de calificación, en que el equipo o equipos que obtengan mayor puntuación serán los vencedores.

Los alumnos de las escuelas antes de entregarse a los deportes de una manera eficaz, se interesan por las exhibiciones deportivas, se entrenan con todo el equipo técnico necesario, se ponen al corriente, conocen a los campeones, y de este modo, tienen una completa información deportiva.

El interés de los alumnos por los juegos sociales deportivos se desarrolla sobre todo al comenzar la adolescencia, gracias a su ingreso en sociedades deportivas escolares.

Mediante la práctica de los deportes se desarrolla el espíritu deportivo y el interés por todos los juegos de competición y de reglas.

Para poder dominar estos juegos necesitan organización, tenacidad y continuidad.

Los de más popularidad son: el fútbol, baloncesto, beis-bol, competencias de natación, carreras, etc.

C O N C L U S I O N E S

- I.- En el momento actual todo maestro debe prepararse ampliamente y conocer los avances de la Pedagogía, a fin de lograr en sus alumnos una formación integral.
- II.- Debe educar al niño jugando ya que el juego le hace más despierto, en todos sus actos; útil, entusiasta, imaginativo y sociable.
- III.- Los juegos nos aficianan desde la cuna hasta una edad avanzada y siempre nos proporcionan satisfacciones placenteras.
Son de todas las edades, de todos los tiempos, de todas las clases.
- IV.- El maestro que ha logrado introducir el juego en la enseñanza ha ganado un cien por ciento en su labor educativa pues con menor esfuerzo obtendrá mayor rendimiento.
- V.- Debe conocer a sus alumnos a fin de encauzarlos y ayudarlos en sus problemas personales y el mejor medio para conocerlos es el juego.
- VI.- Debe fomentar la práctica del deporte como medio de desarrollo físico, de adquisición de hábitos de responsabilidad, compañerismo y cooperación, preparando así los futuros campeones del deporte.
- VII.- También el juego, ayuda a corregir defectos de dicción, pues la repetición de palabras si se hace jugando divierte y agrada, más de otro modo fastidia y cansa al niño.
- VIII.- La mímica, la onomatopeya antes que el lenguaje oral propiamente dicho, nacen de una verdadera necesidad; de ahí la importan-

cia de los juegos de imitación, digitales y fonéticos que vienen siendo un lazo de unión con la lectura y escritura del primer ciclo de la escuela primaria.

- IX.- Un buen lenguaje proporciona al niño confianza en sí mismo, de ahí la importancia de adquirirlo y mejorarlo jugando.
- X.- "Dar al niño manifestaciones plenas de niño", se necesitan hombres felices, optimistas, de carácter y de acción y es necesario hacer felices a los niños, futuros hombres del mañana y para ello nada mejor que el juego.
- XI.- Jugando al "Correo", al "Telégrafo", etc., no se necesitan palabras para inculcarle la idea del beneficio que reporta cada uno de los servicios colectivos; así mediante el juego el niño, sin dejar de ser niño, recibe una preparación remota de ciudadano perfecto con manifestaciones efectivas desde el presente.
- XII.- Mediante el juego el niño se fortalece y gasta sus energías excedentes en algo que lo eleva moralmente y le ayuda a conservarse sano, fuerte y optimista; en actitud de luchar siempre por su salud, viviendo felices, muy felices el presente.
- XIII.- El juego es un auxiliar valioso en la formación de hábitos de higiene que los niños adquieren y aceptan con alegría.
- XIV.- El mejor medio para hacer "Activa la Enseñanza" es "El Juego".

- XV.- El juego del niño está dominado por un objetivo que es el de toda actividad humana; la adquisición del placer, el sentir vivamente emociones felices.....
- XVI.- El niño es un ser que sólo vive íntegramente, plenamente cuando juega. (Claparede). Quien priva al niño de él, impide su natural desenvolvimiento.
- XVII.- El juego es el producto de la lucha sostenida por la actividad y la necesidad de expansión.
- XVIII.- El juego es tan antiguo como la humanidad misma y su evolución se ha ritmado al compás de la civilización. Leibnitz ha dicho: "En nada han mostrado los hombres tanta sagacidad, como en la invención de los juegos".
- XIX.- Tiene tal imperio el juego sobre el niño, que se apodera de sus facultades, de sus energías y es el único capaz de hacerle olvidarse de comer y aún de satisfacer sus necesidades más elementales.
- XX.- El juego adecuado crea un ambiente favorable al desarrollo integral que influye simultáneamente al desarrollo Psicofísico o Psicológico, al Psicoafectivo y al Psico intelectual.
- XXI.- Los juegos deben tender a la creación de un ambiente favorable a las manifestaciones de los instintos a fin de encauzarlos debidamente.

- XXII.- El juego debe despertar en el niño emociones gratas - que le hagan desear todo aquello que necesita para vivir mejor física y moralmente.
- XXIII.- La alegría es la manifestación de la felicidad, es tan necesaria al niño como el aire al pájaro, como el agua al pez. El juego y las diversiones constituyen las vitaminas que dan energía, tranquilidad y alegría al individuo.
- XXIV.- El juego contribuye a la formación del carácter, a la adquisición de cualidades morales, al dominio de si mismo. Es una actividad teñida de interés, ayuda a videscansar en todas las acciones fatigosas.
- XXV.- A medida que el niño va desarrollándose, el juego viteniendo formas extraordinariamente variadas.
- XXVI.- Los padres y maestros deben seguir esta evolución con interés, darse cuenta de la inspiración, de las formas nuevas de pensar que proporcionan nuevos progresos y viaprovecharlas en cada ocasión para favorecer la viadaptación del niño.
- XXVII .- Los juegos de "Imaginación", predominan en toda la visegunda infancia; tienen un gran valor educativo, por--

que proporcionan al niño nuevas imágenes, aumentan sus facultades de observación, atención, memoria e imaginación.

XXVIII.- Los niños deben jugar con preferencia al aire libre, para fomentar el desarrollo de pulmones y músculos; además porque su libertad de acción debe ser completa.

XXIX .- El deporte es un medio valioso en el desarrollo físico y contribuye a la formación del carácter y personalidad del individuo.

G L O S A R I O

- Afecto.-** Estímulo o motivo que provoca sentimientos, más que percepción o pensamiento.
- Ambito.-** Campo de los intereses perceptivos.
- Animismo.-** El niño otorga alma a los objetos, concede cualidades humanas a las cosas y a los animales.
- Antropomorfismo.** Atribución de características humanas a otros seres además del hombre; a objetos inanimados, animales, etc.
Etapa normal en la infancia, cuando por ejemplo el niño considera malo al palo porque golpeó con él.
- Atavismo.-** (Del latín atavos, tatarabuelo, antepasado). Costumbres que se heredan o transmiten por generaciones.
- Carácter.-** Aspecto de la personalidad que comprende especialmente los rasgos permanentes de significado ético o social.
- Ecolalia** (Del griego, eco y lalia, palabra). Repetición de palabras.

Egocentrismo.- La atención del niño está centrada en si mismo y experimenta todo en torno de si.

**Espacio
Vital.-**

(Del latín Spatium espacio, intervalo).

Totalidad de factores que determinan el comportamiento y el desarrollo. Están constituidos por el estado del organismo y al mismo tiempo por el ambiente.

Imaginativo.- Que continuamente imagina o piensa.

Intelecto.- (De intellectus entendimiento)

Grupo de procesos cognoscitivos, capacidad para llevar a cabo procesos mentales.

Interés.- Sentimiento agradable que acompaña a la atención, - respecto a determinado objeto o situación.

Merodeador.- El que roba o toma algo a escondidas.

Mutaciones.- Cambios, aparición de nuevos caracteres, debido a - los cambios que sufren.

Sincretismo.- El niño ve y aprecia las cosas en conjunto, globalmente.

B I B L I O G R A F I A

- I.- Castillo Jaquolot, Eduardo del
"Nuestros hijos" (Mi libro Encantado Tomo XII)
Editorial Cumbre, S.A.
México, D.F. 1962 - 223 Páginas.

- II.- Debesse, Maurice
"Psicología del niño"
Editorial Nova
Buenos Aires, Arg.

- III.- Faure, Madeleine
"El Jardín de Infantes"
Editorial Kapeluz, S.A.
Buenos Aires, Arg. 1958 - 140 Páginas.

- IV.- Guillén de Rezzano Clotilde
"Didáctica Especial".
Editorial Kapeluz
Buenos Aires, Arg. 1966 - 316 Páginas.

- V.- Jiménez y Coria, Laureano
"Organización Escolar"
Fernández Editores, S.A.
México, D.F. 1955 - 373 Páginas.

- VI.- Martín del Campo Concepción
"A tí Educadora" (Técnica del Kindergarten)
México, D.F. 1944 - 292 Páginas.