



JUEGOS ORGANIZADOS

SARA MALDONADO ACEVEDO

TESINA (INFORME ACADEMICO) PRESENTADA
PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO
EN EDUCACION BASICA

TOLUCA, MEXICO 1997.

MCM 22/x/97



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 151 TOLUCA, MEX.

JUEGOS ORGANIZADOS

SARA MALDONADO ACEVEDO

TOLUCA, MEXICO 1997

INDICE

	Pág.
FORMULACION DEL PROBLEMA.....	1
REFERENCIA BREVE SOBRE EL JUEGO.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
JUSTIFICACION.....	4
CONDICIONES DE OPERACION.....	5
EXPERIENCIAS PROFESIONALES.....	7
RECURSOS.....	8
DEFINICION DE TERMINOS.....	9
JUEGO.....	9
LA ESCUELA COMO AGENTE DE SOCIALIZACION	10
INTERESES LUDICOS.....	11
ALGUNAS CONSIDERACIONES TEORICAS SOBRE EL JUEGO	12
CATEGORIAS DE LOS JUEGOS.....	12
FACTORES QUE HACEN EVOLUCIONAR LOS JUEGOS.....	14
EL ACONDICIONAMIENTO DEL MEDIO PARA DESARROLLAR LA PRACTICA LUDICA.....	14
EL ENTORNO SOCIAL.....	14
LAS REGLAS.....	14
PREPARACION Y EJECUCION DEL JUEGO.....	15
ELECCION DEL CAMPO DE JUEGO.....	15
CONDICIONES DE APLICACION DEL JUEGO.....	15
JUEGOS Y DEPORTES.....	16
JUEGOS CON O SIN REGLAS.....	16
EL VALOR DEL JUEGO EN PEDAGOGIA.....	17

RECOMENDACIONES PEDAGOGICAS EN LA REALIZACION DEL JUEGO.....	18
MOTTIVACION DEL JUEGO.....	19
JUEGOS ORGANIZADOS.....	19
PLAN DE TRABAJO.....	20
RESEÑA DE LOS JUEGOS ORGANIZADOS.....	23
LA GALLINITA CIEGA.....	23
CARRERA DE CANGUROS.....	24
CARRERA DE COJOS.....	25
CARRETILLA VELOZ.....	26
CARRERA DEL CANGREJO.....	27
BALON PASADO POR ALTO.....	28
LOS CANGREJOS.....	29
PASO DEL TUNEL.....	30
LA SOGA.....	31
BALON CABALLERO.....	32
EL GUSANO.....	33
TRACCION DE CUERDA.....	34
EL CORRECALLE.....	35
SACAR EL BALON DEL CIRCULO.....	36
CARRERA DE BOLIDOS.....	37
EL RATON Y EL GATO.....	38
EL PAÑUELO.....	39
EL CIEGO.....	40
FUTBOL DE TRES PIES.....	41
CALLES Y CALLEJONES.....	42
CARRERA EN CIRCULO.....	43
LA REATA.....	44
EL LATIGO.....	45
GUARDIAN DORMIDO.....	46
PARA EL DIA DEL NIÑO (LOS AVIONES).....	47
RESULTADOS Y LIMITACIONES.....	48

CONCLUSIONES.....	50
SUGERENCIAS.....	51
REFLEXIONES ULTIMAS.....	53
ANEXOS.....	55
BIBLIOGRAFIA.....	79

DEDICATORIAS

A Dios por darme salud.

A mis maestros quienes me brindaron los conocimientos necesarios para elaborar este informe.

A mi hija con cariño.

A mi hermana, la Trabajadora Social, Ma. Guadalupe Maldonado Acevedo porque ha sido mi mano fuerte durante toda mi vida y mi carrera.

INTRODUCCION

El juego es el medio privilegiado a través del cual se pueden identificar las relaciones que se dan entre los diversos aspectos de la vida infantil que van conformando el desarrollo y la personalidad del niño en el presente y que se perfilan hacia el futuro.

En el niño, la trascendencia del juego radica en el hecho de que constituye una de las actividades principales por medio de la cual reproduce las acciones que vive cotidianamente. Al ocupar largos períodos en el juego, el niño elabora internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior, esto ayuda a definir su identidad personal tanto en lo afectivo, lo intelectual, lo físico y lo social.

El juego no es sólo un entretenimiento sino también el medio mediante el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su espacio y tiempo; en el conocimiento de su cuerpo; en su lenguaje y en general en la estructura de su pensamiento. Es a través del juego que el niño comienza a entender su participación en ciertas actividades, la imposición del cumplimiento de ciertos deberes pero también el otorgamiento de una serie de derechos.

Es precisamente en la edad escolar cuando el niño vive grata experiencia de integrarse a sus compañeros por medio de esta actividad, significando con esto que la acción lúdica viene a constituirse en un medio eficaz de socialización.

Es a partir de las ideas anteriormente enunciadas como se pensó que sería recurriendo a actividades lúdicas el modo más apropiado para afrontar y contribuir a la solución de la problemática detectada en la Escuela Primaria, "Guadalupe Victoria", situada en el Barrio de Guadalupe, municipio de San Mateo Atenco, en particular en el grupo del cuarto año "B", problema consistente en el mal comportamiento de los alumnos, fundamentalmente a la hora del recreo, de ahí que naciera el proyecto de **Juegos Organizados**, el cual se desarrolló en esta institución y con este grupo durante tres meses con la finalidad de encauzar positivamente sus energías e inquietudes. El presente documento da cuenta de como se llevó a cabo esta empresa.

El reporte que hoy se presenta está integrado por cuatro grandes apartados: el primero, referido al planteamiento de la problemática, a la justificación y a la enunciación de ciertas condiciones de operación para ser abordada; el segundo, se refiere a lo correspondiente a la parte teórica en la que se exponen definiciones relacionadas con el tema y consideraciones pedagógicas sobre el juego; en el tercero se presenta el plan de acción y la reseña de los juegos organizados emprendidos; en el último, se da cuenta de los resultados, limitaciones, conclusiones y sugerencias, rematando con la enunciación de algunas reflexiones finales. Para culminar se incluyen algunos anexos y se señala la bibliografía consultada.

FORMULACION DEL PROBLEMA

REFERENCIA BREVE SOBRE EL JUEGO

El primer saber del hombre en torno a sí mismo tuvo lugar al darse cuenta empíricamente del calor de su cuerpo robusto, de las habilidades físicas y de las aptitudes sensoriales primarias, eran éstos los medios indispensables para poder subsistir. El niño recibía las herencias genética y "cultural" de sus progenitores, con ellas pudo hacerle frente a la vida; procurarse alimentación y abrigo; pudo convivir, desarrollar sus aptitudes físicas, al principio fundamentalmente para el ataque y la defensa, pero con el paso del tiempo incluso para actividades de carácter recreativo como fue el juego.

Entre los griegos, uno de los pueblos que en la antigüedad alcanzó uno de los más altos grados de civilización y cultura, el juego ocupaba un lugar importante, ellos realizaban, a parte de estudios intelectuales, prácticas al aire libre, lo cual los hacía más capaces en todos sentidos por aquello de "mente sana en cuerpo sano".

Un ejemplo de la gran trascendencia que ha tenido esta actividad lúdica desde la Grecia antigua hasta nuestros días, lo constituye los Juegos Olímpicos que en honor a Zeus se instituyeron en la península griega a partir del año 776 A.C., los cuales se han venido desarrollando sin interrupción cada cuatro años durante doce siglos. Junto a dichos juegos, los más famosos, deben citarse a los juegos Píticos, celebrados en Delfos en honor de Apolo, Dios de la poesía; las Panatecas celebradas en Atenas, en honor de la diosa protectora de la ciudad.

Cuando los romanos conquistaron a Grecia, el carácter de los juegos Olímpicos cambió, así como la orientación que se le daba a los ejercicios corporales, ya que los griegos le daban a las actividades físicas un matiz estético y los romanos no.

Actualmente el juego es una actividad muy difundida, en algunos casos se practica de manera sistemática y organizada, como puede ser a través de los deportes o mediante una educación especial llamada Educación Física. Sin embargo su práctica en la escuela ha decrecido últimamente.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La mayoría de los educadores no aplican el juego como un medio que puede contribuir al desarrollo del niño, quizás se deba al desconocimiento de las ventajas que reporta la aplicación de éste en su tarea docente o porque estén aferrados a formas tradicionales conductistas, las cuales dan mayor preferencia a lo intelectual que a lo físico.

Debido a las diversas reformas que ha tenido la educación, hoy en día es necesario que el profesor tienda a ser un innovador y creador de nuevas técnicas y formas para conducir de un modo diferente y adecuado a sus alumnos, procedimientos que entre otras cuestiones les permitan encauzar sus energías mediante actividades lúdicas, de tal manera que disfruten su estancia en la escuela.

Por experiencia particular se ha constatado que en diferentes escuelas los alumnos en lugar de canalizar sus inquietudes de manera constructiva se dedican a molestar a sus compañeros en clase y durante el recreo.

Se constató que los alumnos del cuarto año de primaria de la Escuela Guadalupe Victoria, en su gran mayoría, son hijos de campesinos y comerciantes, lo cual puede explicar que no les den la atención adecuada y en particular no los encaucen positivamente para realizar actividades convenientes en sus horas de ocio. Como es bien sabido el niño por naturaleza es inquieto pero requiere de ser dirigido y canalizado de manera apropiada para reorientar sus energías e intereses, así como para ubicarlos en el espacio y tiempo, para identificar sus habilidades básicas y desarrollarlas armónicamente.

En el grupo antes mencionado se registraban actos en los cuales la energía y vitalidad de los alumnos se encauzaban negativamente, actos tales como: "meterles zancadillas" a los compañeros en la hora del recreo, mojarle empleando para ello jeringas con el riesgo de que se pincharan o se hirieran con ellas, empujarse, jugar bruscamente e incluso algunas maldades tales como colocar chinches en los asientos.

Este problema se pensó que bien podía subsanarse de manera adecuada, mediante el empleo de diversos juegos organizados para ser ejecutados de

manera grupal, debiendo tener una clara conciencia de la finalidad de cada uno ellos, la capacidad de conducirlos y sobre todo que éstos sirvieran para que los alumnos se identificaran y desarrollaran capacidades motoras que involucrasen flexibilidad y agilidad, promovieran actitudes de compañerismo hacia el grupo y a la vez funcionasen como medio socializador al aplicarlos.

JUSTIFICACION

El motivo que me impulsó a realizar este trabajo en torno al tema de "Juegos Organizados" se debió a la conducta que presentaban mis alumnos, y esto me preocupó porque lo hacían en forma agresiva, y pensé que es en la escuela donde se puede llevar a cabo el fin primordial, que es educar al niño en su naturaleza física, moral, intelectual y social; por ello pensé encontrar en los juegos una actividad para encauzar los sentimientos del niño y contribuir para ir formando su personalidad.

Al plantearse y al desarrollar este proyecto, el de efectuar juegos organizados con los alumnos, se consideró que generalmente la formación a través de la actividad lúdica persigue un doble fin respecto a las relaciones interpersonales; en primer lugar, despertar la familiaridad entre los alumnos que "tomados o no de la mano" están cerca uno del otro; y en segundo lugar, establecer contacto entre ellos y su maestro, de tal manera que lleguen a comprender el límite de sus atribuciones con respeto a los derechos de los demás.

Con lo anterior no se quiere decir que al educando se le ha de reprimir, ni se le ha de modificar su carácter al antojo del adulto, sino el de poderle encauzar para que logre su equilibrio dentro del grupo.

Por otra parte se pensó que es importante sensibilizar a los padres para recurrir al juego, ya que con ello tendrán una mejor relación con sus hijos y esto ayudará a los profesores con el apoyo brindado.

CONDICIONES DE OPERACION

Para la elección de este tema fue importante la observación de la conducta de los alumnos. De este modo, se pudo percatarse que el niño sano en todo momento que tiene tiempo libre siempre está jugando o en constante movimiento y actividad. Por lo tanto si el educando por naturaleza tiene intereses lúdicos por qué no educar estas inquietudes. En este sentido se tomó la iniciativa de diseñar y llevar a cabo un proyecto de juegos organizados con el propósito de constarrestar la desviación de la actividad física de los educandos, sobre todo en la hora del recreo.

La ventaja de utilizar este recurso del juego organizado, es que éste se puede aplicar tanto a sujetos de coeficiente intelectual alto como bajo, en niñas y niños, en grupos no tan heterogéneos; simplemente es tarea del maestro graduar la facilidad o dificultad de las reglas del juego; para la ejecución de éste, en algunas ocasiones no se requiere más que las reglas mismas, pero en otras es necesario utilizar algún material; pero éste es de fácil adquisición (pañuelos, pelotas, balones, cuerdas, varas, papel, estafetas, globos, etc.).

Para la aplicación del juego educativo organizado al aire libre es recomendable llevarlo a cabo por las mañanas, ya que el niño va lleno de energía y con la mente despejada, además se evita insolaciones, de este modo el juego se realiza de mejor manera y se obtienen también mejores resultados.

El niño que se integra a la escuela, tiene que cumplir con ciertas normas o reglas. El juego tiene la característica de conducir al alumno en forma familiar y con gusto hacia esas reglas, que en toda sociedad adulta hay que observar, y que él todavía no está apto para desarrollar eficazmente tal función.

El educando se encontrará mejor preparado para estas nuevas tareas, si en su primer experiencia escolar ha sido adaptado para actuar con independencia, si ha adquirido suficiente fuerza corporal y agilidad. Se creyó que a través de este programa los alumnos lograrían seguridad jugando con niños de su misma edad; tendrían conciencia de sus posibilidades y limitaciones; aprenderían a adaptarse y a estimar a los

demás y ejercitarían su independencia al ordenar y a cumplir ciertos encargos, además de que alcanzarían seguridad de movimiento que reforzaría su estabilidad física y emocional.

Para desarrollar este proyecto se tomó en consideración lo siguiente :

- El juego no sólo desarrolla la fuerza física y seguridad sino además, en general, acrecienta las experiencias y agudiza la concentración y la conciencia en sí mismo.
- El juego también fortalece el deseo de actuar en común y más tarde promueve el hacer el bien con los demás. Esto parece enorgullecer al alumno al querer ser tenido en cuenta.

Los factores principales de los juegos contemplados para ser desarrollados a través de este programa, fueron:

- El hacerlos con la idea de continuidad, con vigor y con bastante entusiasmo.
- La intencionalidad de crear y desarrollar el espíritu del juego y evitar la idea de que son una obligación molesta.
- El mantenimiento, en todo momento, de una condición general de orden, interesando a los alumnos, el tomar siempre en consideración todos los aspectos, el término medio y evitar los extremos.
- Corregir estrictamente la primera manifestación de indisciplina, responsabilizando a los jefes o líderes, para que éstos controlasen debidamente a sus equipos, pero evitando que abusasen de sus atribuciones.
- La conveniencia de agrupar a la clase en pequeñas unidades y que éstas trabajasen juntas, en un espacio reducido (por ejemplo el pequeño patio de la escuela), con objeto de facilitar el control.
- La insistencia siempre en la obligación de observar las reglas.

Con todo esto se pensó que este proyecto constituía una hermosa oportunidad para educar con el verdadero espíritu deportivo.

EXPERIENCIAS PROFESIONALES

En primera instancia retomé el aspecto nutricional ya que es un factor relevante para el desarrollo tanto físico-biológico como psicológico y por ende para efectuar los juegos que se tenían programados.

La alimentación en esta comunidad es muy limitada o escasa en vitaminas y proteínas, ya que la mayoría de los padres de familia sólo se concretan a "mandar" a sus hijos a la escuela, sin que hayan ingerido alimento alguno, a varios de ellos les llegan a dar dinero para que a la hora del recreo, compren lo que quieran, es decir tienden a gastar su dinero en "comida chatarra", como son dulces, chicharrones, golosinas, etc. En la hora de la comida ésta no es lo suficientemente balanceada, es por ello que su desarrollo físico, no es lo suficientemente normal ni adecuado.

Dentro de las características psicológicas, los niños, en general, tienen escasa capacidad crítica y de razonamiento, ya que en su casa no tienen ninguna motivación, ni un modelo a seguir.

Dentro de las relaciones sociales, los padres de familia no se preocupan por establecer una correcta comunicación con sus hijos, mucho menos les dan confianza, esto pasa igual con los hermanos ya que entre ellos de igual forma no hay confianza ni compañerismo.

Por otro lado como los padres están dedicados a las labores del campo o al comercio y se retiran prácticamente todo el día de sus hogares no están al pendiente del trabajo ni de la disciplina de sus hijos y las madres de familia tampoco los atienden ya que están dedicadas unas al negocio o a sus labores propias del hogar, además son familias demasiado numerosas y esto no les permite prestar la atención debida a todos sus hijos.

RECURSOS

El patio de la escuela

Pelotas, pañuelos y otros objetos necesarios para el juego de que se tratase.

Bibliografía.

Plan del proyecto.

DEFINICION DE TERMINOS

En este apartado se precisan y se comentan algunos términos fundamentales de este trabajo.

JUEGO

Entre las acepciones más comunes se encuentran éstas: Acción y efecto de jugar. Cualquier actividad que se realiza según ciertas reglas para divertirse, con competición o sin ella. Ejercicio que se hace para divertir a otros, como juegos de manos o juegos malabares.

Para los niños el juego es necesario.

La palabra juego se ha asociado con otras expresiones que indican a veces distracción y otras, significan cuestiones distintas al aspecto lúdico en sí, he aquí algunos ejemplos:

- Juego de azar. El que depende de la suerte y en el que se hacen apuestas, como los dados.
- Juego de ingenio. Pasatiempo para ejercitar la inteligencia, en que se tiene que resolver una cuestión siguiendo ciertas reglas, como los acertijos o las charadas.
- Juego de manos. El basado en la agilidad manual para hacer aparecer y desaparecer cosas o para moverlas. También se llama prestidigitación.
- Juego figurativo. Asunto muy fácil, que no tiene dificultad o que se hace sin darle la menor importancia.
- Juego de palabras. Uso de palabras con doble sentido o en varias de sus acepciones o bien empleo de palabras que sólo se diferencian en alguna letra, con el fin de conseguir un efecto ingenioso.

- Juegos florales. Concurso poético en que se premia al vencedor con una flor natural, a parte de una cantidad de dinero; están presididos por una reina de la fiesta.
- Juegos malabares. Espectáculo en que se hacen ejercicios de habilidad, manteniendo cosas en equilibrio inestable, lanzándolas a lo alto y recogéndolas, etc.
- Juegos Olímpicos. Conjunto de competiciones deportivas que se celebran cada cuatro años en la ciudad elegida para este fin. Los Juegos Olímpicos tienen su origen en los que los antiguos griegos celebraban en la ciudad de Olimpia, y los modernos tuvieron lugar por primera vez en Atenas en 1896, por iniciativa del barón de Coubertin. Desde 1924 se celebran también los Juegos Olímpicos de Invierno, que abarcan competiciones deportivas que se practican sobre hielo y en la nieve.

Cómo se aprecia anteriormente, la realidad con que se expresa la palabra juego es muy heterogénea porque comprende desde los movimientos del niño que empieza a jugar desde pequeño, agitando su sonaja, hasta las complicadas normas de diferentes juegos, pero en este apartado lo que interesa, es el juego que desarrolla el niño del nivel de primaria, el cual cumple el importante papel de ser inconsciente curso preliminar autodidáctico para futuras actividades más difíciles. El juego se puede definir como una actividad del hombre y de los animales útil para el ejercicio y para el descanso de otras actividades y descarga de tensiones y estrés, esto unido siempre a una sensación de placer y que tiene su objeto en sí mismo.

LA ESCUELA COMO AGENTE DE SOCIALIZACIÓN

La socialización que tiene el niño la recibe principalmente en la familia, continuando con los parientes, amigos del barrio pero esto no es suficiente, como la que proporciona la escuela pública, ya que a ella asisten niños de diferentes niveles sociales, es aquí en la escuela en donde hay un sin fin de experiencias a la que está expuesta el niño, es en la escuela en donde aprende a moderar su conducta social, donde aprende a conocer hechos, conductas comportamientos y también palabras típicas y es por ello que se concibe a la escuela como medio socializante.

Aunque hay otros agentes que intervienen, como son: la religión y la familia, la escuela se puede considerar como un agente primario y determinante en la socialización del niño.

INTERESES LUDICOS

Los intereses lúdicos se refieren al movimiento, al conocimiento de sí mismo y a lo relativo a los juegos. Siendo estos muy variados.

ALGUNAS CONSIDERACIONES TEORICAS SOBRE EL JUEGO

El juego para Wallon, es una actividad del niño. Este autor hace una clasificación del mismo, lo divide en funcional, de ficción, de adquisición y de fabricación. El juego es la consecuencia del contraste de una actividad liberada y las actividades en que normalmente se integra, evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas.

Para Piaget, es la expresión y la condición del desarrollo del niño; a cada estadio está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien puede comprobarse, de una sociedad a otra, modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión de este proceso es el mismo para todos. El juego constituye el verdadero medio revelador de la evolución del niño.

En el juego, el pensamiento está separado de los objetos y la acción sigue a partir de las ideas, más que de las cosas. La acción en una situación imaginaria enseña al niño a guiar su conducta no sólo a través de la percepción, que le afecta de modo inmediato, sino también por el significado de dicha situación imaginaria, es la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales. La primera paradoja del juego estriba en que el niño opera con un significado alineado a una situación real. La función del juego es autoeducativa.

El juego se considera como cualquier actividad realizada que sirve como recreación y ofrece satisfacción y gozo a quien la practica.

Al hablar de cualquier actividad que produzca satisfacción se generaliza y se involucra a otra actividades como la música, teatro, lectura, algunas aficiones (cine, ver televisión, asistir a un encuentro deportivo) practicar ejercicio, etc. Por lo que podemos redefinir tales actividades como lúdicas.

CATEGORIAS DE LOS JUEGOS

Los juegos se pueden dividir en dos grandes grupos:

1. Juegos Activos. (Actividades lúdicas activas)

Procede de lo que hace el individuo, el gozo y satisfacción son resultado de su propia actividad, en concreto es protagonista o actor dentro de una actividad específica.

2. Juegos Pasivos. (Actividades lúdicas pasivas)

Se establece como una situación análoga a las diversiones. En la diversiones la satisfacción y la alegría se deriva de la actividad realizada por otros. En conclusión en los juegos pasivos, uno es mero espectador.

Actividades lúdicas activas

- a) Juegos constructivos. En este tipo de actividades el niño utiliza algunos materiales que están a su alcance o que le son proporcionados (plastilina, lodo, corcholatas, etc.)
- b) Musicales. Participa activamente entonando canciones acordes a sus intereses, siente gozo cuando domina la letra de una canción y cuando se presenta la oportunidad de poder entonarla.
- c) Colecciones. El niño comienza a recolectar algunos objetos que le llaman su atención, en una edad posterior dedica gran parte de su tiempo, en coleccionar estampas, calcomanías, muñecos, corcholatas, etc. se relaciona por medio de las sesiones de intercambio a las que se somete.
- d) Exploración. Por naturaleza propia, el niño pretende conocer su medio, saciar su curiosidad, algunos son más audaces, desarrollan entonces algunos rasgos de autodependencia, e iniciativa, socialización. Otros por el contrario prefieren sentirse bajo la protección de sus padres. En casos extremos la imprudencia puede provocar algún accidente que posteriormente ocasionara daños psicológicos que los pueden intimidar, de ahí la importancia de saber sobrellevar tales actividades.

Actividades lúdicas pasivas

- Espectáculo. Asistencia a eventos deportivos.

FACTORES QUE HACEN EVOLUCIONAR LOS JUEGOS

Para la realización de los juegos hay que considerar tres factores :

- El acondicionamiento del medio
- El entorno social y
- Las reglas.

Cada uno de los factores está compuesto de elementos modificables, es decir se puede transformar la situación de acuerdo a las características del grupo.

EL ACONDICIONAMIENTO DEL MEDIO PARA DESARROLLAR LA PRACTICA LUDICA

- El espacio.
- Elementos naturales: agua, tierra, nieve, etc.
- Propiedades del suelo: duro, blando, deslizante, etc.
- Terreno de juego: dimensiones y formas
- Obstáculos y objetos: objetivos, horizontales, verticales, movibles, fijos (puntos de salida y llegada)
- Materiales: pelotas, balones, globos, costales, papel, pañuelos, etc.

EL ENTORNO SOCIAL

- Los compañeros: número, grupo, equipo, mixtos, individual.
- El adversario: número, grupo, individual, mixtos.
- Cambio de estatus: uno o varios estatus a lo largo del juego, cambio rápido de estatus a otro.

LAS REGLAS

- Acción sobre el material: lanzar, rodar, golpear, atrapar.
- Acción sobre el objetivo: porterías, espacios, metas, etc.
- Acción sobre el compañero: ¿cómo ayudarlo?, ¿cómo se puede ayudar?
- Acción sobre el adversario: ¿cómo perseguirle ?, ¿cómo anularlo ?.

PREPARACION Y EJECUCION DEL JUEGO

Preparación. Selección de los juegos a utilizar, considerar características de los alumnos, objetivos educativos y posibilidades de realización.

Adaptar las condiciones del juego, dimensiones del juego.

- Duración, descanso:
- Edad de los practicantes
- Nivel de desarrollo
- Grado de preparación física
- Condiciones atmosféricas
- Tipo de terreno

Preparación del material: Preparar en cantidad suficiente y con cierto tiempo de anticipación.

ELECCIÓN DEL CAMPO DE JUEGO

- Implementos específicos del deporte.
- Adecuación de acuerdo al número de participantes.

CONDICIONES DE APLICACION DEL JUEGO

Frente a la emoción y motivación que provoca la utilización del juego se deben supervisar y prever los juegos que vana ser utilizados, algunas cuestiones que hay que formular son las siguientes:

- ¿Es motivante?. No existe motivación si no hay riesgo de perder o de ganar.
- ¿Permite una cantidad de trabajo suficiente?
- ¿Permite una mejora cualitativa de las capacidades motrices?

Tomar en consideración lo siguiente:

- Problemas de la espera. No dejar que los niños esperen durante mucho tiempo a que le llegue su turno.
- Problema de eliminación. Organizar el juego de tal forma que no exista eliminación y si es así, reintegrarlos al juego bajo alguna condición.
- Problemas de desplazamientos. Deben ser lo suficientemente largos y de intensidad moderada.
- La motricidad no debe ser estereotipada, debe suponer adaptación, innovación y coordinación.
- El niño debe encontrarse en situaciones de tomar decisiones, de desarrollar su inteligencia estratégica.
- Mejorar las relaciones, fomentar la colaboración, ayudar a los demás y solicitar ayuda.

JUEGOS Y DEPORTES

Es el juego propiamente dicho, la actividad recreativa que conocemos, en el que se establecen reglas que se modifican de acuerdo a las situaciones que se van presentando. Pueden ser juegos físicos o mentales.

Los deportes se diferencian de los juegos por el hecho de que hay reglas impuestas y que no son flexibles ante ninguna circunstancia, para su realización se requiere de un esfuerzo físico considerable.

JUEGOS CON O SIN REGLAS.

- Juego solitario. Los alumnos juegan solos con sus juguetes. Conducta de espectadores. Miran a los demás, se entrometen, pero no entran al juego.
- Juego paralelo. Se juega junto a otros niños, pero no con ellos, utilizan sus juguetes con estrecha proximidad con otros, pero de manera independiente.

- Juego asociativo. Se juega con otros niños, pero cada quien tiene sus reglas.
- Juego cooperativo. El juego es organizado con roles de participación, por ejemplo, al dramatizar una situación.

EL VALOR DEL JUEGO EN PEDAGOGIA

El juego es un factor básico del desarrollo, es una actividad conductora que determina la evolución del niño. En la escuela tradicional, es una conducta despreciada, por parecer desprovista de significado funcional. Para la pedagogía corriente es tan sólo un descanso o la exteriorización abreviada de energía superflua. Para la escuela activa es una forma de construir los conocimientos. El niño que juega desarrolla sus percepciones, inteligencia, tendencias a la experimentación, instintos sociales, etc. Por eso el juego es una palanca del aprendizaje; el juego simbólico es al yo, como el signo verbal a la sociedad. Por tanto el juego en sus dos formas esenciales, de ejercicio sensomotor y simbolismo, es una asimilación de lo real a la actividad propia que proporciona a ésta su alimento necesario y transforma lo real en función de las múltiples necesidades del yo, por ello los métodos de educación activa, exigen todos que se proporcione a los pequeños un material para que jugando con él, puedan llegar a asimilar las realidades intelectuales que sin ellos siguen siendo externos a la inteligencia infantil.

Pero aunque la asimilación es necesaria para la adaptación sólo constituye un aspecto de ello; la adaptación completa, que debe realizar el niño consiste en una síntesis progresiva de la asimilación con la acomodación. Debido a ello mediante su propia evolución interna, los juegos de los niños se transforman poco a poco en construcciones adaptadas que exigen siempre más trabajo efectivo, en la escuela activa se observan las transiciones del juego al trabajo, y el juego resulta factible a una división con la que todo niño se encuentra cuando accede a la etapa escolar. Mediante el juego se instaura la comunicación entre alumnos, profesor-alumnos, cuando la comunicación falta.

El reconocer la importancia fundamental del juego no significa confundirlo con las actividades escolares, ya que cuando el adulto interviene en el juego como adulto, deja de ser un juego infantil, por lo que se debe dejar

desarrollar libremente sólo cuando el niño lo encuentra y da con él, cuando puede a la vez temer y esperar su intervención.

El docente deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de que manera los juegos responden a esos objetivos, sobre todo los juegos simbólicos y reglamentados que son los que prevalecen en el último ciclo preescolar y primeros del nivel de primaria.

La presencia del adulto, su discreción y la posibilidad de recurrir al de más edad, son las condiciones mismas de la libertad, la disponibilidad y la seguridad del niño. Sin seguridad el niño no reconoce al adulto, ni a sí mismo.

RECOMENDACIONES PEDAGOGICAS EN LA REALIZACION DEL JUEGO

- Dar algunas reglas fundamentales y jugar inmediatamente, las explicaciones deben ser breves, siempre que sea posible emplear esquemas o dibujos.
- Después de unos minutos de juego, dependiendo de la intensidad manifestada, hacer ciertas pausas de recuperación que a la vez servirán como reformulación de estrategias de organización
- Poner en marcha de las buenas disposiciones de organización.
- Si se presentan deficiencias en el desarrollo del juego, es aconsejable analizar tales situaciones, buscar algunas alternativas de solución.
- Proponer modificaciones cada vez que sea necesario con el fin de eliminar diferencias surgidas o implementar variantes para hacer más ameno el juego.

A final de cuentas debe conseguirse lo siguiente:

- Una participación activa en todos los niños.
- Una mejor comprensión del juego.

- Aprovechar un juego anterior para implementar un juego más complejo posteriormente.
- Mejorar progresivamente las condiciones de participación (grados de dificultad).

MOTIVACION DEL JUEGO

Dos hechos que destacan y que se pueden manejar constantemente son:

- El resultado (puntuación).
- La recompensa (simbólica).

JUEGOS ORGANIZADOS

Los juegos de organización en los que el número de jugadores y el número de reglas son menos complicadas que en los juegos de equipo, representan un papel importante en la experiencia de juego del niño de pocos años. Puesto que estos juegos requieren poca organización y limitada habilidad, son particularmente adaptables y populares entre los niños de primero a cuarto año de primaria.

El interés de desarrollar habilidad y esforzarse hacia un objetivo común se manifiesta en el cuarto año y adquiere creciente importancia en los siguientes años. Así, en los grados superiores encontramos una decidida preferencia para los juegos activos y de equipo.

Los juegos en el aula rara vez son activos como los que se practican en el patio del recreo o en otro espacio; sin embargo, pueden ser divertidos y proporcionar muchas oportunidades para el descanso recreativo.

PLAN DE TRABAJO

Para desarrollar el presente proyecto de los **"Juegos Organizados"** se elaboró el siguiente documento:

Plan de Trabajo a desarrollar en la Escuela Primaria "Guadalupe Victoria" clave 15DPR 1136 T, en el turno matutino, ubicada en el barrio de Guadalupe Atenco, Estado de México, durante los meses de marzo, abril y mayo del presente año de 1996, en el 4° grado grupo " B "

El proyecto tiene como título

"JUEGOS ORGANIZADOS"

OBJETIVOS

- Contribuir a que los alumnos se integren armónicamente a través del juego, con la intención de aprovechar sus inquietudes encauzándolos adecuadamente.
- Promover la socialización, respecto mutuo, aceptación de normas sociales mediante juegos organizados.
- Encauzar por medio del juego la ociosidad de los niños con el fin de orientar sus capacidades físicas e intelectuales a situaciones útiles y productivas

CONDICIONES DE TRABAJO

- Dicho Plan se desarrollará en el cuarto grado de primaria con un total de 32 alumnos, 16 niños y 16 niñas, cuyas edades fluctúan entre los 8 y los 11 años.
- Los juegos serán coordinados por la profesora de grupo, teniendo la anuencia del director de la escuela.

- Los juegos programados se tienen pensados desarrollarlos desde la primera semana del mes de marzo hasta culminar en el mes de mayo del presente ciclo escolar.
- El momento para realizar los juegos organizados será a la hora de recreo con la finalidad de que los alumnos se socialicen y adquieran normas disciplinarias a través del juego.

La organización horaria se distribuirá de la siguiente manera:

Días	Lunes	Miércoles	Viernes
Horario	11.00 - 11:30	11:00 - 11:30	11:00 - 11:30

La organización del grupo se establecerá generalmente del siguiente modo:

- Los niños saldrán al patio
- Se formarán equipos
- Ya reunidos los alumnos, se darán las instrucciones.
- El organizador explicará claramente de que se tratará el juego.

RECOMENDACIONES GENERALES

- Evitar lastimar a los niños o actuar con brusquedad.
- Respetar las indicaciones de la profesora.
- Cuando se trate de un ejercicio brusco, guardar las medidas de seguridad adecuadas.
- Se alentará la cooperación.
- Vestir ropa gruesa, holgada.
- Respetar a los compañeros, principalmente a las niñas.
- La profesora pedirá a los alumnos que se ubiquen en relación del juego.
- Atender a las indicaciones que se darán verbalmente o mediante silbatazos.
- Procurar que los participantes convivan para que a la vez desarrollen su motricidad, su sentido de equilibrio y que coordinen movimientos complejos o difíciles.

CALENDARIO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	marzo	abril	mayo
La gallinita ciega	x		
Carrera de canguros	x		
Carrera de cojos	x		
La carretilla veloz	x		
Carrera de cangrejo	x		
Balón pasado por alto	x		
Los cangrejos	x		
Paso del túnel	x		
La soga		x	
Balón caballero		x	
El gusano		x	
Tracción de cuerda		x	
El correcales		x	
Sacar el balón del círculo		x	
Carrera de bólidos		x	
El ratón y el gato		x	
El pañuelo			x
El ciego			x
Calles y callejones			x
Carrera en círculo			x
La reata			x
El látigo			x
Guardián dormido			x
Fútbol a tres pies			x

INSTRUCCIONES ESPECIFICAS

- Antes de salir al recreo se les dará una inducción de lo que se va a jugar.
- Se les confirmará a los alumnos sobre qué se va a jugar, buscando reafirmar de qué se trata el juego.
- Se darán recomendaciones a todo el grupo acerca de cómo participar.
- Se buscará que todo el grupo permanezca activo.
- Durante el juego se harán las pausas necesarias con el fin de que jueguen bien, en forma grupal o individual dependiendo del juego que se tratase.

RESEÑA DE LOS JUEGOS ORGANIZADOS

LA GALLINITA CIEGA

(Juego desarrollado el lunes 4 de marzo de 1996)

Objetivo: Lograr en el alumno el desarrollo de la atención auditiva y ejercitar su coordinación sensoriomotriz

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos.

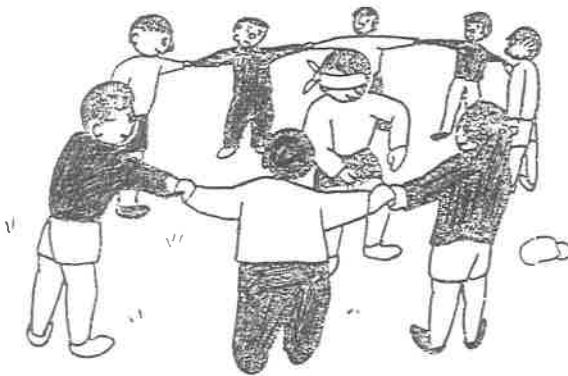
Material: Un pañuelo.

Terreno o espacio necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Se sorteó quien "pagaría". Los alumnos se tomaron todos formando un círculo que se movía a la izquierda y derecha teniendo los pies fijos en el lugar.

El que "pagaba" se colocó en el centro con los ojos vendados dando tres vueltas completas y luego intentando tocar a uno. Cuando lo lograba tenía que decir quién era. Si no acertaba al decir quién era, seguía intentando tocar a otro; cuando acertaba, el descubierto lo sustituía y el otro se libraba.

Organización: Todos los participantes se formaron en grupo en una circunferencia y la profesora condujo el juego.



CARRERA DE CANGUROS

(Este juego se desarrolló el día miércoles 6 de marzo de 1996)

Finalidad: Analizar en el equipo la involucración y motivación de los participantes, así como los efectos de ser ganadores o perdedores.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos (tres equipos de seis y dos de siete)

Material necesario: Pelota para cada hilera.

Terreno o espacio necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Se formaron los equipos frente a la línea de meta, tomándose por la cintura, excepto el capitán que frente a su equipo se sujetaba por las manos al primer miembro.

A la señal del arbitro, los equipos dieron saltos de "canguro" hacia la meta. El capitán marcaba el ritmo, el equipo que se soltó tuvo que volver a la línea de partida. No se permitió progresar corriendo.

Organización: Los jugadores se dividieron en equipos de igual número y se colocan atrás en la línea de salida.



CARRERA DE COJOS.

(Este juego fue desarrollado el día lunes 11 de marzo de 1996)

Finalidades: Reforzar el conocimiento de la derecha e izquierda. Lograr compañerismo y confianza entre los alumnos.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos (tres equipos de 6 y dos de 7).

Material necesario: Ninguno.

Terreno necesario: Patio de recreo.

Desarrollo del juego: Hechos los equipos, se colocaron en hileras tras la línea de partida, sujetando con una mano la pierna del de adelante y la otra mano en el hombro del compañero que le antecedía (el primero llevaba las manos sueltas, mientras que el último sostenía la pierna en el aire).

Los equipos que se soltaron o rompieron la cadena, volvieron a la línea de partida.

Venció el equipo que pasó en primer lugar la línea de meta.

Organización: Formación de equipos de 6 y 7 alumnos.



LA CARRETILLA VELOZ.

(Juego realizado el miércoles 13 de marzo de 1996)

Objetivo: Fomentar el compañerismo, la agilidad por medio de la inmovilidad de una parte de su cuerpo (pies).

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 (por parejas).

Material: Ninguno.

Terreno: El patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Se formaron parejas, ya formadas se tomaron uno a otro con las manos por los tobillos (formando una carretilla).

El juego consistió en ir de un extremo a otro y regresar al punto de origen, en la ida el que sostuvo, regresó siendo sostenido por el otro.

El que conducía no debió empujar, pues caería el otro, solamente debía sostenerlo y el otro avanzar.

Ganó la pareja que, sin caerse (cuando cayeron tuvieron que regresar al punto de partida), llegó primero a la línea de partida, tras cambiar posición en la línea opuesta.



CARRERA DEL CANGREJO.

(Juego realizado el día lunes 18 de marzo de 1996)

Objetivo: Fomentar la convivencia grupal.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 (equipos de ocho).

Material: Una pelota por cada hilera.

Terreno necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Los jugadores se dividieron en equipos de igual número y se colocaron atrás de la línea de salida, a una distancia de 10 metros se marcó otra línea paralela, la cual constituyó la línea de meta. El primer jugador de cada hilera se colocó en 4 pies, de espaldas a la línea final, con una pelota al frente. A una señal, corrió hacia la parte posterior empujando con sus manos la pelota hacia atrás, la cual debía ir siempre entre sus pies, cuando llegaba a la línea final, tomaba la pelota y corría al frente o sea de regreso hasta la línea de partida. El segundo jugador tomaba la pelota y repetía la misma acción. El juego terminó cuando el último cruzó con la pelota la línea de partida.



BALON PASADO POR ALTO

(Se realizó el miércoles 20 de marzo de 1996)

Objetivo: Fomentar la cooperación y la competencia en el grupo.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 30 alumnos (tres equipos de 10).

Material: Tres balones.

Terreno: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Colocados los equipos en hilera, se pasaron, desde el primero hasta el último el balón por encima de la cabeza (en los casos en que se cayó el balón debieron volver a empezar). Cuando el último cogió el balón corrió con él a colocarse al inicio de la fila y lo volvió a pasear y así hasta que quedó a la cabeza del que estaba al principio.

Ganó el equipo que terminó primero.

Organización: Se formaron equipos de 10 alumnos y se formaron filas. Se pasaron el balón desde el primero hasta el último sin voltear, por encima de su cabeza.



LOS CANGREJOS.

(Se realizó el 25 de marzo de 1996)

Finalidad: Desarrollar la agilidad y la resistencia de quienes jugaron.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos.

Material: Ninguno.

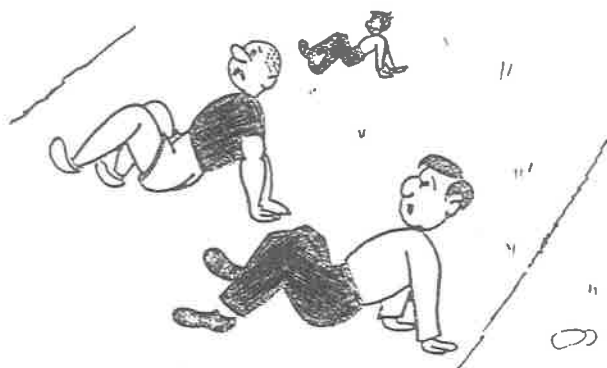
Terreno: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Sentados los participantes con las manos atrás en la línea de partida, a una señal de la profesora avanzaron hacia atrás.

Se prohibió tocar el suelo con otra cosa que no fuera con los pies o las manos (sentarse, arrastrarse, tumbarse, etc.).

Venció el que rebasó la línea de meta (la cual no se situó a más de 8 o 10 metros).

Organización: Sentados los participantes con las manos atrás en la línea de partida, a una señal de la profesora avanzaron hacia atrás.



PASO DEL TUNEL

(Juego realizado el 27 de marzo)

Finalidad: Fomentar la colaboración y la conciencia de solidaridad grupal y a su vez detectar a los alumnos con mayor fuerza y habilidad.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos (tres equipos de 6 y dos de 7)

Material: Ninguno

Terreno: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Colocados los equipos en hileras con las piernas abiertas y los brazos a los hombros del compañero de adelante, todos los colocados en último lugar pasaron por debajo de sus compañeros, hasta colocarse en los primeros lugares, así hasta pasar todos.

Venció el equipo que consiguió pasar a todos sus compañeros por el túnel formado por medio de sus piernas.



LA SOGA

(Juego realizado el 15 de abril de 1996)

Finalidades: Fomentar el desarrollo de habilidades motrices por medio de la actividad física, la cual tiende a la eficiencia del movimiento. Propiciar y conservar el equilibrio de la capacidad funcional del niño, de tal manera que favorezca las condiciones de salud que repercuten en sus ámbitos cognoscitivos, afectivos y sociales.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

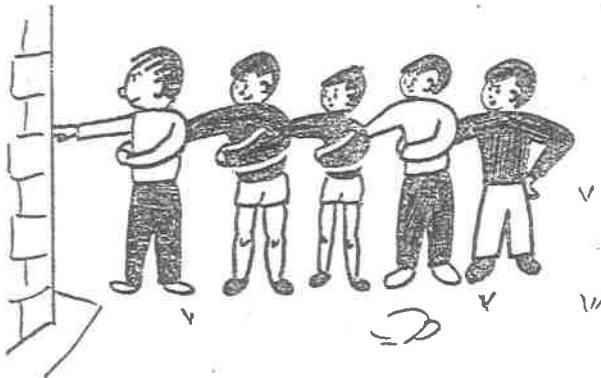
Número de participantes: 32 alumnos.

Material necesario: Ninguno.

Terreno: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Cuando estuvo formada la fila pasaron todos desde el último hasta el segundo por el puente formado entre la pared y el primero. Luego lo hicieron los que quedaban, entre el primero y el segundo, después entre el segundo y tercero hasta que solamente quedó uno. Cuando todos formaron la cadena el último preguntó al primero ¿madre tienes la sogá? y éste contestó, "sí, pero esta llena de nudos", "pues vamos a quitarlos" y deshicieron el movimiento.

Organización: Según van salvando se van colocando en fila, con los brazos en cruz y agarrados de las manos.



BALON CABALLERO

(Juego realizado el 17 de abril)

Finalidad: Fomentar a partir de la competencia, la cooperación entre los alumnos por medio de la unión.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos.

Material necesario: Una pelota de goma o de plástico.

Terreno necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Se hicieron dos equipos, se sorteó el que haría de caballo. El equipo que montó se pasó la pelota de uno a otro.

Cada vuelta completa fue un tanto. Cuando se le cayó la pelota en el juego o alguno de los jugadores tropezó, se cambiaron (montaron los que hacían de caballo).

Ganó el equipo que llegó al número de tantos estipulado, los que estaban de caballo no podían moverse.



EL GUSANO

(Este juego fue realizado el 19 de abril de 1996)

Finalidad: Fomentar el espíritu de ganador, ejercitando piernas, manos, pompis y cintura.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 30 (equipos de 5).

Material necesario: Ninguno.

Terreno necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Se colocaron los equipos en hileras uno tras otro, cogiendo de los tobillos al que va detrás, estando todos situados delante de una línea de partida.

A una señal de la profesora, comenzaron a reptar hacia atrás levantando alternativamente pies y gluteos.

Se procuró el que los movimientos se hicieran de manera coordinada pues de lo contrario podrían soltarse (en los casos en que se soltaron tuvieron que iniciar nuevamente de la línea de partida).

Venció el equipo que cuyo jugador más adelantado tocó primero la línea de la meta fijada.



TRACCION DE CUERDA.

(Se realizó el lunes 22 de abril)

Finalidad: Fomentar la unión por medio del juego en donde juntos hicieran la fuerza.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos (en dos equipos).

Material necesario: Una soga fuerte.

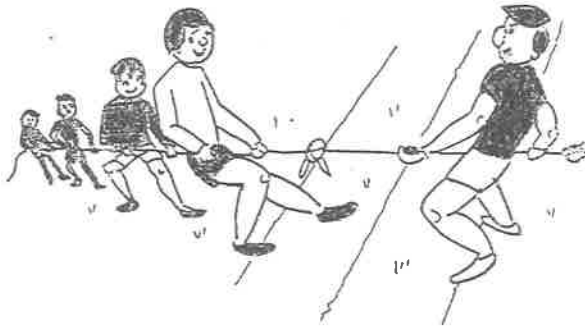
Terreno necesario: Patio de recreo.

Desarrollo del juego: Una vez que los equipos estuvieron en su campo tomaron la cuerda y se dispusieron a tirar. La profesora comprobó que el pañuelo atado en la cuerda estuviese en el centro.

Se dio la voz de preparados y "ya" comenzando el arrastre.

Venció el equipo que pasó el lazo a su campo.

Se jugaron varios arrastres, según se convino con los capitanes de los equipos.



EL CORRECALLES.

(Se realizó el miércoles 24 de abril)

Finalidad: Fomentar la integración y organización de un grupo de alumnos, además de desarrollar sus percepciones visuales, auditivas con las percepciones corporales por medio de movimientos.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos.

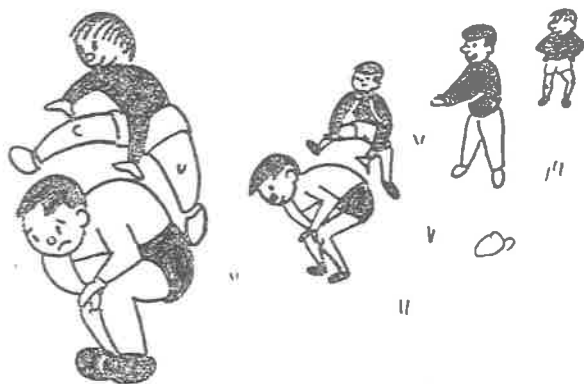
Material necesario: Ninguno.

Terreno necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Todos los alumnos se formaron en fila uno delante del otro.

El primero se agachó para que saltasen por encima los demás.

Los demás fueron saltando y cuando no hubo nadie delante agachado, se agachaban y así sucesivamente (saltaron a todos y se agacharon para todos).



SACAR EL BALON DEL CIRCULO.

(Se realizó el martes 26 de abril)

Finalidad: Fomentar el compañerismo y como consecuencia la organización grupal.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos.

Material: Una pelota.

Terreno: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Los educandos se colocaron en un círculo tomados de la mano; en el centro del círculo se colocó el que "pagaba" con la pelota. El intentó sacarla con el pie o a la altura de las manos de los del cirro.

El que dejó sacar el balón por debajo fue el que se colocó en el centro y ocupó el puesto del anterior.



CARRERA DE BOLIDOS.

(Se realizó el 29 de abril)

Finalidad: Identificar las formas de manipulación de manos y pies con la intención de analizar los diferentes estilos de cada uno sobre este ejercicio.

Niños: Los alumnos del cuarto grado, grupo "B".

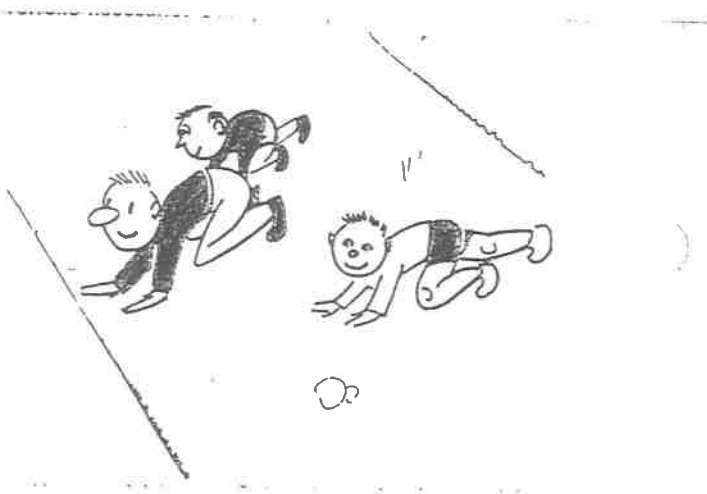
Número de participantes: 32 alumnos.

Material: Ninguno

Terreno necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Colocados todos los participantes en la línea de salida puestas en posición de "a gatas", a la señal de la profesora salieron a toda velocidad.

Ganó el corredor que tocó primero la línea de meta. Se consideraron faltas sancionables (regresar a la línea de salida) el cruzarse delante de los demás, agarrar o impedir el avance de cualquier forma.



EL RATON Y EL GATO.

(Se realizó el martes 30 de abril)

Finalidad: Lograr la ruptura de tensión que hay en el grupo, a través de ir induciendo mediante el proceso del juego y permitiendo la habilidad de desarrollar el sentimiento de compañerismo.

Niños: Los alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos.

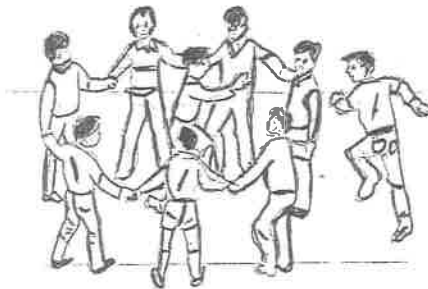
Material: Ninguno.

Terreno necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Se colocaron en círculo todos los jugadores menos uno que hizo de gato y otro de ratón, el gato trataba de tocar al ratón rompiendo el círculo.

Una vez que el gato hubo estado listo, se le debió dejar entrar y salir libremente por cualquier parte del círculo igualmente que al ratón.

Como el grupo era muy numeroso, se escogieron varios gatos al igual que ratones.



EL PAÑUELO.

(Se realizó el lunes 6 de mayo)

Finalidad: Lograr la comunicación a través de la expresión de sentimientos de agrado y de desagrado en sus compañeros.

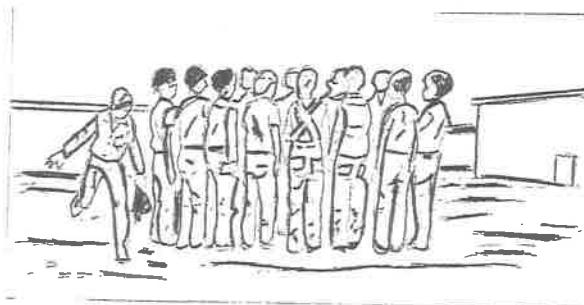
Niños: Los alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos.

Material: Ninguno.

Terreno necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Se formó un círculo donde todos dirigían sus miradas hacia el centro, un niño con un pañuelo corría alrededor de ellos, cuando lo quiso, éste dejaba caer el pañuelo junto a los talones de alguno de los jugadores y seguía corriendo, a quien se lo dejó caer en el momento en que se daba cuenta de ello, sin levantar el pañuelo corría en sentido apuesto y cuando cualquiera de los dos que logró recogerlo tuvo el derecho a ocupar el lugar en el centro del círculo y el otro a continuar en el juego.



EL CIEGO.

(Este juego se realizó el miércoles 8 de mayo)

Finalidad: Lograr en el alumno el desarrollo de la atención auditiva y ejercitar su coordinación sensoriomotriz. Obtener conciencia de la importancia de los diferentes órganos de los sentidos.

Niños: Los alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos.

Material: Ninguno.

Terreno necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Se colocó al grupo en círculo, tomados todos de las manos, menos uno que fungió como el "ciego", por ello se le colocó una venda en los ojos y se le dio una varita, con ella intentaba tocar a alguno de sus compañeros y cuando lo logró, el jugador que fue tocado la tomó por un extremo y le hizo tres preguntas al "ciego", en caso en que se acertó hubo cambio de lugar pues de lo contrario se continuaba con el juego.



FUTBOL DE 3 PIES.

(Este juego se realizó el miércoles 9 de mayo)

Finalidad: Fomentar conciencia de cooperación. Los niños realizarán ciertas predicciones de lo que su cuerpo puede hacer.

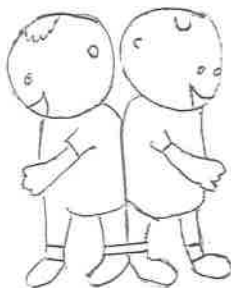
Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 (dos equipos).

Material: Pelota, cuerda para atarse.

Terreno: Patio de recreo

Desarrollo del juego: Se dividió el grupo en dos equipos, se ubicaron las porterías con sus respectivos porteros y los compañeros restantes se organizaron por parejas, para que se atasen los tobillos (uno del derecho y el otro del izquierdo). Al escuchar el silbatazo los equipos iniciaron a competir para anotarles más goles al equipo contrario. Tratando de no caerse y no desatarse. Ganó el que anotó más goles.



CALLES Y CALLEJONES.

(Se realizó el lunes 11 de mayo)

Finalidades: Saber el grado de lateralidad que tienen los alumnos, así como ubicarlos en el espacio y tiempo. Favorecer la distinción de derecha e izquierda de su cuerpo. Desarrollar la proyección de estas referencias sobre los objetos de su medio y sobre el mundo de los demás.

Niños: Los alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos.

Material: Ninguno.

Terreno necesario: Patio de la escuela.

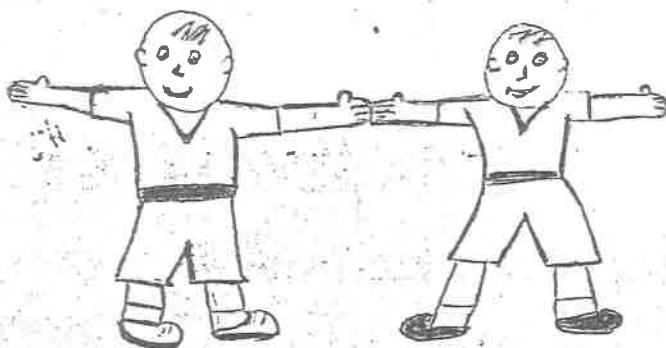
Desarrollo del juego: Ya que el grupo estuvo formado, levantaron los brazos en forma de cruz, a modo tal que los dedos de los jugadores se rozaran.

Dos jugadores elegidos corrieron por los espacios que había entre sus compañeros uno tratando de alcanzar al otro.

Los jugadores cambiaban su posición dando un cuarto de vuelta según la orden y el lado que les indicara la profesora. Las voces de cambio fueron "calles", "callejones" y si al momento de darlas un corredor trataba de pasar por el lado donde se cerró no podía y tendría que dar la vuelta por otro lado.

Organización: Se reúne al grupo y se forma en hileras. El organizador explica claramente el juego. Se elegirán libremente a dos jugadores.

Nota: Podrán cambiarse los corredores por otros integrantes del grupo, y los primeros pasarán a ocupar el lugar que quede vacío.



CARRERA EN CIRCULO.

(Se realizó el martes 13 de mayo)

Finalidad: Sensibilizar al grupo con base a la teoría de análisis sobre los roles de los perseguidores.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B"

Número de participantes: 32 alumnos en dos bandos

Material: Ninguno

Terreno necesario: Patio de la escuela

Desarrollo del juego: Colocados los equipos en corros agarrados por las manos, mirando hacia afuera, el guía de cada equipo viendo hacia la línea de meta, salieron corriendo (sin soltarse) para llegar a la línea de meta. Cuando se llegaron a soltar tuvieron que volver a la línea de meta. Ganó el equipo que sin soltarse llegó a la línea de meta.



LA REATA.

(Se realizó el 20 de mayo)

Finalidades: Desarrollar la agilidad de los alumnos, así mismo demostrar la resistencia de quienes juegan, promover la flexibilidad de los educandos para que demuestren actitudes de compañerismo hacia el grupo.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".

Número de participantes: 32 alumnos.

Material: Reatas.

Terreno necesario: Patio de la escuela.

Desarrollo del juego: Se formaron equipos. El número de equipos fue libre. Tomaron la reata con sus manos y empezarán a brincar llegando a un punto determinado y regresaron a su lugar de origen, para que sus compañeros salieran así sucesivamente, los primeros que terminaron fueron los ganadores.



GUARDIAN DORMIDO.

(Se realizó el lunes 27 de mayo)

Finalidad: Utilizar el juego como medio para obtener relajación entre los compañeros que participen en el juego. Relacionarse con el espacio y los compañeros que lo rodean.

Niños: Alumnos del cuarto grado, grupo "B".
Número de participantes: 32 (equipos de ocho).
Material: Ninguno.
Terreno: Patio de recreo.

Desarrollo del juego: El que "paga" (guardián) fingía dormir con la cabeza entre los hombros. Los demás se acercaban a él y lo molestaban. De repente el guardián despertaba y perseguía a los que le molestaban. Si antes de llegar a la zona marcada (refugio) tocaba a alguno, éste la hacía de nuevo guardián. Ganó quien menos tiempo estuvo de guardián.



PARA EL DIA DEL NIÑO.

Se llevó a cabo el juego denominado: LOS AVIONES.

Finalidad: Desarrollar la capacidad creativa del niño, al pedir que cada uno construyera su avión para jugar.

Material: Una hoja de papel bond, colores, tijeras.

Organización: Se sacó a los alumnos al patio y se les pidió que se colocaran en un círculo sentados

Desarrollo: Se repartió a cada niño una hoja blanca bond y juntos con ellos se hizo un modelo de avión después cada uno lo diseñó a su gusto con sus colores. Cuando todos terminaron de colorearlo, se colocaron en una hilera para echarlo a volar y se vio qué avión voló más.

Y se les dijo: No necesariamente para jugar es necesario tener un juguete.



RESULTADOS Y LIMITACIONES

- El juego tuvo como propósito la organización e integración del grupo y fungió como medio socializador al aplicarlo durante estos meses.
- Los juegos que se desarrollaron tuvieron la finalidad de promover la lateralidad de los alumnos, así como que aprendieran a ubicarse en el espacio y en el tiempo. Además con ello se conoció cuáles eran sus habilidades básicas, para con esto así desarrollarlas armónicamente posteriormente.
- Se ha logrado el desarrollo de la atención auditiva y se ha ejercitado la coordinación sensoriomotriz.
- Los alumnos han sabido organizarse en equipos, logrando un nivel de esparcimiento dentro del grupo, dándose una mayor convivencia entre ellos.
- Durante la realización de esta actividad se ha tenido la oportunidad de observar las conductas y reacciones de los niños, con respecto a sus compañeros.
- En el alumno se observó que se han desarrollado sus capacidades en sus tres esferas: cognoscitiva, socioafectiva y psicomotriz. Así mismo, de manera particular, en torno a:
 - * Habilidades motrices
 - * Habilidades físicas
 - * Organización del esquema corporal (habilidades perceptivas)
 - * Imagen corporal (ubicación)
 - * Ubicación (espacio y tiempo)
 - * Coordinación de ejes corporales
 - * Lateralidad
- Al término del presente trabajo los jefes de equipos se organizaron entusiasmados, al observar el comportamiento que se había notado antes y la transformación sufrida, llevaron a cabo un almuerzo con el dinero

que el grupo había recolectado para tal finalidad, incluso algunas madres de familia intervinieron para la preparación de los alimentos. Es sorprendente esta actitud y acción entre el grupo y las madres de familia, puesto que esto no se había visto antes, con ello se desea destacar que actividades como las realizadas (juegos organizados) acercan a los alumnos, incluso con las padres de familia, cumpliéndose uno de los objetivos trazados que fue el de socializar a los educandos y hacer partícipes de alguna manera a los padres de familia.

- Entre las limitaciones se puede decir que no hubo salvo algunos cambios de espacios para jugar, utilizándose en ciertas ocasiones diferente lugar porque en esos momentos se utilizaban los patios disponibles para alguna otra actividad. También se puede mencionar que al emplear el lapso destinado para el recreo con el objeto de efectuar los juegos organizados el tiempo para ir al baño y para comer su refrigerio se reducía por lo que se optó en proporcionar diez minutos antes de salir al receso para que hicieran estas actividades.
- El juego que más atrajo a los niños fue “El Gato y el ratón”. Es en este juego en el que se presentó una cierta indisciplina por parte de uno de los alumnos, éste levantó el pie un poco antes de que pasara el que la hacía de “gato” con la intención de hacerlo caer. En ese momento me percaté de ello y se le llamó la atención y no sucedió el incidente previsto.

CONCLUSIONES

- El juego no sólo desarrolla la fuerza física y la seguridad sino, además, en general, acrecienta las experiencias y agudiza la concentración y la confianza en sí mismo.
- En realidad todos los juegos tienen gran importancia pues es a través de ellos como el niño reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de las actividades primordiales para irlo conociendo.
- Para poder aplicarse debidamente los juegos, es necesario saber sus fundamentos y procedimientos para realizarlos.
- Al momento de expresar el juego los competidores tienen las mismas oportunidades de ganar, pero a medida que el juego sigue su curso, el destino, o el azar deciden quien es el ganador. Nada es seguro y todos tienen las mismas oportunidades de ganar.
- El niño al ingresar a la escuela tiene que cumplir con ciertas normas o reglas con el propósito de irse adaptando a su medio social. El juego tiene la característica de conducir al niño en forma familiar y placentera hacia esas reglas que en toda sociedad hay que observar, ya que el todavía no está apto para desarrollar eficazmente tal cometido. De ahí la importancia de promover el juego como un recurso de adaptación social.
- A través del juego el alumno se encontrará mejor preparado para las nuevas tareas de adaptación a su medio social, si en su primera experiencia escolar ha sido adaptado para actuar con independencia, si ha adquirido suficiente fuerza corporal y agilidad. Mediante la actividad lúdica logrará seguridad jugando con niños de su misma edad tendrá conciencia de sus posibilidades y limitaciones y aprenderá a adaptarse y a estimar a los demás, ejercitará su independencia al ordenar y al cumplir ciertos encargos, tendrá seguridad de movimiento que reforzará su estabilidad física y emocional.

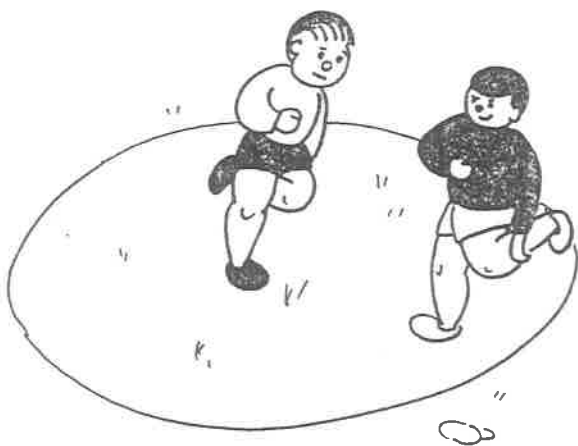
SUGERENCIAS

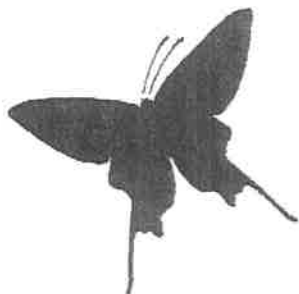
- Que los profesores brinden más confianza por medio del juego para satisfacer y encauzar el interés del niño e involucrarlo para integrarlo armónicamente con sus compañeros.
- Llevar a cabo pláticas familiares para concientizar a los padres de familia y darles a conocer la serie de problemas que les acarrearán a sus hijos si no se les atiende incluso en sus ratos de esparcimiento y ocio.
- Los profesores deben participar activamente en los casos de indisciplina cuando se presente en el aula y ayudar a los alumnos a resolver conjuntamente sus problemas.
- La convivencia entre el profesor, el alumno y los padres de familia es importante para que exista un ambiente de confianza.
- Al promover los juegos se ha de contemplar las siguientes consideraciones:
 - ◆ Procurar que éstos sean continuos, vigorosos y plenos de entusiasmo.
 - ◆ Crear un espíritu de juego y evitar la idea de que han de desarrollarse como una obligación molesta.
 - ◆ Se debe siempre mantener condiciones generales de orden, interesando a los niños. Hay que evitar caer en los extremos.
 - ◆ Se debe corregir estrictamente y de inmediato las primeras manifestaciones de indisciplina, compartir la responsabilidad con los alumnos y evitar que los que adquieran cierta autoridad en un momento dado abusen de ella.
 - ◆ Es conveniente agrupar a los alumnos en pequeñas unidades y trabajar juntos, en espacios reducidos con el objeto de facilitar el control.

- ◆ Hay que insistir en la observancia de las reglas, esto es una buena oportunidad para educar a los niños con el verdadero espíritu deportivo.

REFLEXIONES ULTIMAS

- El hecho de haber realizado este trabajo, me deja varias satisfacciones de carácter profesional y personal, ya que me brindó la oportunidad de desarrollar un aspecto de la intervención docente que me ha llamado mi atención, no sólo desde el comienzo de este proyecto, sino desde que inicié mi formación docente, porque esta actividad la hacía desde que empecé a trabajar en escuelas unitarias, la de jugar con mis alumnos, juegos típicos de esa época tales como: “Doña Blanca”, “Naranja dulce”, “Los encantados”, etc.
- Hoy vuelvo a rememorar esos tiempos y sobre todo me entusiasma porque esta empresa recobra actualidad a partir de la Didáctica Crítica, la cual se enuncia con demasiada frecuencia en los Planes y Programas Educación Primaria. Esta corriente no ha de quedarse en la mera enunciación teórica sino debemos llevarla a la práctica, como medio y recurso para lograr un óptimo resultado.
- El desarrollo de este proyecto fue verdaderamente significativo para los niños y sobre todo bastante estimulante ya que para su realización tuvieron que intervenir varios factores de diferente tipo, cognoscitivos, afectivos y psicomotrices.
- Por la experiencia adquirida en este proyecto y en mi vida profesional, me permito recomendar a todos los maestros que traten de jugar con sus alumnos en la hora del recreo o en los momentos propicios, pues el juego es un recurso invaluable para la socialización de los pequeños.





ANEXOS



LA GALLINITA CIEGA



4 DE MARZO DE 1996

CARRERA DE CANGUROS



6 DE MARZO DE 1996

CARRERA DE COJOS



11 DE MARZO DE 1996

LA CARRETILLA VELOZ



13 DE MARZO DE 1996

CARRERA DE CANGREJOS



18 DE MARZO DE 1996

BALON PASADO POR ALTO



20 DE MARZO DE 1996

LOS CANGREJOS



25 DE MARZO DE 1996

PASO DEL TUNEL



27 DE MARZO DE 1996

LA SOGA



15 DE ABRIL DE 1996

BALON CABALLERO



17 DE ABRIL DE 1996

EL GUSANO



19 DE ABRIL DE 1996

TRACCION DE CUERDA



22 DE ABRIL DE 1996

EL CORRE CALLES



24 DE ABRIL DE 1996

EL GATO Y EL RATON



30 DE ABRIL DE 1996

EL PAÑUELO



6 DE MAYO DE 1996

EL CIEGO



8 DE MAYO DE 1996

CALLES Y CALLEJONES



13 DE MAYO DE 1996

CARRERA EN CIRCULO



13 DE MAYO DE 1996

LA REATA



20 DE MAYO DE 1996

GUARDIAN DORMIDO



27 DE MAYO DE 1996

JUEGO RECREATIVO EN EL DIA DEL NIÑO



**PLATICA SOBRE ALIMENTACION
A PADRES DE FAMILIA**



CONSTANCIA DE ACTIVIDADES

DEPENDENCIA: ESCUELA PRIMARIA
" GUADALUPE VICTORIA "
C. T. 15DPR1136T.

ASUNTO: INFORME DE ACTIVIDADES.

A QUIEN CORRESPONDA:

El que suscribe Profr. Juan Camacho Hernández Director de la escuela primaria " Guadalupe Victoria" ubicada en el Barrio de Guadalupe Atenco Méx. correspondiente a la Zona Escolar No. 45

Hace constar que la C. Profra. Sara Maldonado Anevedo. Ocupa la Plaza de Mtra. DE Gpo. For. 153E099102100. Que labora en la escuela antes mencionada. Cumplió con la actividad de " Juegos Organizados" que inició en el mes de marzo y culminó en junio del presente año.

Para los fines legales a que haya lugar, se extiende la presente constancia en el Barrio de Guadalupe Atenco Méx., a los ocho días del mes de julio de mil novecientos noventa y seis.

A T E N T A M E N T E.

ESTADO DEL ESTADO DE MEXICO



S. E. I. E. M.
ESCUELA PRIMARIA
"GUADALUPE VICTORIA"
C. T. 15 DPR 1136 T
DIRECCION 4
ZONA No. 45, SECTOR No. VII
BARRIO DE GUADALUPE
SAN MATEO ATENCO, MEX.

EL DIRECTOR DE LA ESCUELA.

Juan Camacho Hernández
PROFR. JUAN CAMACHO HERNANDEZ.

BIBLIOGRAFIA

- ANDRE, Nicolás. Jean Piaget. México, FCE, 1986. 264 pp.
- BRYANTY, Cratty. Juegos didácticos activos. México, Pax, 1983. 184 pp.
- CRUZ LIRON, Juan Manuel. Didáctica sobre actividades creadoras. México, Oasis, 1969. 248 pp.
- CHATEAU K., Jean. Psicología de los juegos infantiles. México, Avante, 1980. 430 pp.
- FERNANDEZ FERNANDEZ, Manuel. Yo juego así. Madrid, Magisterio Español, 1969. 125 pp.
- H. DEL POZO. Creaciones escolares. México, Avante, 1987. 285 pp.
- KONRAD, Lorenz. Juego y desarrollo de Piaget. México, Ingramex, 1988. 150 pp.
- PIAGET, Jean. Psicología y pedagogía. México, Ariel, 1991. 194 pp.
- UPN. El niño: aprendizaje y desarrollo. México, UPN, 1985. 247 pp.
- UPN. Pedagogía: bases psicológicas. México, UPN, 1982. 402 pp.
- WALLON, H. Evolución psicológica del niño. México, Grijalvo, 1974. 284 pp.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

ACTA DE INICIO DE ACTIVIDADES.

A QUIEN CORRESPONDA:

El que suscribe Profr. Juan Camacho Hernández Director de la escuela primaria "Guadalupe Victoria" ubicada en el Barrio de Guadalupe Atenco Méx. correspondiente a la Zona Escolar No. 45

Hace constar que la C. Profr. Sara Maldonado Acevedo, Compa. la Flaca de Kiba. de Apo. Por. MEXICALTÓN. que labora en la escuela antes mencionada. Cumplió con la actividad de "Juegos Organizados" que inició en el mes de marzo y culminó en junio del presente año.

Para los fines legales a que haya lugar, se extiende la presente constancia en el Barrio de Guadalupe Atenco Méx., a los ocho días del mes de julio de mil novecientos noventa y seis.

A T E N T A M E N T E.

GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO



S. E. E. M.
ESCUELA PRIMARIA
"GUADALUPE VICTORIA"
C. T. 15 DPR 1163 T
DIRECCIÓN 4
ZONA 45, SECTOR NA VII
BARRIO DE GUADALUPE
SAN MARTÍN ATENCO, MÉX.

EL DIRECTOR DE LA ESCUELA.

Juan Camacho Hernández
PROFR. JUAN CAMACHO HERNÁNDEZ.

Constancia de terminación de trabajo
para titulación.

Toluca , México ., a 24 de enero de 1997

C. PROFR. SARA MALDONADO ACEVEDO
Presente

Comunico a usted, que después de haber analizado el trabajo de
titulación, en la modalidad de INFORME ACADEMICO
titulado "JUEGOS ORGANIZADOS"
se considera terminado y aprobado, por lo tanto puede proceder
a ponerlo a consideración de la H. Comisión de Exámenes Profe-
sionales.

Atentamente



PROFR. SERVANDO SANCHEZ ARIAS
El asesor pedagógico

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION


Toluca , México , a 22 de abril de 19 97

C. Profr. (a) SARA MALDONADO ACEVEDO
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 INFORME ACADEMICO
titulado "LOS JUEGOS ORGANIZADOS"
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. JORGE MARTINEZ VAZQUEZ


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 3. Toluca
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN