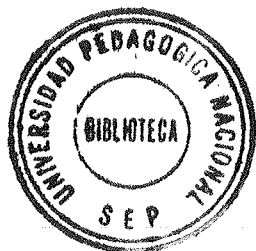


S E P

U P N



Universidad Pedagógica Nacional

"EL JUEGO EN LA EDUCACION"

Silva Velez Elvira

Griselda Velasco Blanco

González Fizano José Luis

Tesis presentada para obtener el Título
de

LICENCIADO EN EDUCACION BASICA

Ciudad Guzmán, Jalisco, Febrero de 1989

DICTAMEN DE APROBACION DE TESIS

CD. GUZMAN, JALISCO, A 14 de MARZO 1989.

C. PROFR.(A) ELVIRA SILVA VELEZ
PRESENTE .


Los integrantes del sínodo designados por la Comisión de Titulación de esta Unidad para analizar su trabajo de tesis, intitulado
"EL JUEGO EN LA EDUCACION"


opción TESIS comunica a usted que su trabajo -
reúne los requisitos académicos establecidos por el reglamento vigente.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su tesis, y, previo visto bueno de la Secretaría Académica, se autoriza a presentar su examen profesional ante este jurado, el día y la hora señalados por la Comisión de Titulación.



Atentamente .


PROFRA. BERTHA ANGELITTA MAGAÑA B.
Presidente


PROFR. BENJAMIN RODRIGUEZ MARTINEZ
Secretario


PROFR. JUAN RAMON SANCHEZ CASTILLAS
Vocal

Vo. Bo.



S. SECRETARIA ACADÉMICA
Universidad Pedagógica Nacional
UNIDAD SEAD 144
CD. GUZMAN, JALISCO.

DICTAMEN DE APROBACION DE TESIS

CD. GUZMAN , JALISCO , A 14 de MARZO 1989.

C. PROFR.(A) GRISELDA VELASCO BLANCO
PRESENTE .

Los integrantes del sínodo designados por la Comisión de Titulación de esta Unidad para analizar su trabajo de tesis, intitulado


"EL JUEGO EN LA EDUCACION"

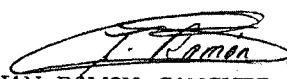
opción TESIS comunica a usted que su trabajo reúne los requisitos académicos establecidos por el reglamento vigente.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su tesis, y, previo visto bueno de la Secretaría Académica, se autoriza a presentar su examen profesional ante este jurado, el día y la hora señalados por la Comisión de Titulación.

Atentamente .

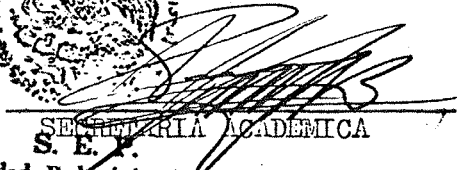

PROFRA. BERTHA ANGELITA MAGAÑA B.
Presidente


PROFR. BENJAMIN RODRIGUEZ MARTINEZ
Secretario


PROFR. JUAN RAMON SANCHEZ CASILLAS
Vocal

Vo. Bo.




SECRETARIA ACADEMICA
S. E. P.
Universidad Pedagógica Nacional
UNIDAD SEAD 144
CD. GUZMAN, JALISCO.

DICTAMEN DE APROBACION DE TESIS

CD. GUZMAN, JALISCO, A 14 de MARZO 1989.

C. PROFR. (A) JOSE LUIS GONZALEZ PIZANO
PRESENTE .


Los integrantes del sínodo designados por la Comisión de Titulación de esta Unidad para analizar su trabajo de tesis, intitulado

"EL JUEGO EN LA EDUCACION"

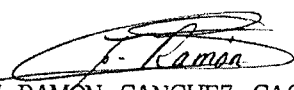
opción TESIS comunica a usted que su trabajo reúne los requisitos académicos establecidos por el reglamento vigente.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su tesis, y, previo visto bueno de la Secretaría Académica, se autoriza a presentar su examen profesional ante este jurado, el día y la hora señalados por la Comisión de Titulación.


Atentamente .


PROFRA. BERTHA ANGELITA MAGAÑA B.
Presidente


PROFR. BENJAMIN RODRIGUEZ MARTINEZ
Secretario


PROFR. JUAN RAMON SANCHEZ CASTILLAS
Vocal

Vo. Bo.



SECRETARÍA ACADÉMICA
S. E. P.
Universidad Pedagógica Nacional
UNIDAD SEAD 144
CD. GUZMAN, JALISCO.

INDICE

I. INTRODUCCION	1
II. JUSTIFICACION	5
III. DEFINICION DEL TEMA	8
A. Definición.	8
B. Antecedentes.	10
C. Metodología	18
IV. EL JUEGO EN LA EDUCACION	20
1.- Concepto de juego.	20
A. Teorías acerca del juego.	26
B. Los criterios acerca del juego.	30
2.- Características del juego.	32
A. Primera infancia.	33
B. Segunda infancia.	33
C. Tercera infancia.	34
3.- Clasificación de los juegos infantiles.	34
A. Juegos sensoriales.	34
B. Juegos motores.	35
4.- El juego como instrumento de educación.	42
A. Valor pedagógico del juego.	42
B. Objetivos del juego.	45
C. Pedagogía de los juegos.	46
D. Metodología de los juegos.	47
V. CONCLUSIONES	50
VI. SUGERENCIAS	53
BIBLIOGRAFIA	
APENDICE	

I.-INTRODUCCION

El juego lo consideramos como un auxiliar esencial imprescindible base de todo proceso educativo, determinante en la formación y desarrollo del futuro ciudadano, además de ser una de las actividades más características y espontáneas del niño. Mediante actividades lúdicas el aprendizaje resulta más agradable; el juego como elemento de motivación, realización y comprobación, resulta ser un instrumento muy valioso del que dispone el trabajador docente.

El presente trabajo contiene información acerca del juego en la educación. El juego es una actividad difícil de definir en su concepto, por considerarse un fenómeno global, dicha actividad en el niño es análoga a la que tiene el trabajo en el adulto, además de ser una experiencia primordial en la infancia. El juego infantil es universal, pero no siempre se ha estimado su valor educativo, fue hasta que el gran Froebel con intuición portentosa precisó el papel verdadero del juego.

El juego en la educación: influye poderosamente en el desarrollo físico del niño, factor que condiciona la salud, el mejor elemento de recreación, es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias gregarias, facilita la adquisición de todo conocimiento, permite el desarrollo de las potencialidades humanas, nos hace solidarios y responde a nuestra realidad regional.

Los diferentes autores que consultamos difieren en la definición que sobre el juego se hace de las cuales inferimos

ser determinante en la formación de la personalidad del infante y servir como conducto para la adquisición de experiencias.

Existe una serie de teorías que explican las funciones que desempeña el juego para el niño: es la válvula de escape del excedente de energía que tiene; es un medio para descansar y de recuperarse después de gastar energías; la teoría del atavismo según la cual los juegos infantiles no son sino rudimentos de actividades de generaciones preteritas; se considera al juego en los niños como una preparación para actividades de la vida seria; el juego como complemento del ejercicio integral que reclama todo ser vivo; Piaget lo considera como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permitan entender la realidad de manera más exacta; por último el juego como desahogo de emociones. Es importante comprender que estas definiciones son insuficientes por sí solas para explicar satisfactoriamente el origen y el papel del juego pero todas ellas en su conjunto resuelven el problema.

En los diferentes criterios del juego se trata de disociar el juego de las actividades no lúdicas. El juego se caracteriza de acuerdo a las diferentes edades y a sus intereses: en la primera infancia, los intereses del niño son sensoriales, motores y glosicos; en la segunda infancia, los juegos se convierten en concretos, es decir entra en actividad la función perceptiva mediante el desarrollo de los sentidos; en la tercera infancia, los juegos corresponden a la etapa de

escolaridad lo característico es la franca competencia, propician las relaciones sociales o interindividuales ya que la regla es una constante.

Existen varias clasificaciones, entre ellas mencionamos: los juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales y los que se refieren al desarrollo de las aptitudes motrices. Los juegos sensoriales deben aprovecharse dentro del salón de clases, más que para desarrollar los sentidos sirven para enseñar al niño a registrar sus impresiones a clasificarlas, combinarlas y asociarlas con otras. Los juegos motores dan al niño la conciencia clara de sus movimientos y de las sensaciones de que ellos son el punto de partida, utilizar aquí juegos de conjunto con el incentivo de la competencia.

El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicología donde el profesor puede conocer a sus discípulos y ser capaz de educar un carácter, de desarrollar valores morales y físicos. El valor educativo del juego ha sido inconscientemente explotado desde la antigüedad más remota. Ojalá la presente investigación sirva para redescubrir los grandes valores que se encierran en el juego.

La finalidad del juego es descubrir el desarrollo integral de los niños a través de las actividades físicas y recreativas.

Los factores principales de los juegos es hacerlos continuos, vigorosos y llenos de entusiasmo, crear y desarrollar el espíritu de juego, mantenerse el orden, insistir en la observación de las reglas, a la vez crear un verdadero

espíritu deportivo.

El profesor debe aprender bien el juego antes de enseñarlo, debe estimular siempre a los alumnos de carácter tímido y especialmente a los alumnos que tengan deficiencias físicas.

Si esta investigación pudiera esclarecer un amplio panorama sobre el papel del juego en la educación, quedarían satisfechos los anhelos de los autores.

II.- JUSTIFICACION

Decidimos centrar nuestra investigación en el juego, ya que lo consideramos como un auxiliar esencial en la tarea educativa; sin el cual ésta se tornaría tediosa para el educando.

En el transcurso de nuestra práctica hemos contemplado lo citado en el párrafo anterior, argumentando lo siguiente: principalmente en los grados inferiores donde el niño todavía siente como parte de él al juego, es de vital importancia que toda tarea educativa vaya acompañada de actividades lúdicas para que el aprendizaje resulte agradable; de lo contrario, si durante el desarrollo de los objetivos se tiene al niño como un objeto pasivo, que se concreta solamente a escuchar y obedecer se le está fomentando la inseguridad, limitando su libertad e incluso dañando su desarrollo psicomotriz.

Desempeñar determinado trabajo resulta fácil, puesto que cualquier individuo con una mínima preparación puede hacerlo, con el sólo hecho de recibir una pequeña orientación. Trasladándonos al campo educativo la situación es diferente, ya que aquí se maneja material humano (niño), el cual posee características especiales; las personas que se inclinan al desarrollo de tan noble labor deben llenar los siguientes requisitos: preparación pedagógica y científica que se adecúe al nivel en que se va a trabajar, verdadera vocación, la cual le permitirá efectuar su labor con paciencia y dedicación, por último la inteligencia y la habilidad son fundamentales para resolver los problemas que se le presenten, ya que cada niño es

diferente y por lo tanto requerirá de un trato específico.

Frecuentemente nos encontramos con niños problemas, ya sea porque se les dificulta aprender o porque siempre están distraídos; al investigar las causas que provocan esos comportamientos en el niño, entre otras razones al infante no le permiten que se desenvuelva en el juego, ya que le encomiendan trabajos propios del adulto, indudablemente que esto repercute en un bajo rendimiento escolar.

Por este motivo decidimos contemplar a los padres ya que la mayor parte del tiempo el niño la pasa en su hogar donde recibe las bases de su formación; por ello es de vital importancia la preparación de los padres para que encaucen debidamente las acciones y aptitudes manifiestas en el niño, apoyándolo en su actividad propia que es el juego; mediante éste el infante demuestra sus habilidades, su capacidad creativa a la vez que estimula su inteligencia.

Por todo lo mencionado, nuestra indagación tiene como propósito fundamental ofrecer a los maestros y padres de familia un argumento teórico sobre la relevancia del juego, así como saber qué es el juego, la importancia que tiene para el niño y cómo podría utilizarlo el maestro en el aprendizaje. Consideramos que estas cuestiones son esenciales, porque participan de manera determinante en la formación y desarrollo de todo individuo sin olvidar que cada uno de éstos posee tendencias individuales condicionadas por el medio ambiente así como sus propios intereses.

Ya que el juego es la actividad más característica y

espontáneos del niño, ésta debe ser lógicamente la base de todo proceso educativo en sus primeros años de vida, pudiendo el educador formar y fomentar hábitos del trabajo, habilidades y actitudes, tal como él lo desee, a la vez que beneficie e interese al educando. Mediante el juego, el niño se representa la vida y, por ese mismo medio puede introducirse en el mundo real, darle el sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua, ofrecerle motivos e iniciativas para desarrollarse, en una palabra educarlo como una unidad en el orden social.

III.- DEFINICION DEL TEMA

A. Definición

Se dice que definir el juego es imposible: su esencia se escapa a la indagación de filósofos y científicos. Esa manifestación de libertad y creatividad es un espacio donde el hombre deja de padecer las condiciones del medio y de su propia naturaleza, las supera y produce con ellas algo nuevo. Pese al problema conceptual de principio es necesario para la teoría y la praxis educativa intentar una caracterización.

Trabajos provenientes de diversas disciplinas nos han descubierto aspectos inéditos y permiten formular una afirmación general como punto de partida. El juego es un fenómeno global; biológico, psicológico y sociocultural. A continuación presentamos una breve explicación a cada uno de los tres aspectos.

1.- El juego es un fenómeno biológico; se considera así porque existe una relación entre la complejidad del sistema nervioso y las manifestaciones lúdicas de una especie dada; que el juego es una manifestación vital, se desprende de las observaciones del comportamiento del hombre en su medio natural, de la nueva visión de la prehistoria y de los estudios sobre el desarrollo biológico de los niños.

2.- El juego es un fenómeno psicológico porque los rasgos esenciales del juego están íntimamente ligados con el desenvolvimiento de la conciencia, quizá el máximo logro de la evolución.

3.- El juego es un fenómeno sociocultural ya que cuando se

juega se genera una convivencia que permite la existencia de una participación social a la vez que se recibe el patrimonio cultural.

Como nuestro objetivo es estudiar el juego en la educación es trascendental examinar este concepto. La educación es la formación del hombre por medio de una influencia exterior ya sea consciente o inconsciente, o por un estímulo que proviene del medio ambiente y suscite en el individuo una voluntad de desarrollo autónomo a su propia ley.

Al analizar ambos conceptos, se nota una estrecha relación puesto que tanto el juego como la educación tienden a formar individuos autónomos, libres, conscientes y seguros de sí mismos.

La relevancia del juego en el niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo, el empleo para el adulto; la forma de actuar del hombre refleja la manera en que se ha comportado en los juegos durante su infancia; quien no vive y goza plenamente su infancia, serán siempre, individuos no adaptados e inseguros de sus actos. De ahí que la educación del futuro ciudadano se desarrolle ante todo en el juego.

Para que el juego resulte educativo es necesario que los padres conozcan bien en qué consiste y en qué se diferencia del trabajo. Si no se tiene un concepto claro sobre este punto y no se analiza detalladamente no se podrá dirigir al niño con acierto y se incurrirá en errores con los consiguientes efectos negativos desde el punto de vista educativo.

El juego es la forma de trabajo del niño y tiene por

misión satisfacer necesidades, además, es un factor que participa directamente en el desenvolvimiento integral del pequeño, por ello es de vital importancia reconocer el valor pedagógico que contiene, organizándolo en tal forma que sin desvirtuar su carácter contribuye su proceso a educar cada una de las cualidades que posee el educando. Dentro del ámbito educativo el juego actúa como un auxiliar imprescindible en las actividades que organiza el maestro, ya que para el niño nada resulta más agradable que aprender jugando, esta es una de las mejores formas de preparar al futuro adulto para el trabajo.

B. Antecedentes.

Los niños homínidos jugaron hace millones de años, como lo hacen hoy los pequeños chimpacés, pero con un elemento más, el contexto que ofrecía la paleocultura. El grupo cuidaba a los niños y participaba, quizás en sus juegos, porque se daba un proceso recíproco: la juvenilización de la especie (permite que el adulto conserve sus rasgos infantiles y juveniles aún en su vejez).

El juego forma parte del proceso creador del homo sapiens desde este tiempo surge el aprendizaje de las reglas del grupo, las actividades de supervivencia y la explotación del medio. El juego desempeña un papel fundamental y se consideró como una experiencia esencial para la infancia, esta certeza ampliamente sustentada por los estudios del desarrollo, se enriquece con las evidencias aportadas por el comportamiento animal y la investigación de la prehistoria. Por ello se dice que el juego infantil es universal ya que todos los niños de las diferentes

razas, en todas las regiones y en todos los tiempos han jugado, aprovechando todos los momentos que pueden para divertirse y a veces toman lo que esta a su alcance, como semillas, piedras, caracoles, trozos de palos, de trapo, el caso es obtener y ocupar lo que puede distraerlo y le sirva para ilustrar y dar variedad a sus juegos.

No siempre se ha estimado el juego en su valor educativo, la escuela ha pasado por tres etapas: enemigo del juego, indiferente al juego y amiga del juego. Conforme transcurre el tiempo estas posturas han cambiado:

- a).- Con la concepción de la infancia;
- b).- Con la concepción de la educación y sus finalidades;
- c).- Con la función de la escuela como órgano de educación;
- d).- Con la nueva organización de la escuela;
- e).- Con las nuevas tácticas de trabajo docente y;
- f).- Con la función del maestro.

¹
Durante la primera etapa no había recreo y los niños que jugaban eran severamente castigados, porque según el educador perdían el tiempo; la escuela fue entonces silenciosa y triste, sus aulas eran casi téticas, en ellas sólo se rompía el habitual silencio por el llanto de los niños y nunca por la música de su risa; el niño se concretaba a escuchar y obedecer, puesto que se le negaba toda participación.

En la segunda etapa se vió al juego con indiferencia, como una actividad inútil, superflua o una intrascendente diversión;

¹ Jiménez y Coria L.: Psicología del niño y del adolescente, p. 179

las características de esta etapa eran similares a la primera.

Fue hasta que el gran Froebel con intuición portentosa precisó el papel verdadero del juego que se le ha justipreciado, considerándolo hoy con la observación y la experimentación como uno de los elementos más valiosos de que dispone la educación.

Pero la austeridad y fisonomía de la escuela no ha cambiado todavía, pues siguen dispuestas para que los niños sentados escuchen con los brazos cruzados, es decir para que oigan, retengan y repitan lo que el maestro trata de enseñarles; no se descarta la posibilidad de que existan maestros que reconozcan las maravillas que se obtienen al hacer uso del juego.

Los estudios paidológicos que se han llevado a cabo, comprueban que el juego no significa perder el tiempo; tomando los educadores poco a poco una actitud favorable a la actividad y así se abrió ese paréntesis en los horarios llamado recreo, veinte o treinta minutos en que sacan a los niños de las aulas para que practiquen sus actividades lúdicas, lo anterior corresponde a la tercera etapa.

Adelantos mayores en relación con el conocimiento del niño, nos han permitido comprender la gran significación del juego como factor educativo.

Claparede asienta que el niño es niño para jugar e imitar y que sólo vive plenamente cuando juega y haciéndolo se

desarrolla integralmente.

Es necesario que los juegos se ajusten al desarrollo infantil; a los chicos del primer ciclo lo que les interesa es el ejercicio la actividad, sin importales la victoria o la derrota. A los del segundo ciclo les importa la habilidad personal y a los del tercer ciclo les agrada la participación en conjunto, aquí se contemplan los juegos colectivos.

La importancia del juego en la escuela puede ser considerado desde distintos puntos de vista:

1.- Influye poderosamente en el desarrollo físico del niño. La fisiología sostiene que para un normal crecimiento del hombre necesita moverse, hacer ejercicio.

2.- Desde el punto de vista higiénico; es factor que condiciona la salud, es el mejor aliado del sol y del aire puro en la lucha contra las enfermedades. "Álma sana en cuerpo sano".

3.- Como elemento de recreación, supera a cualquier otro, pues más que pasatiempo, representa la realización de un deseo y la aplicación de un esfuerzo. Es pues superior a la gimnasia y a cualquier actividad similar, estando el juego teñido de interés y ayuno de toda acción fatigante.

4.- Por lo que se refiere al valor social del juego, es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias gregarias, encauzando prácticamente el inmenso valor de la cooperación, la importancia que tiene para el progreso de la disciplina del grupo, etc., crea en el niño una optimista actitud de la vida, dando al hombre serenidad y energía.

2 Jiménez y Coria L.; Op. Cit. p. 180

5.- Desde el punto de vista de la educación intelectual, sólo los educadores de la vieja escuela tomaron el juego como una desviación de sus deberes y como tiempo perdido.

Antes que contar con niños que sepan mucho, la sociedad necesita niños sanos, fuertes y con capacidad creadora.

6.- En la función didáctica, el juego tiene una enorme utilidad, si se le aplica con discreción y oportunidad, ya que facilita la adquisición de todo conocimiento. Su lugar está en todas aquellas cuestiones que reclamen constante repetición no porque se considere agradable o que la repetición por sí misma tenga una gran significación dentro del proceso aprendizaje, sino porque dan lugar a que los verdaderos factores de él se pongan en actividad.

La escuela nueva nos enseña a sacar partido del juego como poderoso auxiliar de la enseñanza, como elemento de motivación, realización y comprobación del trabajo docente, ya que excita el interés y provoca la acción.

La enseñanza mediante los métodos globales abre con el juego las puertas a un bello mundo de cooperación y armonía de inteligente empeño y enardecedor entusiasmo.

7.- Además en lo moral, el juego afirma la voluntad, la paciencia, el esfuerzo, la constancia, el espíritu de solidaridad y sobre todo el respeto a sí mismo y a los que le rodean.

8.- En las escuelas de corrección, son los juegos actividades en primer orden, constituyendo un estímulo de regeneración.

9.- En el jardín de niños los pequeños adquieren experiencia, pero sólo por su tendencia a jugar, la cual responde a sus intereses y necesidades.

Seguramente que todos los juegos son útiles; excepto aquellos que, por inexperiencia de los niños, pudieran ser perjudiciales a ellos o a la colectividad: jugar con lumbre, matar pájaros, etc. Estimamos que los juegos mejores serán aquellos que reúnan, entre otras, estas condiciones:

- a).- Plenos de actividad.
- b).- Que permitan la participación de conjuntos.
- c).- Fáciles de realizarse (sin muchas reglas).
- d).- Que reclamen poco espacio para llevarse a cabo.

Poco a poco se ha internado en la investigación sobre el juego. Friedrich Froebel fue uno de los primeros psicólogos en estudiar la naturaleza del juego, lo concibió como "la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia"; la genialidad de Froebel consistió en identificar el juego como el instrumento y auxiliar oportuno de la educación; este psicólogo destacó por haber encabezado el "movimiento de jardines de infancia" en 1837; señaló que los niños deben ser atendidos por sus educadores, además de la importancia del juego también resaltó la relevancia del desarrollo de habilidades físicas, el uso del lenguaje, la música y la expresión personal como bases de la educación en la primera infancia. También demostró que mediante el juego el niño aprende de manera natural. Desde

3 Jiménez y Coria L.; Op. Cit. p. 184

4 Jiménez y Coria L.; Op. Cit. p. 184

entonces se viene considerando al juego como un factor decisivo en el desarrollo integral del niño.

5
Piaget.- Afirma que el juego tiene tres características muy bien definidas:

1.- "La forma primitiva del juego a nivel de los sentidos", que consiste en repetir con gusto actividades adquiridas con un fin de adaptación, tanto por su gusto, como por afirmar saber.

2.- "El juego simbólico cuenta entre dos a tres y de cinco a seis años que son cuando los pequeños imitan a los adultos".

3.- Los juegos dirigidos o con reglas, como jugar a las canicas y además los tradicionales.

6
Afirma también que los niños imitan escenas de la vida familiar; reconoce que el juego ejercita las actividades motoras y que el niño juega libremente asimilando la realidad, pero que los infantes están en condiciones de obedecer las reglas de los juegos hasta que tienen cerca de los siete años.

La doctora Montessori dice: que muchos de los juegos deben realizarse al aire libre, para que los pequeños disfruten de los beneficios del sol y se muevan naturalmente para que su respiración y su circulación se favorezcan, ejercitando sus músculos gruesos yendo progresivamente a los finos.

7
Algunas de las investigaciones más impresionantes que han

5 M. Clifford Margaret; Enciclopedia Práctica de la Pedagogía, p. 215

6 Osorio Elisa; Ritmos, cantos y juegos, p. 124

7 Osorio Elisa; Ibid., p. 126

demostrado los efectos sociales del juego son las realizadas por Harry y Margaret Harlow. En un estudio que es ya clásico, demostraron espectacularmente que la ausencia de juego en los primeros años, tenía como resultado sorprendentes anomalías en la conducta social y sexual del adulto.

Las observaciones de niños confirman que también en el ser humano existe una relación entre las actividades lúdicas y las capacidades cognitivas. Dichas observaciones indican asimismo que las variables ambientales (disponibilidad de materiales y modelos) influyen en las conductas de juego.

El escultor Pedro Alatríste Osorio, innovador de un singular modelo de parque recreativo, donde los juegos son elaborados con materiales de deshecho y productos propios de cada región, señala que los juegos ostentosos coartan la creatividad infantil y no le permiten al niño el desarrollo de su imaginación. Este tipo de juego bloquea los aspectos que se contemplan en él: diversión, creatividad y libertad. Sin embargo, algo peor está muy cerca, los ataris; máquinas que han proliferado terriblemente y ante ellos los jóvenes, niños y aún adultos materialmente se incrustan, ya no hay necesidad de palabras ni de otro para jugar; aquí es el aislamiento, la concentración ante una pantalla de luces atrayentes que inmoviliza. Lo social quedó fuera del individuo, como si estuviera fuera del mundo y sólo encontramos una persona enajenada.

8 Consejo Nacional Técnico de la Educación; El maestro, p.11

El juego tiene un valor en la integración social altísimo; pero los juegos de pantalla disuelven al conjunto y ante esa pantalla la reflexión del hombre se vuelve automática.

Todo esto se debe eliminar y sustituir por el jugar para que el juego alimente nuestro espíritu y vuelva a sus verdaderas dimensiones. Tres aspectos hay que subrayar: el juego permite el desarrollo de las potencialidades humanas, nos hace solidarios y responde a nuestra realidad regional.

C. Metodología

El juego como instrumento de educación, es el tema de investigación elegido por los sustentantes.

Para iniciar el presente trabajo, fue necesario cubrir con el requisito previo que es la solicitud de aceptación del tema, una vez autorizada procedimos a realizar las actividades necesarias para la elaboración de nuestra tesis, auxiliándonos de los instrumentos y técnicas que permitieran el logro de los objetivos propuestos.

Realizamos un plan de trabajo el cual fué la base para organizar y señalar las etapas del proceso de investigación.

Las fuentes de consulta mediante las cuales se adquirió el material necesario, son las siguientes: la observación de los juegos que practican los niños tanto en la escuela como en su vida cotidiana, resultados obtenidos por investigadores en el área, tesis, revistas, artículos, etc.

Se utilizaron fichas bibliográficas para registrar los datos de identificación de las fuentes consultadas.

Otra técnica fue, la utilización de la ficha de trabajo

para el acopio de los contenidos que se encontraron en el material bibliográfico. Formas de fichas de trabajo empleadas: de paráfrasis, de resumen y textuales. Estas se clasificaron de acuerdo a los apartados y subapartados que integran el esquema de trabajo.

Con la finalidad de observar si estaban cubiertos los puntos y apartados del sistema realizado inicialmente en el plan de trabajo, se llevó a cabo una lectura de los contenidos ya clasificados.

Para darnos cuenta de cuáles eran los contenidos que proporcionaban mayor claridad a la argumentación, comparamos, identificamos notas repetidas, cuales eran más amplias, más útiles o generales, y por lo tanto, las más adecuadas.

La comparación de fichas permitió seleccionarlas de acuerdo a su importancia, esto implica la discriminación de ciertos contenidos y el apoyo de sólo aquellos que fueran útiles a los propósitos del trabajo.

Las fichas de trabajo fueron ordenadas conforme a la secuencia establecida en el esquema de trabajo.

Para llegar a la conformación de la investigación se realizó un detallado análisis de los contenidos en todas las etapas.

IV.- EL JUEGO EN LA EDUCACION

1.- Concepto de juego.

Los autores no coinciden en la definición del juego, porque parten de distintos puntos de vista y enfocan el problema bajo diferentes aspectos.

A continuación presentamos la interpretación que de el juego hacen diferentes autores:

Ch. Ebller: nos dice que el juego es la etapa de evolución del niño que puede descomponerse en cuatro estadios:

a).- Estadios funcionales; son movimientos simples como: estirar, doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos producir ruidos o sonidos.

b).- Estadios de ficción; son aquellos que tienen fricción o roce como jugar con las muñecas imitando a la mamá, montar en un palo como si fuera un caballo.

c).- Estadios de adquisición; se presentan cuando tienen alguna expresión del niño, que es todo ojo y oído, mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y escenas, imágenes, cuentos, canciones que parecen interesarlo totalmente, etc.

d).- Estadios de elaboración; es cuando los niños se complacen en reunir, hacer combinaciones con objetos, modificándolos y transformándolos como el quiere.

María Luisa Muñiz: en sus obras afirma que el juego es una necesidad importante que ayuda al equilibrio humano, es el que dá alegría al movimiento y la satisfacción de sus deseos.

Decroly: afirma que el juego es un instinto que estimula

las acciones espontáneas bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que le provoca un estado agradable o desagradable según sea o no satisfecho.

J. L. Shone y J. C. Church: dice que el juego, es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no puede ser incluida entre los asuntos serios de la vida: dormir, comer, evacuar, vestirse, etc., es decir el niño convierte en juego todo lo que hace.

Alton Partridge: sostiene que el juego es toda clase de distracción fuera del trabajo.

Arnulf Russel: dice que el juego es más juego cuando mayor sea la naturalidad y la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza. Enfatiza que la actividad lúdica se escapa a una definición determinada.

Freud: lo define como un aspecto ludoterápico que reemplaza en los niños los clásicos métodos de interpretación de los sueños o de la dialéctica introspectiva; siendo el juego el lenguaje natural del niño, el maestro puede hallar en él su expresión más honda, tanto un diagnóstico, como un tratamiento del futuro y el presente, está dado en el niño que se dispone a jugar.

Haeckel: para este autor los juegos no son más que rudimentos de actividades de generaciones pasadas que han persistido en el niño.

Appleton: dice que el tipo de juego se haya determinado en una parte, por la necesidad del niño y, en otra por el grado de su desarrollo orgánico.

Fanciulli: menciona que el juego tiene por función la de preparar a la infancia para la vida seria.

Froebel: encuentra en el juego el grado más elevado del desarrollo del niño y lo identifica como un instrumento y auxiliar oportuno de la educación.

Guyau: el juego es el primer trabajo de los niños, permite juzgar su carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa.

Piaget: desde el punto de vista de las significaciones, se puede considerar el juego como el conducto de la acción a la representación, en la medida en que evoluciona de su forma secundaria de juego simbólico o juego de imaginación.

Claparede: caracteriza la vida infantil como la edad del juego, demostrando en su estudio ya clásico, que "el niño no es niño para jugar".

García Morente: el juego es una actividad que tiene ciertas características peculiares, la más importante acaso, sea la de tener el fin en sí mismo, además de su carácter libre, espontáneo y voluntario. El niño tiene como actividad dominante el juego, ya que esa forma de actividad es la que sirve para adquirir experiencia por sí mismo, además de favorecer su desarrollo tanto orgánico como psíquico.

Harry y Margaret Harlow: el juego está lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo que los educadores deberían respetar y tener en cuenta en sus programas. El juego no es propio o exclusivamente del niño en la edad preescolar, sino de todos los estudiantes.

Caplan y Caplan: conciben al juego como un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual. Se considera así mismo un ejercicio que desarrolla la fuerza física, la coordinación y la agilidad.

Karl Gross: el juego es un preejercicio. El niño, a través de él perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro.

Carr: el juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos que llevan a ellas.

S. L. Rubinstein: menciona que el juego está relacionado con la capacidad transformadora del hombre, y traduce la necesidad que tiene el niño de actuar sobre el mundo. Rubinstein modifica esta idea al subrayar que la actividad lúdica no aspira a un resultado utilitario y que, en cierto modo, es una evasión de la realidad.

Spencer: el juego es una actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ellas se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores que puedan obtenerse. También menciona que mediante el juego se produce una descarga de energía sobrante del organismo.

Lazarus: el juego es una actividad libre por naturaleza, además de ser divertida y que no persigue un objetivo definido.

Seashore: el juego es la libre expresión personal por el mero placer de expresarse.

Dewey: el juego es la actividad desarrollada inconscientemente sin importar los resultados que de ella se deriven.

Stern: el juego es una actividad voluntaria que cumple por sí sola su cometido.

Patrick: el juego es aquella actividad humana que es libre y espontánea y que se lleva a cabo sin perseguir mayor fin que el que les conceda el individuo que las pone en práctica, el interés en ellas se autopropaga y ninguna presión interna o externa puede hacer que prosigan.

Allin: el juego encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder y un sentimiento de iniciativa propia.

Curti: el juego es una actividad sumamente motivada que por estar libre de conflictos suele ser, aunque no siempre, placentera.

J. A. Hadfield: el juego es un método natural por el que el niño adquiere práctica en las actividades que más tarde tendrá que efectuar seriamente. Mediante el juego aprende a manipular materiales, a desarrollar habilidades a evitar el peligro y a cooperar con los demás.

Alfonso Fruneda: el juego permite un desarrollo muy pausible de las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando.

En la publicación, el maestro Francisco Javier Pérez Torres, afirma que el juego es una actividad fundamental que se

apoya en la necesidad de desarrollo del hombre, en sus intereses y estados psicológicos y que se manifiestan de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas.

Rafael Chávez: el juego es una actividad lúdica que contribuye a prepararse para hacer y ser en la vida conforme a un ideal.

Al reflexionar sobre el contenido de los conceptos presentados por los distintos autores, estimamos que es necesario aclarar la siguiente situación: aunque aparentemente las definiciones son diferentes, podemos encontrar elementos comunes; como ejemplos podemos citar las ideas que respecto al juego tienen: Rubinstein, Spencer, Patrick y Dewey ven el juego como una actividad que responde a necesidades inmediatas sin esperar resultados utilitarios; Appleton y García Morente, mencionan que el juego atiende a las necesidades del niño, a la vez que favorece su desarrollo orgánico y psíquico. Caplan y Caplan y Alfonso Pruneda; define el juego como formación de la personalidad de los infantes; Fanciulli, Gross y A. Hadfield; señalan que a través del juego el niño adquiere habilidades que le servirán en su vida adulta.

Después de analizar cada una de las definiciones de juego aportadas por los citados autores, nos permitimos tomar aquellos contextos que consideramos importantes para elaborar el siguiente concepto general:

El juego es una actividad que tiene un fin en sí mismo además de ser determinante en la formación de la personalidad del infante, posee un carácter libre, espontáneo y voluntario,

también es considerado como una etapa de evolución del niño que comprende los estadios funcionales, de ficción, de adquisición y de elaboración los cuales son necesarios para mantener el equilibrio humano; cada tipo de juego se halla determinado por el grado de desarrollo orgánico y por las necesidades del niño, su función primordial es la de preparar al infante para la vida adulta ya que sirve como conducto para la adquisición de experiencias.

A. Teorías acerca del juego.

Es trascendental que el maestro conozca las diferentes teorías sobre el juego para enfrentarse con sus alumnos en condiciones óptimas para no coartar su libertad, ni influenciar con su autoridad el juego del niño. Existe una serie de teorías que explican las funciones que desempeña el juego para el niño; cada una de estas teorías hacen énfasis en actividades de determinados grupos según su respuestas ante ciertas situaciones.

A las distintas teorías podemos enumerar siete principales consideradas por; Barbara M. Newman y L. Coria:

Excedente de energía.- Según esta teoría los niños juegan porque tienen mucha energía y como no realizan trabajos serios para gastarla realizan movimientos espontáneos que son los que forman el juego; en esta perspectiva el juego es la válvula de escape del excedente de energía que el niño tiene. Es inexacto que los niños repiten en sus juegos actos habituales sino que más bien ejercitan actos nuevos; la objeción más importante a esta postura es que no da ningún sentido a la actividad de

jugar.

2.- Esparcimiento y recuperación: es la opinión más antigua y vulgar; ésta teoría sostiene que el juego es un medio para descansar y de recuperarse después de gastar energías, la frecuencia con la que el juego se da en los niños se explica por la enorme necesidad de esparcimiento que tiene debido a la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos conceptos nuevos y tantas nuevas habilidades. Dicha teoría no acepta a la crítica más mínima porque según ella lo más lógico sería que la fatiga y el cansancio estimularan al descanso y no al juego; también dice que el niño juega cuando no está cansado ni fatigado, ejemplo de ello, juega al levantarse. Es necesario mencionar la insuficiencia de esta teoría para explicar con claridad el variado fenómeno del juego, pues cabe preguntarnos For qué la fatiga en los niños invita a la actividad y no al reposo?.

3.- Teoría del Atavismo: según esta teoría los juegos infantiles no son sino rudimentos de actividades de generaciones pretéritas que se mantienen en el niño a través de la evolución de la raza y desaparece mediante el juego. Dicen que el infante al jugar reaccúa la transición de la humanidad desde la etapa de la caza y de la recolección hasta la sociedad industrial. Esta teoría se basa en observaciones que indican como los juegos van variando, por ejemplo; el juego de caza se acentúa hacia los siete años recordando a la humanidad en sus actividades cazadoras primitivas. El gusto de los niños por el cuidado de los animales y manejo de la tierra recuerdan

a la humanidad en sus etapas de pastores y agricultores, etc. Tales juegos dejan después lugar a otros como los sociales, que tienen preponderancia en la adolescencia. Así Hall estima que los juegos tienden hacer desaparecer ciertas funciones rudimentarias ya inútiles, como el renacuajo mueve la cola para desprenderse de ella pero con la mira de desarrollar sus piernas; así los juegos haciendo desaparecer esas funciones, estimulan el desarrollo de otras que son útiles. Esta explicación presupone un progreso lineal en el paso de una etapa de la civilización a otra mucho más allá de lo que la historia de la civilización nos enseña.

4.- Teoría del ejercicio preparatorio: esta teoría considera el juego en los niños como una preparación para las actividades de la vida seria, siendo factor de desarrollo de los instintos heredados todavía no formados y que por eso no pueden desempeñar su función debidamente. Existen tantas clases de juegos como instintos, así cada especie animal tiene determinada clase de juegos según sus instintos; esta teoría se refiere solo a los juegos funcionales que son los primeros que aparecen en el niño antes de andar y hablar y porque sirven para desarrollar las funciones que aún no se dan a conocer exteriormente.

5.- Teoría del ejercicio complementario: las actividades del niño, del adulto y de todo ser vivo, reclaman ejercicio integral, como no le reciben por parte de ocupaciones, tienen que buscar su complemento en el juego precisamente. Esta posición considera el juego como un medio que el niño utiliza

para practicar nuevas capacidades y para ensayar realizaciones ya obtenidas; aquí el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.

6.- **Reestructuración cognoscitiva:** Piaget afirma que el juego es sobre todo una forma de asimilación. Empezando desde la infancia y continuando a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene; cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos que se asemejan conceptos ya conocidos. Piaget considera al juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en la que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

7.- **Expresión socioemocional:** esta teoría ofrece dos aplicaciones del juego; primero el juego es una expresión simbólica de deseos; segundo el juego es un intento de dominar o recrear experiencias que causan tensión, ambos tipos de juego son un desahogo para las emociones. Las acciones reprimidas sobreviven en el inconsciente y tratan de expresarlo mediante el sueño y el juego. El niño cuando juega se revela con toda la frescura y espontaneidad, no sabe esconder los sentimientos que lo animaron, ejemplo: cuando un niño rompe un coche juega a tener un coche invisible.

1

A través de todas estas teorías sobre la naturaleza del juego infantil podemos observar como los grandes psicólogos y

1 Newman, Barbaa; Desarrollo del niño. p. 574

pedagogos de los últimos tiempos han dedicado gran atención al estudio e investigación de esa actividad espontánea del pequeño.

Es importante comprender que ninguna de las teorías anteriores, por sí sola, es bastante para explicar satisfactoriamente el origen y el papel del juego; son todas ellas, con sus aportaciones, que resuelven el problema. Todo lo anterior nos hace comprender la trascendencia que tiene el juego en la vida y desarrollo del niño, ya que el estudio del juego nos permite observar al pequeño en todos sus aspectos: afectivo, cognoscitivo y psicomotriz.

B. Los criterios acerca del juego.

Los niños maduran en proporción diferente y en diferente tiempo, por tal motivo debemos de conocer los juicios o criterios que debemos tomar para disociar el juego de las actividades no lúdicas, ya que el juego tiene cierta orientación de la conducta.

Desde los exámenes de los principales criterios habituales utilizados para disociar el juego de las actividades no lúdicas, resalta con evidencia que el juego no constituye una conducta aparte o un tipo particular de actividad entre otras; se define únicamente por una cierta orientación de conducta o por un polo general, propio a toda actividad y cada acto particular se caracteriza por su situación más o menos vecina de este polo y por el modo de equilibrio entre las tendencias polarizadas.

A continuación presentamos los seis criterios sobre el

juego:

Primer criterio, según una celebre fórmula el juego, encuentra su fin en sí mismo, mientras que el trabajo y las demás conductas no lúdicas entrañan una meta que no está comprendida en la acción como tal, el verdadero sentido de este primer criterio debe buscarse en la oposición entre la asimilación de las cosas a la actividad propia y el acomodo de ésta en aquélla.

Segundo criterio, éste con frecuencia es invocado y es el de la espontaneidad del juego, contrapuesto a las obligaciones del trabajo y de la adaptación real, podemos decir que la característica principal del presente criterio es el que la actividad lúdica no es controlada ya que existen actividades controladas por la sociedad o por la realidad.

Tercer criterio el del placer: el juego es una actividad "para el placer" mientras que la actividad seria tiene por meta un resultado útil, independientemente de su carácter agradable. Pero el equívoco es grande en ocasiones, ya que muchos trabajos propiamente dichos tienen por fin subjetivo la satisfacción o el placer, sin por eso ser juegos, entonces diremos que el juego, es una realización inmediata de los deseos o de las necesidades y el trabajo una realización mediata. Podemos reducir el juego a una búsqueda de placer, pero con la condición de concebir ésta búsqueda como subordinada en sí misma a la asimilación de lo real al yo: el placer lúdico sería así la explosión afectiva de esta asimilación.

Cuarto criterio a veces formulado (especialmente por los

autores americanos) es la carencia relativa de organización en el juego; el juego carecería de estructura organizada, por oposición del pensamiento serio que es siempre reglamentado.

Quinto criterio, considerado para nosotros interesante es la liberación de los conflictos; el juego ignora los conflictos o si los encuentra, es para liberar el yo mediante una solución de compensación o de liquidación, mientras la actividad sería se debate en conflictos ineludibles. A grandes rasgos este criterio es exacto ya que el conflicto entre la obediencia y la libertad individual es por excelencia la cruz de la infancia.

Sexto criterio propuesto por Mrs. Curti: "la sobremotivación, barrer un piso no es un juego, pero barrer describiendo una figura reviste un carácter lúdico, así como comer las espinacas recortando pequeños cuadros o tomando una cucharada por mamá, una por papá", etc. El juego principiaría así con la intervención de motivos no contenidos en la acción inicial y todo juego podría caracterizarse por el papel que desempeñan motivos posteriormente agregados.

2

En resumen llegamos a comprobar que todos los criterios propuestos para definir el juego con relación a la actividad no lúdica desembocan, no a dissociar francamente al primero de la segunda, sino simplemente a subrayar la existencia de una orientación cuyo carácter más o menos acentuado corresponde a la tonalidad más o menos lúdica de la acción.

2.- Características del juego.

2 Piaget, Jean. La formación del símbolo en el niño, pp. 200-201

En este apartado retomamos las ideas que respecto al juego tiene Claparede, éste estudia el juego a través de las distintas edades de los niños y de acuerdo con sus intereses, pues éstos son en el niño signos de fuerza en el desarrollo, representan las capacidades de maduración, son el índice de potencialidades que debajo de ellos existen.

A. Primera infancia

En ésta, los intereses del niño son sensoriales, motores y glósicos; el niño empieza a jugar a los pocos meses de nacido, lo hace sin ningún fin más bien por una asimilación funcional al margen de las situaciones y adaptación propiamente dichas, es decir, a una especie de simple funcionamiento por placer. Esta es la época clásica del juguete, los cuales deben ser atractivos, no ofrecer riesgos en su manejo y de fácil aseo.

B. Segunda infancia

Una de las características más notables durante este periodo es la aparición de lo que comunmente, llamamos la edad del preguntón, el niño plantea interrogantes a cerca de lo que le rodea; los juegos se convierten en concretos, es decir entra en actividad la función perceptiva mediante el desarrollo de los sentidos: silbar, tocar trompeta, el tambor, producir ruido con cualquier objeto, etc. En esta edad los juegos motores coordinan los movimientos generales y cultivan la destreza: correr, saltar, cavar, eludir, jugar a: el coyote, la gallina ciega, la roña y el columpio. Hasta esta infancia los juegos se caracterizan por ser de competencia individual, sin que tomen records de la actuación de cada participante, pues ni la

personalidad está bien definida ni existe aún el instinto gregario.

C. Tercera infancia.

En esta edad los juegos son abstractos y corresponden a la etapa de escolaridad, aquí entra en plenitud la competencia individual: Trompo, canicas, lotería, ect. Así como la competencia colectiva: iniciación deportiva, basquetbol, futbol, volibol, carreras, etc. Las características de estos juegos propician las relaciones sociales o interindividuales ya que la regla es una constante en los juegos correspondientes a este nivel.

3.-Clasificación de los juegos infantiles

El juego es la forma de trabajo del niño; el juego y el trabajo tienen por misión satisfacer necesidades. No puede trazarse una frontera absoluta entre el juego y el trabajo son más bien extremos de una misma línea, a lo largo de la cual se pasa de uno a otro por graduación insensible.

Siendo el juego un factor biológico de importancia en el desenvolvimiento integral del niño, pues hemos de educarle por igual la mente, el corazón y la mano, ha sido objeto de detenidos estudios y variadas clasificaciones, entre ellas mencionaremos algunas: Juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales y juegos que se refieren al desarrollo de las aptitudes motrices."

3

A. Juegos sensoriales

En este grupo se distinguen una serie de juegos destinados

3 Decroly citado por Hugo del Pozo en; Recreación escolar
p 37

a desarrollar en el niño aptitudes. Decimos "aptitudes" y no "sentidos" porque los juegos llamados sensoriales más que para desarrollar los sentidos sirven para enseñar al niño a registrar sus impresiones, a clasificarlas, combinarlas y asociarlas con otras. Además provocan su atención voluntaria sobre las cualidades de los objetos, le hacen adquirir conciencia de cuanto cae bajo dominio de sus sentidos, forma su juicio y actúa según las conclusiones de éste.

Ejercitando al niño en las percepciones sensoriales mediante ocupaciones, le fijamos una idea; una imagen viva que le recuerda actos y objetos conocidos y, por consiguiente lograr concentrar su interés y atención. El niño realiza casi inconscientemente comparaciones y asociaciones; los juegos sensoriales no deben utilizarse solamente como tales, sino que se deben aprovechar dentro del salón de clases arreglándolos con pequeñas variantes, procurando constantemente presentar innovaciones en los juegos.

La característica principal de este tipo de juegos es desenvolver la atención voluntaria del niño en una forma espontánea.

B. Juegos motores

Estos dan al niño la conciencia clara de sus movimientos y de las sensaciones de que son ellos el punto de partida; para sostener su interés y su atención hay que presentarles juegos de conjunto, estimulándolos por medio de la competencia.

Los juegos motores se subdividen principalmente en visuales-motores y auditivo-motores. Los primeros, ocupan al

niño de un modo activo, fijan su atención por la multiplicidad de excitaciones; desenvuelven además su lógica elemental en la comprobación inmediata de los errores cometidos. Estos juegos proporcionan al mismo tiempo las ocupaciones más elementales con los trabajos de razonamiento más complejos.

Los segundos exigen por parte del niño, ciertas reservas de adquisición intelectuales mediante las cuales es capaz de comparar, comprender y desarrollar lo que se le pide; este tipo de juegos fijan grandemente la atención del niño y le permiten que compruebe con la vista los resultados de sus sensaciones táctiles y auditivas. Consiste en hacer ir al niño de un sitio a otro con los ojos vendados, en caminar en dirección a un sonido producido por otro niño o por un instrumento cualquiera, en reconocer a un niño palpándolo con sus dedos de la mano o en determinar el origen y naturaleza del sonido. Estos juegos como la mayoría de los puramente motores forman parte de los que se organizan en conjunto.

K. Groos seguido por Claparede ha intentado clasificar los juegos según las tendencias que obran en ellos; dicho de otra forma, según su contenido. En una primera categoría llamada "juegos de experimentación" o "juegos de funciones generales" han agrupado los juegos sensoriales (silbidos, trompetas, ect.) los juegos motores (canicas, carreras, etc.), los juegos intelectuales (imaginación y curiosidad), los juegos afectivos y de ejercicios de voluntad (juegos de inhibición tales como el mantenerse el mayor tiempo posible en una posición difícil). Una segunda categoría "los juegos de

funciones especiales " comprenden los juegos de luchas, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación.

La mayor dificultad para el empleo de esta clasificación estriba en que es casi imposible situar en un solo casillero no solamente la multitud de casos intermedios que son revelados por la observación cotidiana, sino también, y a la vez, algunos clásicos. El juego de canicas por ejemplo es seguramente sensorio-motor puesto que se trata de tirar y de lanzar, pero a partir de los siete u ocho años es también un juego de competencias y de luchas canalizadas, puesto que a partir de esta edad hay una competencia entre jugadores (mientras los pequeños juegan cada uno para sí); como dice Claparedes: " El instinto de lucha interviene en la mayor parte de los juegos, si no como móvil principal, por lo menos como móvil adicional". Pero además de eso factores, lo esencial es sin duda la presencia de reglas: el juego de canicas es pues, eminentemente social (imitación, sociabilidad, etc.). Con este ejemplo hemos demostrado el politeísmo de un juego completo, que es reconocido por todos los autores. En el caso del juego de canicas los contenidos dependen de la edad de los jugadores, de los tipos individuales y de los varios momentos de partida.

Otra clasificación estructural interesante es la que utiliza Ch. Bühler. los juegos de los niños son repartidos por ella en cinco grupos: uno, los juegos funcionales o sensoriomotores; dos, los juegos de ficción o de ilusión; tres, los juegos receptivos (mirar imágenes, escuchar cuentos, ect.); cuatro, los juegos de construcción y cinco, los juegos

colectivos. Es claro que la categoría tercera no pertenece al mismo plano que las otras, sin embargo Ch. Böhler reúne los juegos receptivos con los de ilusión en su cuadro estadístico de la evolución de los juegos de un niño. En cuanto a los juegos colectivos, limitémonos a repetir que la sola presencia de reglas permite distinguirlos desde el punto de vista estructural de los juegos individuales. Queda entonces la distinción útil de los juegos de ficción y los de construcción; pero como es claro, entre los dos tipos extremos existen todas las transiciones que tienden a relacionarlos entre el juego de ilusión que representa simbólicamente una casa por medio de un quijarro de un pedazo de madera y un juego de construcción que intenta reproducir lo más fiel y objetivamente posible la casa por medio de un trabajo modelado, de agregación, de bloque, o de carpintería.

Construir una casa de pasta de modelar o por medio de bloques es a la vez obra de habilidad sensoriomotora y de la representación simbólica, y es así como el caso de pintarla sobrepasa el juego propiamente dicho en dirección del trabajo o por lo menos en acto gratuito de inteligencia. Se habla veces de ocupaciones para designar estas conductas de transición, es importante limitarnos a notar que los juegos de construcción no constituyen una categoría situada en el mismo plano que las otras, sino una especie de frontera que relaciona los juegos con las conductas no lúdicas.

Después de analizar el contenido precedente encontramos

4 Piaget, Jean. La formación del símbolo en el niño; p 165

tres grandes tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación en detalle: juegos de ejercicios, simbólicos y de reglas; los juegos de construcción constituyen la transición entre los tres y las conductas adoptadas. A continuación presentamos en forma más explicada cada uno de ellos.

Algunos juegos no suponen ninguna técnica particular: son simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas, pero sin modificar su estructura tal cual se presenta en el estado de adaptación actual tan sólo la función diferencia estos periodos: ejercen sus estructuras por así decirlo, en el vacío, sin otro fin que el placer mismo del funcionamiento. Por ejemplo cuando el sujeto salta un riachuelo por el gusto de saltarlo y regresa luego al punto de partida para volver a comenzar, ect., ejecuta los mismos movimientos que si saltara por necesidad para atravesarlo, pero lo hace tan sólo por el gusto y no por necesidad o para aprender una conducta nueva.

El juego de ejercicio es pues, el primero en aparecer y es el que caracteriza los estadios del desarrollo preverbal por oposición al estadio en que comienza el juego simbólicos.

Una segunda categoría de juegos infantiles es la que llamaremos juegos simbólicos, contrariamente al juego de ejercicios que no requieren pensamientos ni ninguna estructura representativa especialmente lúdica, el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la

comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante. Por ejemplo, el niño que mueve una caja imaginando un automóvil, representa simbólicamente a éste último por la primera y se satisface con una ficción, puesto que el lazo entre el significante y el significado es totalmente subjetivo. La mayor parte de los juegos simbólicos, salvo las construcciones puramente imaginativas, ponen en acción movimientos y actos complejos son pues, a la vez sensoriomotores y simbólicos, pero los llamaremos simbólicos en la medida en que el simbolismo se integra a los otros elementos. Además sus funciones se apartan cada vez más del simple ejercicio: la compensación, la realización de deseos, la dedicación de conflictos, etc., se agregan al simple placer de someterse a la realidad, el cual prolonga el placer de ser causa inherente al ejercicio sensorio-motor. El simbolismo comienza por las conductas individuales, que hacen posible la interiorización de la imitación (de la imitación de las cosas así como de las personas) y el simbolismo de varios no transforma la estructura de los primeros símbolos.

Finalmente, a los juegos simbólicos en el curso del desarrollo se superpone una tercera categoría, que es la de juegos de reglas; a diferencia de los juegos simbólicos, los juegos de reglas implican relaciones sociales o interindividuales. La regla implica una regularidad impuesta por el juego y su violación representa una falta. Ahora bien,

si es cierto que numerosos juegos de reglas son comunes a los niños y a los adultos, gran número de ellos siguen siendo específicamente infantiles y transmitiéndose de generación en generación sin la intervención de los adultos.

En cuanto a las reglas propiamente dichas, es necesario distinguir dos tipos: "Las reglas transmitidas y las reglas espontáneas", dicho de otra manera, aquellos juegos de reglas que se convierten en institucionales, en el sentido de las realidades sociales, pues se imponen por presión de las generaciones anteriores, y de los juegos de reglas que son de naturaleza contractual y momentánea. Los juegos de reglas institucionales, tal como el de canicas, supone la acción de los mayores sobre los menores. Los juegos de reglas espontáneas son más interesantes desde el punto de vista personal, ya que proceden de la socialización, bien sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos.

En resumen podemos decir, que los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motores (carreras, lanzamientos, etc.), o intelectuales (cartas, damas, dominó, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. Los juegos de reglas pueden ser nacidos de las costumbres adultas caídas en desuso (de origen mágico-religioso) o bien de los juegos de ejercicio sensorio-motor que se vuelven colectivos, o también de juegos simbólicos que se han vuelto igualmente

5 Piaget, Jean. La formación del símbolo del niño; p 195

colectivos, pero que se despojan totalmente o en parte de su contenido imaginativo, es decir de su simbólicismo mismo.

Ejercicio, símbolo y regla parecen ser los tres estadios sucesivos, característicos de las grandes clases de juegos, desde el punto de vista de las estructuras mentales. Así pues si consideramos los tres tipos de juegos como correspondientes a los tres niveles, entendiéndose que estos niveles están caracterizados por las diversas formas sucesivas (sensorio-motora, representativa y reflexiva) de la inteligencia, es evidente entonces que los juegos de construcción no definen un nivel entre los otros, sino que ocupan una posición situada a medio camino - en el segundo y sobre todo en el tercer nivel- entre el juego y el trabajo inteligente o entre el juego y la imitación. Por ejemplo, cuando el niño en lugar de representarse un barco por un pedazo de madera, construye realmente un barco agujereando la madera, poniendo mástiles, situando velas y ajustando templetes, el significante termina por confundirse con el significado mismo y el juego simbólico con una imitación verdadera del barco. La cuestión que ahora se plantea es la de saber si esta construcción es un juego, una imitación o un trabajo espontáneo y este problema no es específico de tales conductas de precisión sino que interesa en general el campo del dibujo, el modelado y todas las técnicas de representación material.

4.- El juego como instrumento de educación.

A. Valor pedagógico del juego

El juego actúa sobre el sistema nervioso como un

estimulante del desarrollo y el crecimiento; en el momento del nacimiento los centros nerviosos no han adquirido su estructura definitiva; el cerebro, sobre todo, no se halla en estado óptimo de funcionar. El juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda para adquirir sus funciones, ya que los centros visuales del cerebro ofrecen un retraso en su desarrollo cuando no han recibido el estímulo que les es necesario " los topos tienen los ojos atrofiados porque no han jugado lo bastante con la luz ".

Además, el juego es útil porque conserva, refresca, los hábitos nuevamente adquiridos; esta función se presenta sobre todo en los adultos; también alivia y apacigua cuando se siente uno colérico. Pegándose en broma con los compañeros, el niño no elimina definitivamente su instinto de lucha, descarga momentáneamente y de una manera inofensiva, las tendencias agresivas.

El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicología, en el cual el maestro puede conocer a sus discípulos de manera integral observando sus manifestaciones.

El juego adorna la vida, siendo algo que la complementa como función biológica y, por el sentido que comprende, por su significación, sus conexiones espirituales y su resultante de crear órdenes para la comunidad, es un efectivo valor cultural.

La forma de jugar de los niños y los juegos elegidos, se determinan por las tendencias individuales o por la fuerza del medio en que viven y, por consiguiente, influyen en forma

ó Claparede, citado por Hugo del Pozo en recreación escolar; p 26

considerable en la educacion. Los hijos de artesanos juegan de preferencia a los oficios de sus padres.

El valor que representan los juegos dependen principalmente de la forma en que estos se efectuen, de las leyes que lo rigen, de las emociones que despierten por su condiciones de movimiento o representacion. Un juego tendra una o menor valor educativo segun sus condiciones psicologicas, capaces de educar un carácter, de desarrollar valores morales y fisicos. La energia utilizada en el juego se proyecta caracteristicamente en la zona de interes del niño, por eso tal energia no se desperdicia.

El juego es la actividad propia del niño por ello se le considera como la base del proceso educacativo en sus primeros años de vida; esto debe aprovecharlo el educador para explotar una potencialidades del infante mediante la actividad ludica. " Para el niño no existe la diferencia entre juego y realidad; los caracteres fundamentales de su mundo son los mismos del juego; en el juego del niño hay goce latente, pero es positiva la esencia fundamental del hombre ".⁷

El niño cuyo interes por el juego es evidente, refleja su naturaleza interna y, mientras esté utilizando sus energias en el desarrollo y la alternativa del mismo, no tendrá oportunidad de emplearlas en acciones en contra de la disciplina. Como el juego es la actividad mas constante en la vida del niño, es innegable que poco a poco va resolviendo la forma de adaptarse a las necesidades de su medio favoreciendole

⁷ Claparedes; citado por Hugo del Pozo, op. cit. p 28

entre otras cosas, el aspecto higiene y, por ende, de salud; siendo la edad más propicia para su adquisición.

El término salud significa el equilibrio fisiológico y el funcionamiento eficiente de todos los órganos del cuerpo, pero ahora se incluye también la estabilidad emotiva, la desenvolvura en las actividades sociales y la adaptación satisfactoria en todo lo que a la conducta se refiere, es decir, la salud no solamente es fisiológica sino también mental y moral, considerando la salud no solamente como la capacidad del organismo de un individuo para funcionar eficientemente, sino también, como la aptitud del sujeto para participar en las actividades necesarias para adaptarse al medio, ya sean estas, el trabajo o los juegos.

Es interesante observar que el valor educativo del juego ha sido inconscientemente explotado desde la antigüedad más remota; pero los educadores todavía no le dan el lugar que se corresponde.

Al ir internándonos en nuestra investigación vamos descubriendo los grandes valores que se encierran en el juego, esperando sea de utilidad a los compañeros, que como nosotros se desenvuelven en el delicado arte de educar.

B. Objetivos del juego

1.- El juego tiene como finalidad descubrir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera a la formación del hombre capaz de conducirse activa y conscientemente con mayores capacidades de productividad.

2.- Formar un joven saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades, cualidades físicas con la posesión de hábitos dinámicos y de valores que le permitan ser más tenaz y perseverantes.

3.- Crear una sólida base de partida para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.

4.- Formar hábitos de trabajo colectivo.

5.- Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad: el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos.

6.- Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear, rodar, etc. todo esto interrelacionado con el desarrollo intelectual efectivo y con la formación del carácter.

7.- Desarrollar las actividades en grupos o en equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.

8.- Formar hábitos y posturas, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre o disponible.

9.- Preparar al individuo para que en el futuro pueda resolver los problemas que la vida le presente.

8

C. Pedagogía de los juegos

" 1.- Los factores principales de los juegos son: hacerlos continuos, vigorosos y llenos de entusiasmo.

8 Del Pozo Hugo Op. Cit. p 30

2.- Hay que crear y desarrollar el espíritu de juego y evitar la idea de que son una obligación molesta.

3.- Se debe mantener siempre una condición general de orden, interesando a los alumnos. Hay que tomar siempre en cuenta todos los aspectos, en término medio y evitar los extremos.

4.- Se debe corregir estrictamente la primera manifestación de indisciplina, nombrando jefes o líderes para que controlen debidamente a sus grupos, pero evitando abusos de atribuciones.

5.- Es conveniente agrupar la clase en pequeñas unidades y que éstos trabajen juntos en un espacio reducido con el objeto de facilitar el control.

6.- Si la actividad requiere de organización individual se debe calcular los espacios donde el pequeño va a desenvolverse para no interrumpirse unos a otros.

7.- Hay que insistir siempre en el deber de observar las reglas: ésta es una hermosa oportunidad para educar a los niños a la vez que los motiva a crecer un verdadero espíritu deportivo."

9

D. Metodología de los juegos

1.- Darle el nombre.

2.- Colocar a los alumnos en la posición en que se va a jugar.

3.- Explicar el juego.

4.- Demostrarlo

9 Del Pozo Sánchez Hugo; Op. Cit. p 33

5.- Pedir que los alumnos hagan preguntas y dar las explicaciones debidas.

6.- Principiar el juego.

Al poner el juego en la posición en que se va a jugar hay que hacerlo en el menor tiempo posible, evitando las voces de mando, pero dando ideas generales, de ejecución rápida.

El profesor debe aprender bien el juego antes de enseñarlo para evitar errores y que decaiga el entusiasmo. La explicación debe ser breve, clara y concisa y debe darla cuando el grupo esté en orden y en silencio.

Después de iniciado el juego, si existieran pequeñas faltas deben corregirse, pero en el caso de que el juego no se desarrolle conforme a las reglas dadas, es mejor suspenderlo, corregir las faltas e iniciarlo de nuevo. Todos los preparativos para el juego deben hacerse antes de la clase.

Es muy conveniente el uso de silbato, pero no se debe abusar de él, para que tenga efectos sobre la clase.

Antes de iniciar un juego de competencias, hay que tener la seguridad de que los grupos contendientes tienen el mismo número de jugadores.

En los juegos en que tenga que mezclarse los jugadores de los equipos contendientes, deben marcarse cada equipo de manera distinta, para poder distinguirlos fácilmente.

En los juegos al aire libre que requieran pelota, es preferible escoger las que no reboten mucho para evitar que en los intervalos se distraiga la atención y el entusiasmo de los alumnos.

Se puede introducir variaciones a los juegos a juicio del profesor, para que tenga más éxito, dichas variantes, deben darse con anticipación, a menos que sea necesario presentarlas, darse a conocer en el momento mismo del juego.

El profesor estimulará siempre a los alumnos de carácter tímido y especialmente a los alumnos que tengan deficiencias físicas, como podrá decirse ante el grupo si es necesario.

La duración será según el grupo y el juego, ya que las necesidades y el tiempo disponible son factores determinantes.

10

10 Del Fozo Sánchez Hugo: Op. Cit. p. 33

V.- CONCLUSIONES

Las conclusiones a las que hemos llegado a partir del análisis e interpretación de la presente investigación se enumeran a continuación:

1.- El juego es una actividad que ha acompañado al niño desde la aparición de la humanidad y va transmitiéndose de generación en generación, de ahí que recibe el nombre de juegos tradicionales, éstos surgen de la necesidades de los individuos los cuales aprovechan los recursos que les ofrece el medio, por lo tanto son llamados juegos tradicionales.

2.- La actividad lúdica participa como determinante en la formación integral del infante, además repercute en la vida adulta ya que si se juega plenamente durante la niñez, el individuo se podrá adaptar fácilmente a su entorno social sintiéndose seguro de sí; en caso contrario el sujeto presentará síntomas de inseguridad, inferioridad, pesimismo en suma un lastre social.

3.- Dentro del aspecto moral el juego afirma la voluntad, la paciencia, el esfuerzo, la constancia, el espíritu de solidaridad y sobre todo el respeto a sí mismo y a los que le rodean.

4.- Actualmente psicólogos y profesores conciben el juego como un factor decisivo en la personalidad del sujeto, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual del individuo.

5.- Los niños de la actualidad y sobre todo en las ciudades practican poco o nada los juegos tradicionales y

populares ya que los han sustituido por juegos modernos en ocasiones sofisticados que en lugar de desarrollar su creatividad la nulifican.

6.- Tomando en cuenta la evolución del niño y las características de los juegos realizados en cada una de las etapas de crecimiento del infante, los juegos se han clasificados para una mejor interpretación en: de ejercicios, simbólicos y de reglas.

7.- En el niño y en la niña los juegos difieren al tomar sus roles sexuales que le corresponde a cada uno.

8.- El juego es una actividad que tiene un fin en sí mismo además de ser una determinante en la formación de la personalidad del infante, posee un carácter libre, espontáneo y voluntario.

9.- Los juegos de organización simple representan un papel importante en la experiencias del juego de niños de pocos años. En los grados (de quinto y sexto de primaria) encontramos una decidida preferencia por los juegos activos y de equipo.

10.- El juego infantil es universal, el profesor sin desvirtuar su carácter puede utilizarlo, resultando un auxiliar imprescindible en las actividades que organiza, es sin lugar a dudas uno de los elementos más valiosos de que disponen la educación.

11.- A pesar de los adelantos en relación con el conocimiento del niño y el gran significado acerca del juego como factor educativo, la austeridad y fisonomía de las escuelas no ha cambiado, antes que contar con niños que sepan

mucho la sociedad necesita ciudadanos sanos, fuertes y con capacidad creadora.

12.- El juego es una actividad importante para el mejor logro de los objetivos de aprendizaje que se puede llevar a cabo tanto dentro como fuera del aula.

VI.- SUGERENCIAS

1.- El maestro como portador de cultura, debe conocer las manifestaciones del niño en sus diferentes etapas evolutivas, así como tomar en cuenta el desarrollo de su cuerpo, a fin de que ofrezca al niño todos los elementos necesarios para que crezca sano, optimista y en un ambiente acogedor, higiénico y lleno de situaciones positivas.

2.- Es importante que el profesor como responsable de la formación del niño dentro del aula, tome en cuenta para la ejecución de los juegos los rasgos personales del niño y la niña, ya que indudablemente ambos presentan diferencias en su morfología y comportamiento.

3.- Como las cosas resultan mejor cuando son de interés al individuo que las efectúa, nosotros como educadores debemos considerar las necesidades e inquietudes que invaden a los educandos y basarnos en éstas para desarrollar cualquier actividad lúdica.

4.- Tanto maestros como padres de familia deben fusionar sus esfuerzos, para encauzar debidamente los juegos que practica el niño, y evitarle aquéllos que de una u otra forma afecten o pongan en peligro su integridad física; por ejemplo jugar con fuego, en las alturas, con animales, etc.

5.- Los juegos deben seleccionarse de modo que permitan un grado máximo de participación social por parte del niño y al mismo tiempo le dejen una enseñanza.

6.- Cuando se trabaje con niños que no muestran interés por las dinámicas que se realizan en clase, se debe tratar de descubrir

los factores causantes de dicho comportamiento, por ejemplo: vida inconveniente en el hogar, mala salud, desnutrición, etc.

7.- Para un mejor desarrollo de los juegos es necesario que: el maestro sea breve en sus explicaciones, muestre buena voluntad, sea compañero, conserve el interés, obtenga los mayores valores del juego, no debe ser autoritario, fomente el espíritu de grupo.

8.- Es importante observar los siguientes principios para efectuar los juegos:

a).- Que el grupo de niños esté en relación con el juego.

b).- El tiempo que se debe dar a cada juego deberá ir de acuerdo con la relación física y emotiva de los alumnos.

c).- Los juegos deben ponerse de tal manera que el grupo tome interés inmediatamente y, antes de que éste decaiga, suspenderlo, con el objeto de que los alumnos queden con deseos de volver a jugar.

d).- Los juegos que se efectúen, serán aquellos en los cuales entre en acción la mayor parte de los niños, o mejor, si interviene la totalidad de ellos; muy especialmente hay que poner a los niños que más lo necesitan.

e).- Al terminar el primer juego, sigase con otro que tenga más o menos el mismo tipo de formación, ya sea círculo, hilera, sentados, etc. Esto servirá para ahorrar tiempo y no dejar escapar el entusiasmo.

f).- El número de juegos que deben desarrollarse en cada clase será reducido, para poderlos explicar debidamente.

9.- Sucesión de juegos: en primer lugar en más alegre y de

mayor movimiento; enseguida el de mayor organización y por último el que ellos propongan.

10.- Es necesario la cuidadosa preparación en la presentación de los juegos, especialmente de los nuevos, como tener listos los útiles o el material necesario: pelotas, piedritas, palitos, listones etc. y a falta de éstos, los objetos que puedan sustituirlos.

11.- En caso de que el grupo sea muy numeroso, se subdividirá en varios grupos, nombrando entre los alumnos un jefe o líder para cada uno. El maestro no tomará parte en los juegos, sino que se dedicará a vigilar y a estar pendiente de inyectar entusiasmo a los grupos que lo necesiten.

12.- Cuando un grupo se subdivide en varios, el método más efectivo para la enseñanza es coger una unidad y enseñarles el juego para que los demás lo vean objetivamente; así lo emprenderán mejor y más fácilmente.

13.- Para guía del profesor, se deberá llevar un record de los juegos puestos, indicando los que hayan tenido más éxito en la semana, en el mes y en el año escolar.

BIBLIOGRAFIA

- ALONSO PALACIOS, Ma. Teresa. La afectividad del niño. 1a. ed. México, Ed. Trillas, 1985, 124 p.
- ANDRES, Nicolás. Piaget Jean. 1a. ed. México, Ed. Fondo de cultura económica, 1978, 259 p.
- CASTILLO, Cristina. Educación preescolar, métodos, técnicas y organización, 6 ed. Barcelona, Ed. Plaza, 1976, 245 p.
- DE AJURIAGUERRA, J. Manual de psiquiatría infantil. 4 ed. México, Ed. Masson, 1983, 961 p.
- D. EDGREN, Henry. Juegos escolares para primaria. 3 reimp. México, Ed. Pax, 1984, 208 p.
- DEL POZO, Hugo. Recreación escolar. 1a. reimp. México, Ed. Avante, 1982, 26 p.
- DIEL, Paul. Los principios de la educación y de la reeducación. 1a. reimp. México, Ed. Fondo de cultura económica, 1979, 274 p.
- DUHRSSSEN, Annemarie. Psicoterapia de niños y adolescentes. 1a. reimp. México, Ed. Fondo de cultura económica, 1966, 460 p.
- GARCIA ANZANO, Emilia. Biología, Psicología y Sociología del niño en edad preescolar. 3 ed. Perú, Ed. CEAC, 1978, 187 p.

GENTILINI, Bernardo. Manual del educador. 1a. ed. Buenos Aires, Ed. Difusión, S. A. 1959, 247 p.

GILB, S. Stela. Juegos para escolares. 5 ed. México, Ed. Pax, 1984, 37 p.

MUISMAN, Denis. Psicología social. 1a. ed. Barcelona. Ed. Plaza Janes, S. A. 1978, 405 p.

JIMENEZ Y CURIA, Laureano. Psicología del niño y del adolescente. 1a. ed. México, Ed. Fernández, S. A. 1962, 407 p.

KIEMAN, Brigitte. Juegos para niños. 1a. ed. México, Ed. Bauguera, S. A. 1979, 120 p.

LEBOVICI, Serge. El conocimiento del niño a través del psicoanálisis. 2 reimp. México, Ed. Fondo de cultura económica, 1961, 458 p.

MURIEL, James y Jongeveard. El libro de todos. 1a. ed. México, Ed. Fondo educativo interamericano, S.A. 1977, 407 p.

NEUMAN Y Newman, Bárbara. Desarrollo del niño. 2 ed. México, Ed. Limusa, S. A. 1983, 754 p.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. 2 ed. México, Ed. Fondo de cultura económica, 1961, 400 p.

RUCH Floyd, L. Psicología y la vida. 7 reimp. México, Ed. Trillas, 1983, 360 p.

SANCHEZ RAMIREZ, Emma. Psicología Educativa. 5 ed. México, Ed. Oásis, 1966, 230 p.

SUTHERLAND NEILL, Alexander. Sumerhill sobre la educación. 1a. ed. México, Ed. Fondo de cultura económica, 1976, 300 p.

U. P. N. El niño, aprendizaje y desarrollo. 2 ed. México, Ed. S.E.P. 1985, 253 p.

WALLON, H. G. Evolución psicológica del niño. 1a ed. México, Ed. Grijalbo, S. A. 1983, 324 p.

ZETLIN, Sandra. Juegos y actividades escolares. 5 ed. México, Ed. CEAC, S. A. 1984, 225 p.

APENDICE

El propósito fundamental de este anexo es ofrecer a los maestros ideas de como realizar ciertas actividades auxiliados por el juego; ya que por experiencias hemos observado que el niño aprende jugando; además que el desarrollo de cualquier objetivo se obtienen mejores resultados.

A continuación presentamos una serie de juegos que servirán de apoyo a la labor docente:

Aprendiendo las vocales.

Para que el niño aprenda con facilidad las vocales se hace lo siguiente:

El maestro traza con anterioridad a la clase, las vocales cuatro veces cada una y las recorta; después agrupa las cinco vocales haciendo cuatro grupos, colocando cada uno en una cajita, resultando un total de cuatro cajitas; las acomoda en el suelo logicamente separadas; posteriormente organiza al grupo en cuatro filas de tal manera que a cada uno corresponda una cajita (dejar distancias entre cajita y el primer niño para que tenga oportunidad de correr). El maestro pronuncia la vocal que desee encuentre el niño y el resto del grupo pronunciaran con voz alta los números hasta tres; al término de estos, los primeros cuatro niños saldran corriendo en dirección a la cajita que corresponde a su fila y buscara la vocal indicada; una vez encontrada la mostrarán al grupo para observen si ésta es la correcta. El niño que se equivoque la trazara varias veces en su libreta. esto se hará hasta terminar con todo los niños, registrando en el pizarrón, la fila que acumula más

aciertos sera la ganadora y se le premiara con aplausos por parte del resto del grupo.

Los colores.

Para que los niños se familiaricen y visualicen los colores es recomendable el uso de objetos (gomitos, piedritas envueltas en recortes, envases, flores, hojas, etc.). Adquirido este material por el niño, el maestro forma cartones de los colores que se están conociendo, colocandolos en distintas partes del aula, organiza equipos que competirán entre si y los numerará; dandoles la siguiente indicación: busquen la caja que tenga el color de sus objetos y depositenlos en ella. Los demás niños supervisarán el trabajo y darán sus explicaciones (esta bien o mal) el equipo con menos errores sera el ganador.

El pescador.

Este juego es recomendable cuando un niño empieza a conocer las letras. Se dibujan y se recortan en pececitos de siete a diez centímetros de largo en papel de dibujo de diversos colores, se les fija un clip en la boca de cada uno; se escribe una palabra con letras conocidas por el niño sobre cada pez; después se colocan dentro de una caja de tamaño regular; se amarra un iman diminuto al extremo de un cordón que servirá al niño como caña de pescar. Cada niño cuando saca un pez lee la palabra del pecesito, quedandose con él si la lee y si no vuelve el pez a la caja.

Alfabeto.

La finalidad de esta actividad es que los niños construyan palabras. Se preparan dos series de tarjetas con el

alfabeto, una con letras rojas sobre cartoncillo blanco y la otra con letras negras. Los jugadores estaran de pie formando dos filas, una frente a la otra en lados opuestos del aula. El director (un niño) estará de pie en un extremo del aula y dirá una palabra, por ejemplo: "COL", inmediatamente los jugadores de cada equipo que tienen las letras C, O, L, corren hacia el extremo del aula opuesto al director y se colocan en fila sosteniendo en alto sus tarjetas de modo que formen la palabra pronunciada. El equipo que termina primero se le apunta un tanto en el pizarrón. El partido puede consistir en un número determinado de tantos o terminar según las condiciones de ánimo de los alumnos.