



UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

unidad
S E A D
041

08182



**Importancia del juego en la
Escuela Primaria**

MANUEL JESUS PUCH MAAS

INVESTIGACION DOCUMENTAL PRESENTADA PARA OPTAR
EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA.

Campeche, Cam., 1983.

ACTA DEL TRABAJO DE TITULACION

Campeche, Cam, a 20 de Sentiembre de 1982.

C. Profr. (a) Manuel Jesús Puch Maas.
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 Investigación Documental.
titulado "Importancia del Juego en la Escuela Primaria"
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 die-
se emplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



Manuel Augusto Loeza Cabrera
PROFR. MANUEL AUGUSTO LOEZA CABRERA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD
CAMPECHE

DEDICO LA PRESENTE:

A mi esposa y a mis hijos; a la primera por brindarme su apoyo y comprensión para seguir superándome y a ellos - para que sigan mi ejemplo.

A mis compañeros maestros, - por brindarme sus experiencias para alcanzar mi superación profesional.

A la Universidad Pedagógica - Nacional, por brindarme la oportunidad de prepararme mejor en el campo didáctico, y lograr un mayor alcance en la educación.

PROLOGO

Al juego como factor reforzador en la escuela primaria, se le ha dado una mínima importancia para realizar de una manera placentera el proceso enseñanza-aprendizaje. Sin embargo siempre ha existido en toda la historia del hombre.

Elegí este tema por el interés que existe en mí en cuanto al empleo adecuado y oportuno de juegos, en el tratamiento de los objetivos educacionales de las diversas áreas programáticas en los seis grados de la escuela primaria, con vistas a la obtención de un mejor aprovechamiento académico.

Otro motivo de este trabajo es proporcionar a todos aquellos que se preocupan por la educación de la niñez, un incentivo para que se interesen en el empleo del juego al realizar sus actividades en el proceso educativo.

Este trabajo lo he diseñado con los siguientes contenidos:

1. El juego en la escuela primaria.
2. La utilidad del juego en las diversas áreas de la educación primaria.
3. Beneficios y aportaciones del juego en la escuela primaria.
4. Presentación de algunos juegos.
5. Conclusiones.

Espero que esta investigación constituya un instrumento útil dentro del trabajo educativo tanto para el maestro que tenga la oportunidad de leerlo como para cualquier persona interesada en el comportamiento del niño en su evolución educativa.

MANUEL JESUS PUCH MAAS

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCION:	Página	1
CAPITULO I: "EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA"		
A. Concepto del juego:.....	"	4
B. Teorías del juego:.....	"	6
C. Antecedentes históricos:.....	"	9
D. Generalidades sobre el juego:.....	"	13
E. Importancia del juego:.....	"	19
CAPITULO II: "LA UTILIDAD DEL JUEGO EN LAS DIVER- SAS AREAS DE LA EDUCACION PRIMARIA"		
A. Por la participación del alumno:		
1. Juegos Activos:.....	"	31
2. Juegos Pasivos:.....	"	37
B. Por el lugar donde se realiza:		
1. Juegos de salón:.....	"	38
2. Juegos de campo:.....	"	39
CAPITULO III: "BENEFICIOS Y APORTACIONES DEL JUE- GO EN LA ESCUELA PRIMARIA"		
A. En el desarrollo integral:.....	"	43
B. En el enfrentamiento del medio:.....	"	44
C. Por su proyección:.....	"	45
D. Como liberador de energías:.....	"	47
E. Como fomentador de actitudes:		
1. Sociales:.....	"	48
2. Motrices:.....	"	49
CAPITULO IV: "PRESENTACION DE ALGUNOS JUEGOS".....	"	51
CONCLUSIONES:.....	"	67

INTRODUCCION

Una de las actividades que el ser humano realiza con primacía es: la lúdica.

Un niño, es un niño precisamente porque juega y ese juego liberador de energías, conformador de su psicomotricidad y realizado de manera placentera, constituye un antecedente del hombre feliz realizado libremente, puesto que a través de él se ha preparado para la vida y el trabajo.

La importancia del juego en la escuela primaria es indiscutible en función de que el aprendizaje es la vivencia de experiencias placenteras.

Por otro lado, el juego es la ocupación fundamental del niño, pues la mayor parte de su tiempo lo pasa jugando y como se menciona anteriormente, es la descarga agradable de un exceso de energías.

Puede ser empleado para facilitar más el proceso enseñanza-aprendizaje, si nosotros los maestros nos preocupamos por buscar para cada objetivo una actividad lúdica que haga que el niño reciba sin dificultad el conocimiento.

Con esta finalidad esta investigación, contiene la mecánica de algunos juegos que son aplicables en los distintos grados de la escuela primaria.

Es mi deseo que proporcione algún beneficio a toda persona interesada en la actividad formadora de los niños.

La primera parte de esta investigación versará:

Sobre la importancia que el juego posee y sus valores formativos en el desarrollo de la personalidad; seguida-

mente, se asentará la utilidad del juego en las diversas -- áreas que conforman los programas de educación primaria, por la participación del alumno en juegos pasivos y activos, y, por el lugar donde se realizan, en juegos dentro del salón y fuera de él.

También hablaré sobre los beneficios y aportaciones que el juego nos proporciona en la enseñanza primaria. Se -- hará la presentación de algunos juegos que podrían ser utili zados en los diferentes grados, así como también de la mecánica de los mismos, que espero sirvan como sugerencia para -- la actividad diaria del maestro en el campo educativo.

CAPITULO I

EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

A. Concepto del juego

Definición.- Juego (del latín iocus) acción y efecto de jugar y que a la vez, significa ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde, ⁽¹⁾ pero sin fines utilitarios.

El primer punto que conviene destacar es que la idea de juego se opone a la de serio, incluso cuando se juega con mucha formalidad, el juego no es serio. Si se vuelve serio - deja de ser juego, entendiéndose por serio todo lo que se manifiesta en forma real.

Sin embargo, generalizando el concepto puede decirse, entre otras acepciones, que juego es toda actividad corporal del individuo. Así cobran vigencia: el juego de azar, que es aquel cuyo resultado no depende de la habilidad del jugador, sino del acaso o la suerte; juego de manos, que es la acción de darse palmadas unas personas a otras por diversión, afecto o escamoteo y otras suertes que hacen los prestidigitadores, o también hurto disimulado; juego de niños, modo de proceder con informalidad a la realización de una cosa que resulta muy fácil; juegos florales, concurso poético; juego de malabares, ejercicio de lanzar objetos al aire y recogerlos; juegos olímpicos, los que se realizan desde la antigüedad -- cada cuatro años y que se iniciaron en Olimpia, Grecia en el año de 776 a.J.C. según la tradición en honor del Dios Zeus. En la actualidad se realizan en todos los países del mundo -- que lo soliciten y puedan costearlos; ⁽²⁾ juegos píficos, --

(1) Selecciones del Reader's Digest, Diccionario enciclopédico, tomo VI, p. 2050.

(2) Idem.

los que se celebraban en Delfos en la antigua Grecia en honor de Apolo, en los que se incluían concursos atléticos, carreras de caballos y certámenes musicales, se celebraban al principio, cada ocho años y después cada cuatro.

Así pues, si como juego entendemos cualquier manifestación libre de energía física o psíquica utilizada sin fines utilitarios, bien podemos añadir que en el campo de la educación física es la actividad corporal más natural del niño.

El juego físico es manifestación de impulsos vitales de expresión inmediata y sencilla y es algo que el niño ejecuta con gusto y espontaneidad, porque proporciona recreo, alternancia de trabajo y reposo y siempre deberá estar acorde con su edad, su constitución física y sus propios intereses.

El juego es el grado más elevado del desarrollo del niño porque para él, el juego no es una cosa sin importancia o frívola, sino algo de profunda significación.

El juego constituye el pilar donde descansa el contenido principal de la vida del niño que se manifiesta en todas las fases de su evolución como tal y en la posteridad como adulto.

Es una actividad lúdica y libre que realiza el niño y que a través de él logra: desarrollar su destreza física, adquirir coordinación y fortaleza muscular, agilizar sus sentidos mejorando la rapidez y viveza de su observación, así como de su retención mental de cuanto se le presenta. Niño que no juega no se desarrolla bien en todo el sentido de la expresión.

También es importante anotar que el juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad que tiene el niño de moverse, en sus intereses y estados de ánimo que

se manifiesta de una manera espontánea buscando en él satisfacciones internas que lo hacen consciente del placer que siente al realizarlos; lo que permitirá el desarrollo de actitudes mentales infantiles que dará lugar a un impulso de creatividad, de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando.

B. Teorías del juego

Existen muchas teorías sobre el juego, pero las que más destacan son las siguientes: (1)

1. Teoría de Spencer: conocida como energía supérflua -- que dice que el juego es la descarga agradable y sin finalidad de un exceso de energías.
2. Teoría de Lazarus y Steirthal, adoptaron un punto de vista contrario a Spencer, definen el juego como descanso basándose en que con la recreación, es posible equilibrar la fatiga nerviosa de una parte del sistema que trabajó, por otras que han permanecido en -- descanso.
3. Teoría de K. Croos, notable por sus experiencias sobre el juego comparado entre el niño y los animales jóvenes sostiene que el juego es un ejercicio de preparación para la vida y cada especie desarrolla me-- diante él, algunas virtudes específicas.
4. Rafael Chávez en su manual de juegos anota a éste como la actividad lúdica que contribuye a preparar para hacer y ser en la vida conforme a un ideal.

(1) Juan Manuel Cruz Lirón, Didáctica sobre actividades creadoras y prácticas, Ed. Oasis, S.A. Méx., p. 58

5. Teoría de Claparede: el juego persigue fines ficticios. El mundo del juego se podría llamar el -- paraíso del "como si". El juego traduciría el mundo irreal de las vivencias transformadas, por -- ejemplo un bastón en caballo, una silla en trin-- chera. Según esto durante el juego las cosas de-- jan de ser como son y pasan a ser "como si". Así el niño cuando juega dice: Ahora figura que tú -- eres el médico. Ahora figura que... todo es "como si". (1)
6. Teoría de Buytendijk: jugar es siempre jugar con -- algo que, a su vez, juega con el jugador. El niño juega en su inocencia y en su libertad sin finali-- dad alguna, empujado por impulsos interiores que buscan desahogarse, el niño no busca ganancia ni vanagloria, simplemente juega sin intención algu-- na. (2)
7. Teoría de Huizinga: hizo un libro fundamental, -- "Hombre que juega" (homo ludens), de un alcance -- mucho más amplio que el juego infantil. El artis-- ta que realiza su obra juega; el hombre que se -- divierte juega; todos tenemos momentos lúdicos o capítulos enteros de nuestra vida teñidos de alle-- gría y bienestar, todo esto es lúdico. Para Hui-- zinga la componente lúdica lleva mensajes espi-- rituales, alegres, divertidos, que tiñen nuestra con-- ducta de un color optimista y le da encanto para seguir viviendo. (3)

(1) ORIOL i Anguera, El pan nuestro de... p. 92

(2) (3) Ibíd. p. 93.

Todas estas teorías coinciden en afirmar que el juego es una actividad lúdica de provecho en el futuro y de -- descanso en el organismo del individuo.

No debemos confundir el juego con el trabajo; el juego no reditúa beneficio económico como en el caso del trabajo, pues el que trabaja lo hace con el objeto de obtener una utilidad del esfuerzo realizado; por ejemplo el que cobra -- por jugar béisbol, fútbol o básquetbol, de hecho transforma en trabajo lo que debía ser un juego, es decir, profesionaliza el juego.

Por lo anterior quizá no sea tan aventurado afirmar, que toda actividad a realizar en la escuela primaria debe -- ser un juego, ya que en ninguna actividad que el niño ejecuta para su educación lo hace con un fin que le proporcione -- dinero, quizá pueda ser esto, pero a largo plazo. Así por -- ejemplo cuando el niño realiza un trabajo manual, para él -- esa actividad guiada por el maestro será un juego, por la -- diversidad del material que manipula en la confección de su trabajo,, y, la única utilidad que obtendrá será la de que -- con él seguirá jugando o le servirá como elemento decorativo en su hogar.

De esta manera podríamos concluir afirmando que el -- juego es una actividad o ejercicio que se realiza como diversión y entretenimiento sin ningún fin utilitario, una actividad expulsora y agradable de la abundancia de energía y que esa actividad nos ayuda a prepararnos en la vida conforme a nuestras aspiraciones.

Así mismo podríamos afirmar que el juego es una forma universal para regular la máquina humana, y esto es tan -- importante para el hombre de negocios como para el académico o investigador; el juego es una de las formas más espectacu-

lares que tiene el hombre para regular su conducta.

También se considera al juego como un importante fenómeno social, pues mientras jugamos conocemos a nuestros semejantes y nos familiarizamos con sus debilidades, peculiaridades y con sus rasgos característicos.

Por último es importante anotar que el juego del niño es voluntario. Esa voluntad del niño en jugar como quiere y cuando lo desee, va perdiendo autonomía conforme va creciendo; esto quiere decir que conforme se desarrolla se va interesando en fines utilitarios. El juego infantil va modificándose por el juego dirigido, predeportivo y finalmente por el deporte.

Es en este proceso donde el maestro deberá dirigir el juego dando órdenes en forma disimulada o en caso contrario perderá su carácter de juego infantil espontáneo y libre para tornarse en algo "grave" o "tenso" con lo que dejará de ser juego.

C. Antecedentes históricos

El juego es más antiguo que la cultura, así empieza el ensayo "Homo ludens" de John Huizinga; en él demuestra que el juego está en la base de todo lo que se produce en el mundo. Por su parte Roger Caillois, en su libro, "Los juegos y los Hombres", manifiesta: si verdaderamente el juego es una actividad primordial de civilización no puede ser que sus significaciones secundarias no sean instructivas.

Henry D. Edgren y Joseph J. Gruber, en su libro "Juegos escolares" dice: "Los juegos han sido una parte de toda cultura conocida en la historia del hombre y reflejan los ideales y valores de su cultura. Los juegos han representado y pueden y deben representar una parte vital en el crecimien-

to y desarrollo de los niños".

En otro apartado escriben "vivir es aprender y crecer es aprender".

Estos autores piensan que los juegos pueden proporcionar los medios para llevar a efecto muchas de las tareas importantes para el niño, desde el primer año hasta el último de secundaria.

El juego tuvo sus orígenes desde la aparición de la Humanidad y con toda seguridad se podría decir que la civilización no ha agregado ninguna característica esencial que desvíe la significación de juego.

Los psicólogos, pedagogos y fisiólogos, a través de todos los tiempos se han dedicado a experimentar, observar y tratar el juego de los animales y los niños pugnando por determinar la naturaleza y la significación de esa acción, para asignarle su lugar dentro de las actividades que desarrollan en su vida.

Algunos educadores de Francia y de Alemania de fines del siglo XVIII y principios del XIX, observaron que los niños son seres activos que alcanzan su máximo de felicidad cuando se les permite moverse libremente, esos educadores creían que los niños necesitan movimiento y pensaban que si se coartaba esa necesidad, demostrarían menos capacidad de aprendizaje.

El maestro que haya observado el comportamiento de los niños en la escuela, seguramente habrá concluido en que particularmente los más pequeños gustan del juego, así como también que muchos maestros no practican esta actividad en el proceso enseñanza-aprendizaje, pensando que con esa actitud el niño se mantiene quieto, sin movimiento y consideran que de esa manera sus niños serán capaces de asimilar lo enseñado.

Los datos de algunos investigadores indican que la inmovilidad no garantiza un óptimo aprendizaje intelectual.

A fines de 1960, algunos psicólogos noruegos experimentaron que si se confinaba durante un período prolongado a niños acostumbrados a la actividad, progresivamente respondían menos a pruebas de inteligencia-

Los pedagogos han llegado a la determinación por sus observaciones, de que existen varios tipos de aprendizaje infantil. Algunos educandos aprenden mejor tomando de una manera pasiva lo que sus profesores les ofrecen; mientras que otros dan su máximo rendimiento si pueden estar físicamente activos mientras aprenden.

Por lo descrito anteriormente podemos concluir diciendo que con el juego bien intencionado hasta el niño más pasivo se verá involucrado en el proceso enseñanza-aprendizaje y el nivel de lo que aprenda será óptimo.

Existe una clara relación entre los juegos de los niños y la inteligencia, y queda demostrado por el uso de juegos en las escuelas primarias y secundarias.

Por ejemplo, un erudito en la materia ha manifestado últimamente que los niños norteamericanos combinan cada vez más en sus juegos la inteligencia y la estrategia.

Los niños de todas las civilizaciones por lo general incorporan en sus juegos actividades que les serán de utilidad cuando sean adultos.

Existen otros que por su condición social se dedican a juegos bruscos y otros a juegos menos vigorosos.

Un estudio que se llevó a efecto en Noruega recientemente, descubrió que en la primera infancia los niños más capacitados físicamente eran los peores estudiantes, mientras que los niños con menos condiciones físicas aprendían a

leer antes que los primeros y pasaban más tiempo entre sus libros durante los primeros años de la escuela primaria.

Otro descubrimiento de este estudio fue el de que en los últimos años de infancia, los niños con óptimas condiciones físicas resultaban los mejores estudiantes. Los investigadores sostuvieron la hipótesis de que conforme los juegos se volvían más complejos al término de la infancia, por adoptar ciertas estrategias y normas más difíciles, los niños -- más inteligentes eran quienes los jugaban.

Los datos recabados en este estudio sugieren que se puede crear una división en los niños que juegan y se capacitan físicamente y aquellos que se retiran de toda actividad lúdica y ejercitan su inteligencia de una manera pasiva. Los Problemas de este orden, aunque necesitan que se les investigue más, ya han aportado valiosos datos que apoyan la inclusión en las escuelas de vigorosos juegos instructivos, los cuales combinan la oportunidad de adquirir capacidad física con la de aprender habilidades académicas y ejercitar la capacidad intelectual. (1)

El juego se convierte así en una actividad aparte de lúdica y formadora, en educadora; al decir educadora quizá parezca a algunos muy aventurado, pero tomemos como ejemplo, el juego del "escondite", éste enseña a observar el terreno, a maniobrar entre los distintos objetos que rodean al niño, a distinguir un objeto de otro y principalmente a vincularse con sus compañeros. Así mismo a través del juego, mide el niño sus fuerzas y las compara con las ajenas y también sin darse cuenta se adiestra para la vida futura.

Como vemos, el juego y el aprendizaje se hallan es--

(1) BRIANT J. Cratty, Juegos Didácticos Activos, p. 27.

trechamente vinculados, porque el niño aprende sin mucho esfuerzo y con una felicidad desbordante, tanto, que a veces es necesario frenar ese entusiasmo y deseo de continuar con el aprender jugando.

"Los que hayan observado a los niños durante sus juegos, saben perfectamente cuán en serio lo toman, lo que es natural si tenemos en cuenta lo mucho que han de aprender de sus compañeros y de sí mismos." (1)

D. Generalidades sobre el juego

Por todos es conocido que los niños saben jugar y -- más aún se tiene conciencia de que en las fases de su desarrollo el juego es parte importante de su vida.

El niño que no juega, cuando sea adulto querrá jugar como si no hubiera crecido.

Además el juego fecundo que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, y, -- por otro lado da oportunidad al niño de convivir con sus semejantes, conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo de -- las cosas que lo rodean.

Todos sabemos, porque es nuestro cotidiano hacer, -- que el tiempo escolar se divide en períodos de trabajo y de recreo, algo así como educación y descanso; mal empezamos, -- pues la educación ha de ser un juego y el juego debe ser -- educativo.

(1) Oriol i Anguera, El pan nuestro de... Ed. Mexicana, 1980, 1a. Edición, p. 87

De acuerdo con una de las concepciones dadas sobre el juego en relación a que se considera como una actividad sin fines utilitarios, no podemos dividir nuestras vidas en períodos de trabajo y juego como una contraposición, pues todo lo que se contraponga al juego a la larga significará batalla perdida, al menos en el área infantil.

De ahí lo imprescindible de realizar las tareas escolares mediante la diversidad de juegos que abundan en la actualidad, siendo preocupación del maestro escoger los juegos más acordes con las condiciones físicas e intereses de sus alumnos, con la idea de que encuentren gran satisfacción y estímulo al practicarlos. Además deberán ser juegos sanos -- que den vigor, que sean recreativos y alegres para el logro de lo que se proponga.

El factor primordial para la obtención de éxito al dirigir un juego es ser un guía enérgico y entusiasta; los alumnos invariablemente reflejarán la actitud del guía, es decir, si el maestro es entusiasta los niños también lo serán y si es apático, también esa actitud será imitada por los participantes. El entusiasmo es contagioso, por lo que no se podrá recibir si no existe.

Una demostración práctica del juego debe ser con base en la manera que el maestro considere que ha de resultar divertido; será muy necesario e importante para los participantes.

La confianza es otro elemento esencial para dirigir satisfactoriamente un juego; ésta surge del trato que dé el profesor a sus alumnos y del perfecto conocimiento de los juegos que han de practicarse. La preparación cuidadosa y apropiada de un juego, es un paso determinante para conseguir confianza en los niños.

También es de suma importancia tener dominio de las reglas del juego para poder desarrollar en los niños la confianza, la seguridad y el equilibrio; en caso contrario el niño perderá el deseo de continuar jugando por carecer de los aspectos psíquicos mencionados anteriormente. El juego puede considerarse como la mejor actividad por medio de la cual un niño se familiariza con sus maestros.

Aunque el término juego nos parezca de fácil ejecución, siempre será importante tener en cuenta que la improvisación nos lleva al fracaso, por lo que debemos seguir las indicaciones siguientes para una dirección eficaz del juego, clasificados por Henry D. Edgren y Joseph J. Gruber en la obra "Juegos escolares".

- 1o. Planificar el juego y adaptar éste a la consecución de los objetivos.
- 2o. Tener todo lo necesario listo y disponible.
- 3o. Antes de empezar a explicar el juego y su mecánica, coloque a los alumnos en una posición apropiada, de manera que todos escuchen y observen al maestro.
- 4o. Seleccione y enseñe únicamente lo más esencial de cada juego, para ponerlo en práctica rápidamente.
- 5o. Durante el curso del juego haga el mínimo de correcciones de los errores y jugadas. Espere para corregir la fase de los comentarios.
- 6o. Pare el juego antes de que el interés empiece a desvanecerse.
- 7o. Ríase junto con los niños y no demuestre fastidio.
- 8o. Planee junto con los niños los futuros juegos, haga caso de sus ideas y permítalos dirigir.
- 9o. Aplique cualquier regla que considere de seguridad.
- 10o. Adapte y modifique los juegos según la fuerza y habi-

lidad de los niños.

llo. Forme grupos pequeños para lograr mayor actividad en los juegos competitivos.

No es fácil ser un buen director de juegos, pero esto no quiere decir que sea una tarea excesivamente ardua para un buen profesor. Este queda integrado de alguna forma en el grupo que juega; no es una persona ajena, sino es un jugador más dentro del grupo.

No hay que olvidar que para entusiasmar al niño en el quehacer lúdico, hay que saber inspirarle confianza, tomándolos en serio y tomando en serio el juego mismo.

También es importante saber controlar el entusiasmo evitando la grosería, el grito exagerado, el desorden, el -- desbordamiento, en fin, saber tener control sobre nuestros -- alumnos para conseguir llegar a la meta trazada con el éxito deseado.

Desde otro punto de vista, es esencial tomar en cuenta al jugador en cuanto a su forma de comportarse en el juego; la trampa, por ejemplo, debe procurar evitarse, pues puede conducir a un triunfo engañoso que si no sabemos tratar -- podríamos menguar en el niño el deseo de seguir jugando.

Hay que comprender que el niño es un hambriento de -- triunfos, pero que un buen profesor debe saber equilibrar -- para no hacerlo sentirse superior a sus compañeros.

Por otro lado hemos de evitar toda clase de agota--- miento en el niño cuando el juego es demasiado movido, ya -- que esto entre otras cosas podría suscitar que él mismo alte re la modalidad del juego o que sienta fobia hacia esta clase de actividad dentro o fuera del aula.

Hemos pues, de favorecer con riqueza el desarrollo --

del juego manteniendo la libertad, la alegría y un estado de ánimo que se sobreponga a situaciones o estados de timidez, aburrimiento, perplejidad o decaimiento; esto último quizá originado por el agotamiento.

El juego en el niño tiene el poder de excitante universal y ayuda al progreso de la personalidad total, así como al progreso de las funciones orgánicas, intelectuales y morales; es también un medio para conocer al niño. Aquí podemos mencionar el antiguo refrán español: "En la mesa y en el juego se conoce al caballero"; o este otro: "Dime cómo o a qué juegas y te diré que edad tienes". Los niños, como se -- amota al principio, a través del juego aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo circundante.

Generalizando el contexto anterior podemos decir sin lugar a equivocarnos, que durante el juego revelamos a los -- demás nuestros propios sentimientos y modo de pensar, además, quienes comparten su tiempo y sus tensiones lúdicas asumen un compromiso de grupo puesto que se delatan en el juego tal cual son.

El juego también ofrece al niño la oportunidad de -- desplegar su iniciativa cambiando las normas o la estructura del juego mismo, en lugar de dejarse llevar por lo que ya -- está dado. Actúan de acuerdo con sus necesidades y tiene la ocasión de que con estas actividades lúdicas forme su personalidad, pues todo lo que los niños aprenden por medio del -- juego, tanto conocimientos como habilidades, lo transfieren luego a la vida. Si esto no fuera así sería inútil todo intento de solucionar los problemas del proceso enseñanza---- aprendizaje o de adaptación por medio del juego.

El niño se verá privado de muchas experiencias úti-- les si por alguna razón no puede jugar o se le coarta su --

predisposición al juego.

Muchas veces son los adultos los que entorpecen la actividad lúdica de los niños, aunque ellos lo hacen con la mejor de las intenciones, pues piensan que el juego es algo inútil, que no acarrea más que pérdida de tiempo y esfuerzo.

La buena disposición de los adultos frente al juego basado en el justo aprecio de su valor, es una de las condiciones más importantes para que los niños puedan aprovechar al máximo los beneficios del juego.

Los niños torpes y el juego.- El comportamiento de los niños torpes en el juego se manifiesta con actitudes de rechazo al participar en ellos y permanecen como espectadores. Esto debido según Bryant J. Cratty, "a una buena dosis de castigo social en la manera de como los tratan sus semejantes." (1)

Claro está que esa actitud que adoptan estos niños - en el campo de juego, se refleja muy frecuentemente en las tareas que realizan al regresar al salón de clases después - del recreo o de la clase de Educación Física.

Por otra parte el mismo autor dice que "del estudio de los muchachos torpes se ha descubierto otro importante -- dato: de las respuestas que daban sobre la pregunta de cuáles eran los juegos que preferían, muy marcadamente coincidían con los juegos de las niñas de la misma edad!" (2)

Muchas veces los muchachos torpes son excluidos de los juegos que por su naturaleza son bruscos y de este modo se les presenta las alternativas de no jugar para nada o la de participar en los juegos de sus compañeras; lo que a la -

(1) Bryant J. Cratty, Juegos didácticos activos, p. 22

(2) Idem.

larga repercutirá en su conducta posterior, pues es bien sabido que tanto los adultos como los niños generalmente adoptan características del comportamiento de aquellos individuos con quienes se relacionan por un tiempo prolongado y en forma constante. En algunos casos esos niños torpes al jugar con las niñas pueden adoptar gestos femeninos y aminoramientos faciales.

E. Importancia del juego

El juego y sus manifestaciones constituyen uno de los campos más interesantes de la ciencia educativa, que nos permite valernos de esa actividad, conocer y estudiar las expresiones lúdicas y las manifestaciones anímicas que caracterizan el desenvolvimiento del niño.

No nos debe extrañar y menos debemos poner en duda cuán grande es la atracción que ejerce el juego en la Humanidad, que a fin de cuentas siempre se esfuerza para sortear riesgos y eliminar diferencias. En las más diversas culturas y a través de todas las generaciones los hombres juegan para aprender, para medirse, para compararse o simplemente para divertirse.

Lo importante del juego en la escuela primaria estriba primordialmente en que el maestro con su iniciativa deberá saber seleccionar los juegos más idóneos para adaptarlos a sus actividades académicas.

El profesor, para llegar a una meta previamente trazada deberá tener siempre presente que no debe imponer un juego al azar, sino tomar muy en cuenta los intereses y las habilidades del niño. Para esto es necesario ver jugar al niño y luego buscar los juegos que serán adaptables en su

proceso de socialización y que mayor similitud tengan con los que el niño desee realmente jugar.

El juego es en el niño una actividad tan vital que - resultarían aburridas e ineficaces las actividades escolares si no se utilizaran como un medio de educación o como un medio para motivar la enseñanza.

"Es necesario entender la educación como deporte y - el deporte como educación." (1) Esto quiere decir que el trabajo más duro se debe realizar con entusiasmo y en cierta -- forma se debe jugar incluso trabajando.

Claro está y es lo natural, no todos los hombres del mundo están dispuestos a reconocer que el trabajo se puede - realizar jugando.

Pero el niño lo transforma todo en juego, su trabajo escolar, el tomar sus alimentos, hasta su propia existencia, constituyendo de este modo el elemento principal de su felicidad presente. El juego es indiscutiblemente un estimulante maravilloso por medio del cual el niño resulta hábil, perspi- caz, ligero, diestro, rápido y fuerte, alcanzando todo ello en forma placentera. Aprende además a crear, pero a crear lo que él quiere, lo que está de acuerdo con sus gustos y de- seos. Podríamos afirmar que el juego llega a ser el trabajo del niño con su peculiar actitud.

El niño en sus primeros años siempre prefiere el jue- go a la actitud útil; es decir, el niño siente más satisfac- ción cuando le decimos ¡vamos a jugar! que ¡vamos a trabajar! pero llega poco a poco a adquirir gusto por el trabajo serio dentro del cual la dificultad a vencer, el obstáculo a salv- var, son los estímulos que hacen del éxito fuente de placer.

(1) Oriol i Anguera, El pan nuestro de... p. 94, L. 14.

En realidad el trabajo útil enseña a los niños lo serio de la vida y los enseña a ser responsables de sus actos, pero no es menos cierto que para armarlo contra el pesimismo o las decepciones, el juego es imprescindible. Al practicarlo con los niños, éstos se sacuden del marasmo, de esas manifestaciones psíquicas que no les acarrearán más que indeseables actitudes.

Con el juego, como se asienta en otro apartado, el niño aprende a conocerse así mismo, a sus semejantes y al mundo de las cosas que lo rodean.

El juego parece ser fundamental en el estudio del individuo que se caracteriza por ciertas tendencias o predisposiciones psicológicas cuya estructura básica está en el juego.

Aparte de los conocimientos, habilidades y actitudes que adquieren al jugar, se ejercitan para la obtención de una mejor constitución física, se ejercitan en el uso del material del juego y en su propia actividad.

No se debe subestimar el valor que tiene el juego para la formación de la personalidad, pues todo lo que los niños aprenden en este sentido, al igual que los conocimientos, habilidades y actitudes, los utilizarán en el futuro.

Algunos adultos menosprecian el juego aduciendo que éste no proporciona ninguna utilidad económica. Ciertamente que los niños a través de sus juegos no producen algo que contribuya al sostén de su familia; pero lo que no se llega a comprender en su totalidad son los beneficios que los juegos reportan para su vida futura y que son incalculables.

Muy acertada encontramos la frase: para que los niños se puedan defender en la vida deben aprender mucho. Pero cuán grande es la equivocación de algunos adultos que por

ello consideran un deber obligar a los niños a realizar ocupaciones que reditúen alguna utilidad monetaria, que por lo general son actividades que de ninguna manera son adecuadas a su edad ni a su grado evolutivo.

Fácil es encontrar a un padre que da indicaciones a su hijo de ocho años para que lea algo instructivo en lugar de cornetear por ahí con los amiguitos, o la advertencia de abandonar al acto el juego en la arena o con las muñecas adviniendo: "porque ya eres grande para eso".

Tampoco es difícil escuchar de un padre de familia: "te cambiaré de escuela porque el maestro que tienes en puro jugar se pasa el día"; pero hagamos una reflexión: si ese padre de familia comprendiera cabalmente que el juego es un anticipo de las ocupaciones serias de la vida, que supiera valorar al juego como una actividad lúdica adaptable a la labor académica y así mismo supiera valorar el esfuerzo del maestro para facilitar y motivar el aprendizaje, otra opinión daría de los que se la pasan jugando.

Por esta razón es necesario sensibilizar a los adultos sobre la importancia del juego como un reforzador en la enseñanza y que no existe contradicción alguna entre jugar y aprender.

La buena disposición de los adultos frente al juego, basada en el justo aprecio de su valor, es una de las condiciones más importantes para que los niños puedan aprovechar al máximo los beneficios del juego, pues las posibilidades de aprender que tienen los niños dependen de las oportunidades que de aprender jugando se les ofrezca.

El niño en edad escolar necesita jugar; esa necesidad el maestro deberá aprovecharla creando o adaptando juegos para los objetivos programáticos.

El niño, jugando, aprende a hacer algo que tiene su fin en sí mismo, pero cumple también un sin-número de objetivos, como: la obtención de agilidad física, de sus sentidos, de sus representaciones y de su pensamiento; adquiere experiencia de las cosas que toma con las manos y del medio en el que juega, aprende el sentido de cooperación con sus semejantes y también en el juego encuentra la satisfacción de los deseos que la vida le niega.

Importante es saber que quien se esfuerza por introducir el juego infantil en todo momento nada más que con fines educacionales, demuestra no comprender la esencia misma de toda actividad lúdica, por lo que el educador, con su ingenio, sabrá alternar juegos con fines educativos y los juegos simplemente recreativos.

El resultado en los juegos con frecuencia no está en proporción alguna con el empleo de fuerza y tiempo que se requiere; a menudo no se busca el éxito por el camino más corto, sino precisamente por el más largo y complicado que es realmente lo esencial. Por ejemplo: se le enseña al niño cómo debe colocar los cubos para obtener una construcción firme; pero si el niño no hace caso de las indicaciones del maestro y trata una y otra vez de erigir su edificio sobre una pelota y sólo después de un prolongado esfuerzo abandona la pelota y busca otra base para su trabajo, entonces habrá aprendido por su experiencia y será perenne o al menos más duradera que enseñándole el camino más corto.

Derrochar tiempo, esfuerzo y material es parte del juego y constituye una condición previa para la adquisición de valiosas y duraderas experiencias.

Con lo anteriormente dicho se deduce que debemos intervenir en el juego infantil con la mayor prudencia posi-

ble.

La libertad proporciona al niño que juega, una intensa sensación de vitalidad, por el hecho de que al jugar se deja guiar por su propia necesidad y se debe también a la circunstancia de que el niño puede derrochar su energía y su tiempo sin vacilar. Quien se dirige a las cosas jugando será cautivado por ellas de una manera muy especial; las aprenderá de manera diferente a cuando reflexiona acerca de cada paso que debe dar.

Por la libre elección de la actividad lúdica a la que uno desea entregarse, se pueden poner en acción todas las fuerzas que no nos da por emplear en el trabajo.

En otro apartado se ha dicho que el juego beneficia también al trabajo y que es una condición decisiva para la preservación de la salud; pero además nunca se debe olvidar que "ofrece al ser humano la posibilidad de evolucionar en un espacio de libertad" (1)

El juego en el niño sano es una necesidad elemental, tan elemental como el hambre y la sed, es algo indispensable por la caracterización del niño que gusta del movimiento o del que siente placer al estar siempre activo.

Nuestro deber más importante como educadores consiste en no frenar ese deseo de jugar; al contrario: ofrecerles las oportunidades más adecuadas para satisfacerlo.

Así por ejemplo: los niños más pequeños gustan de jugar arrastrando sus juguetes detrás de sí, corren de un lado para otro sin ningún objetivo, tal como lo hace un primate que se separa de su madre para corretear con otros pe-

(1) Universidad Pedagógica Nacional, Guías de trabajo, -
Licenciatura en Educ. Prim. 3er. Curso semiesc. Méx.-
D.F. 1980, p.79

queñuelos de su raza. Los niños un poco mayores persiguen - propósitos determinados como querer construir una torre alta, ganar una competencia o trepar por una escalera hasta el último peldaño, de modo que para ellos no sólo es importante la actividad en sí misma, sino también el resultado, el rendimiento obtenido. A esa edad los niños tienen sed de triunfo.

De ahí que se pueda afirmar que las tareas lúdicas que a los niños se proponga, correspondan a sus propias necesidades y a su edad cronológica.

Para los niños las tareas de juego son obligatorias solamente mientras ellos sientan deseos de realizarlas; si no sienten ese deseo, el juego para ellos en ese momento es algo que les causa fobia y si se les obliga a realizarlo lo harán con desgano y desatino.

También es importante saber que interrumpir la ejecución de las tareas del juego por cualquier circunstancia no acarrea consecuencias graves, como suspender la ejecución de las tareas propias de un trabajo, por ciertas exigencias que los niños deben cumplir durante el día; tareas cuya ejecución no puede posponerse, como guardar sus zapatos, guardar sus juguetes, etc. Interrumpir estas tareas sería tanto como no aceptar del niño la comprensión del rendimiento de su -- quehacer, es decir, no entender la relación que existe entre su comportamiento racional y el resultado de su acción, o -- dicho de otro modo: restar importancia a la acción del niño.

Por otra parte es de suma importancia asentar que la capacidad de rendimiento del niño se vería afectada si éste no sabe distinguir con claridad entre sus deseos y la realidad. Esto se observa muy a menudo, por ejemplo: cuando un niño insiste obstinadamente en haber ganado un juego a pesar

de haberlo perdido; este comportamiento no debe interpretarse como un engaño intencional, pues el deseo de ser vencedor hace que el niño pase por alto los hechos reales.

Para que los niños puedan rendir en sus tareas lúdicas y cotidianas, es necesario motivar ese rendimiento. La necesidad de rendir depende en gran parte de las experiencias que los niños puedan adquirir. Esa necesidad de rendir, se puede fomentar llamando la atención del niño sobre lo que ya ha logrado y estimularlo a rendir más y mejor en la vida cotidiana y en el juego; pero también es posible inhibir la disposición de rendimiento en los niños si se les dice por ejemplo que todavía son demasiado pequeños o inhábiles para la ejecución de determinada tarea. Esto suele suceder en especial, cuando se censura a los niños por sus errores, de modo tal, que se sientan inseguros de su propia capacidad. Por otro lado, la imposición de tareas que van más allá de sus posibilidades e intereses no contribuye de manera alguna a despertar en el niño el deseo del rendimiento.

También es de considerarse dentro de la importancia del juego, el hecho de que "quien juega, no necesariamente lo hace con juguetes." (1) No se juega sólo con juguetes y esta lo comprendemos desde el punto de vista de que el jugar no es una práctica propia de la infancia: el adulto también juega.

El juguete constituye un campo restringido del juego, del que fácilmente se puede prescindir. El juguete es esencialmente el producto de un medio urbano y refleja relaciones de soledad y de carencia afectiva. Individualiza el jue-

(1) Robert Jaulin, Juegos y juguetes, Ensayos de etnotecnología, Edit. Siglo XXI editores, México, p. 20

go y por tanto reemplaza mágicamente al amigo. El niño juega con sus juguetes y no necesita de más elementos para su actividad lúdica.

Se ha dicho que el jugar no necesariamente es con juguetes, pero eso no quiere decir que el juguete deje de ser un objeto que se imponga como un tema privilegiado, ya que constituye uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos y se presenta además como el microcosmos de nuestro universo. El juguete además de simple objeto lúdico, se proyecta hacia el futuro con el uso real de quien lo manipula.

Podemos concluir afirmando que el juguete es un elemento que provoca el juego, pero no es indispensable para la práctica de esa actividad. Por lo que el juego se sitúa más allá del juguete, ya que éste restringe en el niño las relaciones sociales y otras relaciones de su existencia.

CAPITULO II

LA UTILIDAD DEL JUEGO EN LA
EDUCACION PRIMARIA

LA UTILIDAD DEL JUEGO EN LA EDUCACION PRIMARIA

En la actualidad los programas de educación primaria, con excepción de primero y segundo grados, están estructurados a través de siete áreas: Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Educación Física, Educación -- Artística y Educación Tecnológica, las cuales constan de objetivos particulares y específicos, así como también de actividades sugeridas.

Los programas de primero y segundo grados, poseen estructura integral, es decir: sus actividades están inmersas en los diferentes objetivos de ese nivel educativo.

Nada aventurado sería afirmar que para facilitar la obtención de mejores resultados en los programas escolares, imprescindible es que el maestro se auxilie del juego como un recurso didáctico.

Los juegos en la enseñanza sirven para propiciar el interés y motivar las actividades escolares de las diferentes áreas del programa, así como para la recreación y el equilibrio de la actividad de las diferentes partes del organismo.

Los juegos ayudan al niño que tiene problemas de aprendizaje, haciendo que el normal y activo aprenda mejor, y, que se pueda mejorar el progreso académico de los niños retardados; estos últimos tratándolos con singular cuidado y atendidos por especialistas. Este tipo de niños puede tener matices emocionales que afecten negativamente su aprendizaje.

"La actividad y el aprendizaje académico interactúan en varias formas tanto obvias como sutiles".⁽¹⁾ Lo que es natural: demasiada actividad puede perjudicar en el aprendi-

(1) Bryant J. Cratty, *Op. cit.* p. 27

zaje y la falta de ésta repercute en aquellos activos en el salón de clases.

Los juegos son predominantemente activos, es decir, implican movimientos o desplazamientos del individuo y otras actividades motoras. En una observación en niños de algunas escuelas primarias del Distrito Federal, realizada por maestros de primarias y por estudiantes de la Normal Nacional de Maestros, pudieron obtenerse los siguientes datos:

"Solamente el 11% de los juegos que son pasivos no requieren desplazamientos, brincos, ni otras actividades físicas o motoras. El 89% restante resultaron ser juegos activos". (1)

Es importante anotar, del estudio hecho por estos maestros, que en los juegos relativamente pasivos participan niños que realizan una escasa o nula actividad física. Generalmente los llevan a cabo niños pequeños y del sexo femenino.

Por otra parte y diferenciando entre los juegos de movimientos bruscos y los de movimientos no bruscos se advierte que los bruscos alcanzan su máxima aceptación entre los niños de 9 a 11 años de edad, mientras que los no bruscos alcanzan su máximo entre los niños de 12 años en adelante. Esto se comprende por el hecho siguiente:

- Los niños mayores en la escuela primaria, no encuentran el espacio suficiente para sus juegos.
- El cuidado que observan en sus movimientos ante la presencia de niños más pequeños.

Estas consideraciones no son aplicables a niños menores.

(1) Tamachtia, El niño, Algunos problemas psicológicos, Revista semestral de infor. pedagógica, Tomo I, p.19.

Con el fin de evitar en los educandos problemas de tipo físico o emocional, los juegos pueden ajustarse para satisfacer de la mejor manera las necesidades de los alumnos, ya sean éstos activos o pasivos. Tomando como base las anteriores consideraciones se considera en este trabajo la siguiente clasificación de los juegos:

- Por la participación de los alumnos en: activos y pasivos.
- Por el lugar donde se realizan en: de salón y de campo.

A. Por la participación del alumno

1. Juegos activos

Cualquier maestro que haya observado el comportamiento de sus alumnos en la escuela, quizá haya llegado a la conclusión de que los niños -particularmente los pequeños- gustan del movimiento y que en muchas aulas esto se tolera nada o muy poco. Por lo general los maestros consideran como niños buenos y capaces a aquellos que están inmóviles, atentos y que cooperan durante el tiempo que se imparte una clase. "La inmovilidad no garantiza un óptimo aprendizaje intelectual". (1)

El movimiento, ley de la vida, se hace patente en casi todos los juegos a los que espontáneamente se entregan los niños. La inquietud, el deseo y el ansia de mirarlo y tocarlo todo para conocerlo mejor, los conduce al cambio constante de estímulos que los motive en su quehacer cotidiano, razón por la cual participan en juegos activos y variados.

(1) Bryant J. Cratty, Op.cit. p. 18.

"Los juegos persiguen dos finalidades":⁽¹⁾

- Perfeccionar los órganos sensoriales y motores del educando y
- relacionarlo socialmente integrándolo al medio.

En los juegos activos es importante destacar que los niños de primer año viven todavía en un ingenuo optimismo -- respecto del éxito en sus juegos; en una carrera el que gana es siempre él; no le importa nada la realidad; es la edad en la que todo lo puede, aun sin antes haber realizado la tarea o la competencia.

En esta edad (6 a 7 años) el niño afortunadamente no tiene ambición y sí posee la hermosa cualidad de admirar el éxito de sus compañeros sin envidiarlos; está convencido de poderlo todo. Este es el mejor punto de partida para el encuentro con el mundo escolar y sus múltiples exigencias, -- porque ese ingenuo optimismo protege al niño contra las frustraciones, contra vivencias del fracaso en ese nuevo mundo.-- Es la oportunidad que se le presenta al maestro para conformar al educando a su manera, como lo desee; podríamos compararlos con una masa de plastilina que tenemos en nuestras -- manos para modelar a nuestro antojo el tipo o modelo de nuestros alumnos.

En cambio los niños de 8, 9, 10 y 11 años aprecian -- especialmente el triunfo o éxito en cualquier tipo de actividad competitiva. A esta edad los niños ya no tienen la protección del ingenuo optimismo, de aquello de que todo lo pueden sin envidiar el triunfo de otros; ya se han vuelto más -- conscientes y realistas. Por eso es obvio que un fracaso --

(1) Guía de autoinstrucción, U.P.N. Tercer grado Preescolar, p.213.

afectaría más a los niños de nueve años que a los de seis. -- También los afectaría más que a los niños de quince años, -- porque éstos están ya más interesados en juegos más formales que son las actividades predeportivas.

A los niños de 8 a 11 años, no les interesa la rapidez con que corrieron, sino que corrieron más rápido que éste o aquel compañero. De esto se deduce que a esta edad el niño no se interesa en el juego si no existe competencia alguna.

También considero importante asentar que la mayoría de los autores dividen los juegos físicos en dos grandes grupos: los juegos libres, caracterizados por la poca o nula -- vigilancia que el maestro mantiene sobre el educando y de -- los cuales, no obstante, se debe intentar obtener algún objetivo; y, los juegos dirigidos, bajo la mirada más que vigilancia del maestro, con ciertas normas o reglas que aunque -- impuestas sean aceptadas.

Por otra parte y desde el punto de vista de su aplicación podemos considerar a los juegos activos como: juegos pedagógicos, con una intencionalidad manifiesta en este sentido, tomando en consideración las áreas de educación primaria y su integración a través del juego; juegos que persiguen el progreso de las funciones orgánicas para el desarrollo físico del individuo y juegos puramente recreativos, en los que únicamente se persigue el relajamiento físico y mental del educando.

En resumen: esta última clasificación queda explicada en el siguiente cuadro:

CLASIFICACION DE JUEGOS ACTIVOS

-
- Pedagógicos:** usados con una intencionalidad manifiesta para el logro de los objetivos programáticos de la educación primaria.
-
- Orgánicos:** persiguen el progreso de las funciones orgánicas en el desarrollo físico del individuo.
-
- Recreativos:** Fomentan el relajamiento físico y mental del educando.
-

Para una mejor comprensión y afirmación de lo expuesto anteriormente, presento un ejemplo de juego en cada uno de los casos citados.

JUEGOS PEDAGOGICOS

Nombre del juego: "Chicos y grandes"

Grado: Tercero de educación primaria.

Objetivo específico: Diferenciará los nombres aumentativos de los diminutivos.

Material: pelotas pequeñas y pelotas grandes, cal.

Lugar: terreno llano, patio o campo deportivo. Se pintan dos círculos grandes separados a una distancia de 15 o 20 metros, se numeran uno y dos.

Organización:

Se forman cuatro equipos de seis o más jugadores cada uno, (según el número de alumnos del grupo) se numeran los equipos 1, 2, 3, y 4; el equipo uno hará pareja con el dos y el tres con el cuatro. Se nombran chicos y grandes a los equipos-parejas.

Mecánica:

Los equipos ocupan sus círculos así: el uno en el círculo dos y el equipo dos que es pareja -

del uno, en el círculo uno; el equipo tres -- en el círculo dos y su pareja, el equipo cuatro, en el círculo uno.

En el círculo dos se ponen las pelotas. A una señal los niños del círculo dos tratarán de llevar las pelotas al círculo uno, pateándolas y sin meter las manos, al llegar al círculo uno, los niños de ese círculo tratarán de regresar dichas pelotas al círculo dos.

Las pelotas que llevarán los niños serán las que estén de acuerdo con el nombre que tenga el equipo-pareja: grandes o chicos.

El equipo que termine primero esta actividad, será el triunfador.

Normas: No se debe meter las manos; los niños que esperan en el círculo uno, no deberán salir de él para iniciar su carrera, es decir, deberán esperar a que entre la pelota al círculo ya sea grande o chica, según le corresponda.

Ya en el salón y en un momento de cambio de impresiones, el maestro preguntará entre otras cosas: ¿Qué equipo ganó? ¿Qué equipo perdió? Bien, los que ganaron llevaron pelotas grandes y los que perdieron, pelotas chicas. Luego se explicará: a las cosas de gran tamaño se les nombra aumentativos y a las que son pequeñas, diminutivos. Aquí el maestro aprovechará su iniciativa e imaginación para alcanzar el objetivo fijado.

JUEGOS ORGANICOS

Nombre del juego: "Carrera de equilibrio"

Material: Dos sillas.

Objetivo específico: Afinar los músculos gruesos.

Grado: Primero o Segundo.

Organización: Se forman dos equipos con igual número de elementos, seis o más.

Mecánica: Este juego es de relevos. En un extremo -- del área de juego se forman los equipos en fila del más bajo al más alto. En el extremo opuesto y a una distancia de 15 -- metros (optativo) se colocan las sillas separadas a una distancia de cinco metros una de la otra, de tal modo que quede frente a cada equipo.

A la señal del profesor el primer niño de cada equipo saldrá saltando sobre el pie derecho o el izquierdo desde su sitio hasta la silla colocada frente a su equipo, toca -- con la frente el asiento sin meter las manos, luego salta de regreso cambiando de pie: derecho o izquierdo, según con el que haya iniciado el juego, hasta su lugar y da la salida al siguiente jugador, quien repite la acción.

El profesor deberá recalcar que los niños salten una vez sobre el pie derecho y otra sobre el izquierdo, para que adquieran igual habilidad con el uno que con el otro.

JUEGO RECREATIVO

Nombre del juego: "Cacería en la selva".

Grado: Cualquier grado.

Material: cal.

Campo: Cancha de básquetbol o campo de béisbol.

Mecánica: Los niños están de pie uno al lado del otro formando una línea que se llama el borde de la selva. Al extremo opuesto del área de juego se traza una línea de seguridad.

Un niño designado como cazador, va al centro de la -- selva (área de juego) y se coloca frente a los que forman el borde de la selva, éstos discuten sobre las especies de animal

les que pueden encontrarse en la selva para que cada uno elija el animal salvaje que quiera representar. Se pregunta a los niños si ya han decidido todos el animal que quieran ser y si están listos para la llamada del cazador; éste grita:

¡Que todos los leones salgan de la selva!

Al oír la llamada, todos los leones echan a correr hacia la línea opuesta tratando de no ser atrapados por el cazador mientras atraviesan el área.

Todos los que sean atrapados pasan al centro de la selva para ayudar al cazador. A veces el cazador puede llamar a todos los animales o bien:

¡Que todos los demás animales salgan!

A esta llamada todos los animales tratan de cruzar de un lado a otro; cuando todos han atravesado, los cazadores se colocan cara a aquéllos y el juego vuelve a empezar. Cuando todos o casi todos los niños han sido atrapados, el juego vuelve a empezar, con el único o los pocos que se han salvado, entonces se da oportunidad a los jugadores para que elijan otros animales.

Sin embargo y a pesar de lo expuesto en relación a la división de juegos activos en pedagógicos, motores y de recreación, no resultaría muy aventurado sostener que todo juego proporciona algo que el maestro con su iniciativa debe aprovechar en su trabajo escolar.

2. Juegos pasivos

Los juegos pasivos son los que se realizan con una escasa o nula actividad física; estos juegos mantienen la atención del educando y dan un fondo de alegría y recreo, que podrá ser aprovechado para impartir la enseñanza de diferentes conocimientos dados en los programas escolares.

De este tipo de juego lo que más se obtiene, es la agilidad mental y una mejor coordinación en sus órganos vitales como: vista, oído, tacto, gusto y olfato.

Son propios para ejecutar en el salón de clases, debido a que su ejecución no requiere del desplazamiento de los participantes y si esto existiera sería en poca escala.

En estos juegos no existe ninguna duda respecto a la división de los sexos, en cuanto a su ejecución. Así vemos que son las niñas las que preferentemente gustan de los juegos pasivos; es cierto que la niña en edad escolar tiene en sí las mismas fuerzas de desarrollo y de expansión que el niño, pero su crecimiento y su impulso se dirigen en dirección diferente debido a la naturaleza propia de su destino de mujer y de madre. Su atención se dirige especialmente hacia los aspectos tranquilos y pacíficos, gusta de los juegos pasivos de salón, individuales o colectivos.

En cambio el niño de esa misma edad posee un carácter batallador, gusta de los juegos violentos que implican la superación de obstáculos materiales y en los que existan acciones competitivas. En síntesis: gusta de los juegos activos.

Esto no quiere decir que se excluya a las niñas o a los niños de uno o de otro tipo de juegos.

B. Por el lugar donde se realiza:

1. Juegos de salón

Los juegos de salón son aquellos que para realizarlos no se necesita gran espacio ni tanto desplazamiento por parte de los participantes. Son propios para niños de todos los grados de la escuela primaria, pero principalmente para

los del primero y segundo grados, porque a esa edad (6,7,8,- años) los niños prefieren los juegos de imitación (imitan a los animales, a las máquinas, a los aviones, los quehaceres hogareños,) así como también gustan de imitar a sus mayores, etc. Esta clase de juegos quedan enmarcados dentro de los -- juegos llamados pasivos. Tienen la virtud de poder ser adaptados para la enseñanza de los temas de las diversas áreas -- de los programas escolares vigentes. Corresponde al maestro seleccionar un juego para el aula y para el logro de un de-- terminado objetivo, tomar en consideración más que la edad, -- el grado mental y la habilidad de los niños. "El niño que -- juega bien, tranquilo, con imaginación, nos da garantía de -- salud mental". (1)

En esta clase de juegos lo que más ejercita el niño, es la imaginación, los sentidos y algunas posiciones corporales correctas; pero claro está que adaptándolos adquirirá -- conocimientos señalados en los objetivos específicos de los programas escolares.

Si estos juegos son de recomendarse para los niños -- más pequeños de la escuela primaria, es porque son ellos los que más se exponen a accidentes en un espacio muy amplio, -- como en una cancha, una terraza o un campo deportivo; sin -- embargo, con un poco de ingenio podrán ser adaptados a niños mayores con los que también se obtendrán óptimos resultados.

2. Juegos de campo

El niño necesita un espacio para jugar donde se pueda mover sin ser estorbado, es decir, espacio para despla-

(1) Arminda Aberastury, El niño y sus juegos, Editorial -- Paidós. Buenos Aires, Argentina, 1979, p. 57.

zarse en sus juegos que particularmente son activos.

Existen niños que al llegar a la escuela, se entregan al placer de disponer de un lugar para jugar a sus anchas sin ser molestados.

Incluso un niño muy pequeño necesita libertad de movimiento en el espacio y en ese afán de moverse notamos que se rebela enérgicamente si sus ropitas lo ciñen demasiado; o sea que el niño necesita suficiente espacio en su área personal de juego. Es importante que pueda disponer de ese lugar libremente, sin preocuparse de molestar a su compañero, romper algo que esté a su paso o lastimarse él mismo.

Al disponer de un lugar espacioso para los juegos de los niños, se les protege de los peligros que los amenazan - en sus tentativas de correr, saltar, desplazarse; y además - los mantiene alejados del tránsito de vehículos que pueden lastimarlos. El niño necesita gozar de la tranquilidad que le brinda su lugar de juego para concentrarse en la actividad lúdica y practicarla en forma placentera.

Los juegos de campo son los que necesitan de un espacio amplio, de ser posible al aire libre, adecuado a las necesidades de movimiento y actividad del niño.

Quien se detenga a observar el comportamiento de los niños en los campos de juego que satisfacen sus necesidades de la manera descrita, podrá percibir claramente la diferencia que existe entre este comportamiento y el aburrimiento o la conducta agresiva e incontrolable que demuestran los niños, que juegan en campos estrechos o de poco espacio para el libre desplazamiento de sus actividades lúdicas.

Estos juegos de campo que se practican casi siempre al aire libre, además de ser un estimulante en la labor educativa, fortalecen los músculos, alientan la creatividad y -

sirven de recreación (campamentos) a quienes los practican.

Pueden ser adaptados a diversos temas de las siete áreas que conforman los programas escolares en vigencia, para la obtención de conocimientos, actitudes y habilidades.

Estos juegos como los de salón, son muchos y variados. Dependerá del ingenio y de la iniciativa del maestro el seleccionarlos y adaptarlos para alcanzar los objetivos que se fijan o se deseen, con pleno éxito para satisfacción de quienes intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje.

CAPITULO III

BENEFICIOS Y APORTACIONES DEL JUEGO EN - LA ESCUELA PRIMARIA

BENEFICIOS Y APORTACIONES DEL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

A. En el desarrollo integral

En sus actividades lúdicas los niños no producen nada que contribuya al sostén de su familia y de él mismo; -- cierto, pero son incalculables los beneficios que recibe para su vida futura. Para que los niños se puedan defender en la vida tienen que aprender mucho, con esta idea algunos padres consideran un deber obligar a los niños a realizarse en ocupaciones útiles, útiles en el sentido de que les reditúe dinero y esto es imponer un comportamiento que no corresponde a su grado de evolución.

Todos comprendemos que los niños también tienen que ser útiles y valerse por sí mismos de acuerdo con sus posibilidades y tomando muy en cuenta su grado evolutivo. No se debe olvidar que las exageradas exigencias afectan su desarrollo físico y mental, no sólo porque lo que se les pide es demasiado, sino porque se les priva de todas las experiencias que podrían adquirir por medio del juego; ya se ha dicho que no hay contradicción alguna entre jugar y aprender.

Como maestros sabemos que todo aquello que los niños aprenden mediante el juego y por su propia iniciativa, será perenne y que lo podrán utilizar en el futuro.

En el desarrollo integral no sólo es importante el juego en la primera infancia, sino también necesita del mismo principalmente en la edad escolar, la adolescencia y la adultez, como una de las formas básicas en que se verifica el enfrentamiento del ser humano con su medio.

Todo lo que hace la vida digna de vivirla y le da un sentido de alto valor, lo que es capaz de enriquecer nuestra vida más allá de la mera existencia, no se consigue sólo a través de las experiencias del trabajo, sino precisamente en

las vivencias del juego.

Desde un punto de vista pragmático y utilitario, el juego resulta una actividad inútil, pero a través de él se cumple un sin número de fines que contribuyen al desarrollo integral del ser humano. Jugando el niño ejercita su agilidad física, sus sentidos, sus representaciones y su pensamiento; adquiere experiencia de las cosas que toma en la mano, así como del medio en que juega; también aprende coordinación y subordinación al grupo infantil, el sentido de cooperación con sus semejantes; encuentra recreación y placer al practicarlo y también revive experiencias desagradables que ha tenido en la vida.

De todo lo anterior, concluimos deduciendo que "una infancia rica en experiencias lúdicas crea las bases para formar actitudes que enriquezcan la vida adulta".⁽¹⁾

B. En el enfrentamiento del medio

El juego es una de las alternativas de mayor importancia en la que se verifica el enfrentamiento del individuo con su medio.

Jugando, el niño va conociendo su mundo circundante al cual tendrá que adaptarse en la acción del juego y en el futuro, ya como adulto.

Se ha dicho que jugar es aprender, por lo que el niño, jugando aprende a enfrentarse al medio donde se interrelaciona. Así por ejemplo, el juego del escondite enseña a conocer el terreno, a maniobrar entre obstáculos, a distinguir -

(1) Guía de trabajo, Licenciatura en educación preescolar y primaria, Tercer curso escolarizado, p.77.

un objeto de otro, a vincularse con sus camaradas, a medir - sus propias fuerzas y compararlas con las ajenas, sin percartarse siquiera que se adiestra para la vida a través de los juegos; nadie le enseña nada, él por sí mismo y por la naturaleza del juego aprenderá a enfrentarse a la vida.

Hasta el animal que juega también explora; cuando se es joven se es infatigable investigador.

Así por ejemplo, para el joven primate el saber es - inseparable del jugar y sin pensar en nada corre, salta, --- brinca y paralelamente aplica sus conocimientos a la vida - práctica, "su aprendizaje es un juego y así jugando empieza a distinguir a los fuertes de los débiles y a un lado sitúa a los que puede vencer, y por otro, a los que son más vigorosos que él. También aprende cómo tratar a los inferiores que se envalentonan y acaba sabiendo cómo debe aplicar el con--- trol sobre unos y otros" (1)

En fin, el hecho de conocer el medio a través del - juego, aporta beneficios, ya que al enfrentarse a ese medio donde se desenvuelve, sabrá manejar los aspectos negativos, - así como también aprovecharse de los aspectos positivos que darán éxito a sus actividades lúdicas y de su propia vida.

C. Por su proyección

Por su proyección, el juego y la libertad al practi- carlo, proporciona al individuo una intensa sensación de vi- talidad y ello contrasta con la coacción a la cual nos some- te el trabajo.

El niño que juega en libertad, en primer lugar se -

(1) Oriol i Anguera, El pan nuestro de..., p. 85.

deja guiar por su propia necesidad y sólo por ella, mientras que el hombre que trabaja obedece a una necesidad que le es impuesta desde afuera. En segundo término, el niño puede derrochar su energía y su tiempo sin vacilar.

"Cualquier persona que alguna vez recorra plácida y reposadamente, como en un día de fiesta, el camino que lo -- lleva a su trabajo y lo compare con el recorrido que en jornadas laborales suele hacer a toda prisa con el fin de llegar a tiempo y cuanto antes, experimentará la diferencia entre la estrechez compulsiva y la amplitud de visión, dada -- por una actividad dirigida hacia un fin inmediato y otra carente de finalidad utilitaria." (1)

De esta experiencia y otras semejantes nos damos -- cuenta también que la relación con el medio varía totalmente según esté dada por el juego o por el trabajo. "Quien se dirige a las cosas jugando, será cautivado por ellas, de una -- manera peculiar y las aprenderá de modo diferente a cuando -- reflexiona acerca de cada paso que debe dar!" (2)

Los adultos experimentamos esa entrega total de nuestro ser en las actividades lúdicas, sobre todo cuando no -- existe coacción alguna y muchas veces nos asombramos al descubrir situaciones que en otras circunstancias habíamos pasado por alto.

Cuántas veces nos ha sucedido que los niños pequeños nos sorprenden descubriendo en las cosas, cualidades y características que se escapaban por completo a nuestra imaginación; ésta es una consecuencia de su entrega incondicional --

(1) Universidad Pedagógica Nacional, Guía de Trabajo, Op. cit. p. 78 L.17

(2) Idem, L.21

y absoluta a los objetos que manipulan en sus juegos. Lo que realmente interesa al niño es el contacto con las cosas o el material que tiene en las manos para experimentarlos a fondo.

En fin, el juego beneficia al trabajo y es una condición decisiva para la preservación de la salud; pero además no se debe olvidar que proporciona al ser humano la posibilidad de evolucionar en un espacio de libertad.

D. Como liberador de energías

Reconocemos el movimiento como primera característica típica del juego; el juego sólo es posible con el movimiento y mediante él.

Precisamente por la necesidad del movimiento en el juego, éste es considerado como liberador de energías. El juego exige que el niño participe en los ejercicios físicos no sólo con el cuerpo, sino que ponga en juego también sus energías intelectuales, imaginativas y emotivas, por lo que al sostener que la actividad lúdica es liberadora de energías, no sólo nos referimos a lo físico, sino también nos referimos a lo mental.

Es importante que tengamos en cuenta al practicar el juego, las llamadas leyes de ejercitación: "el ejercicio hace crecer un órgano; demasiado ejercicio lo perjudica; poco ejercicio lo atrofia." (1)

Por lo que el juego tiene que ser condicionado al crecimiento orgánico, sin poner en peligro por exageración,

(1) Universidad Pedagógica Nacional, Licenciatura en educación Pre-escolar, Tercer curso semiescolarizado, -- p. 182, L. 6.

el sano desarrollo de los órganos.

Así pues, es un medio para desembarazarse de energías tanto corporales como mentales y ayuda al fortalecimiento de los órganos que sin la ejercitación se verían atrofiados.

E. Como fomentador de actitudes:

1. Sociales: El niño es un ser que necesita agruparse para jugar y esto lo obliga a vivir en sociedad. Dicho de otro modo, el juego lo hace sociable, lo educa para la vida.

Nadie puede vivir sin la ayuda de los demás y todos tienen necesidad de ser alguien ante y respecto a los demás. Por lo tanto no se puede forjar una personalidad positiva en la soledad.

La escuela prepara al niño para la vida en comunidad, por lo que es necesario que la educación se oriente hacia la participación del individuo en el medio social donde se desarrolla tratando siempre de buscar una mejor conducta ante los demás, y nada mejor que el juego como factor determinante para sociabilizar al educando y un medio propio para obtener del niño un mejor comportamiento.

Si observamos a niños de 9 a 11 años en su ambiente natural, nos daremos cuenta que prefieren jugar con niños que con niñas; sus juegos predilectos siempre serán distintos de los de las niñas.

Entre los niños de estas edades existe la tendencia a la formación de grupos que responden a la necesidad de socializarse.

Es evidente que la formación de un grupo, obedece a una necesidad de independencia y socialización.

Tomando en cuenta estas peculiaridades del niño, se-

ría muy conveniente encauzarlo hacia la formación de clubes o equipos de juego.

El profesor deberá ser en consecuencia un buen conocedor del medio social donde se desenvuelve el niño, para -- orientar debidamente el alcance de los objetivos programáticos a través del juego.

2. Motrices

Se ha dicho que en el niño sano, el juego es tan elemental como el hambre y la sed. es decir, el niño saludable por naturaleza tiene tendencias a jugar y nuestro deber más importante, como educadores o padres de familia, consiste en no coartar ese afán de jugar, sino al contrario debemos facilitarle la oportunidad adecuada para satisfacer esa necesidad lúdica.

Si observamos a los niños pequeños, nos daremos cuenta que se contentan con realizar actividades que les causen placer, por ejemplo: arrastran sus animalitos de juguete detrás de sí, corren de un lado para otro, tiran su pelota sin tener un lugar propio para hacerlo. En cambio los niños un poco mayores persiguen en sus juegos propósitos definidos, -- se proponen tareas como: construir un juguete, ganar una competencia, obtener un mayor número de canicas al jugar con -- sus amiguitos. De modo que en su actividad lúdica no sólo es importante la actividad en sí misma, sino más importante es el resultado obtenido en el juego, es decir, el rendimiento.

Tratándose de tareas de juego, éstas serán obligatorias sólo mientras los niños mantengan el deseo de realizarlas.

Otra actitud que suele el juego fomentar en el niño,

es que éste en ocasiones no puede distinguir con claridad entre sus deseos y la realidad, pues a veces insiste obstinadamente en haber ganado un juego a pesar de haberlo perdido -- sin lugar a dudas. Esto quiere decir que el niño, por el deseo de ser vencedor pasa por alto los hechos reales.

Por otra parte, los beneficios que aportan los juegos en fomentar actitudes motrices, es que el niño aprende a desplazarse en un espacio amplio o reducido, sin golpearse -- ni golpear los obstáculos que encuentra en su camino. Así -- por ejemplo, en el programa integrado de Segundo año existen objetivos que persiguen tal fin, como: coordinar sus movimientos al correr, eludiendo elementos fijos, (Unidad 4, módulo 2) coordinar sus movimientos al correr eludiendo elementos que se mueven, (Unidad 4, módulo 4).

Es fácil comprender que para el logro de los objetivos anteriores, se pueden emplear juegos de competencia en los que al correr salve los obstáculos que encuentre en su camino, ya sean fijos o en movimiento.

CAPITULO IV

PRESENTACION DE ALGUNOS JUEGOS

PRESENTACION DE ALGUNOS JUEGOS

A todos los niños les gusta jugar, pero no a todos - les agradan los mismos juegos. Esto es debido a que no tienen la misma edad, a que difieren en el grado mental, o también debido a que se encuentran en diferentes grados de educación primaria.

Razón por la cual al hacer la presentación de algunos juegos, lo haré tomando en cuenta una clasificación por grados en educación primaria, describiendo a la vez la mecánica de los mismos:

PRIMER GRADO

A. Juegos activos

1. De campo: "El domador"

Objetivo específico: Imitar animales conocidos.

Material: ninguno.

Lugar: Cancha de básquetbol o campo de béisbol.

Mecánica: Todos forman un círculo sin darse las manos. Se elige a un niño como domador, el cual pasa al centro del círculo y va dando vueltas fingiendo hacer chasquear un látigo; mientras se pasea nombraa un animal y los jugadores que forman el círculo imitarán los movimientos de dicho animal.- Ejemplo: si dice rana, saltan como ella, si dice elefante caminan como tal, si dice caballo galopa o relincha como él, - etc. Debe dar un breve período para nombrar a cada animal.

Después de haber nombrado algunos animales, el domador anuncia: ¡Ahora todos irán al desfile del circo!

Entonces los niños caminan en círculo imitando al animal que quieran. Se podrá repetir este juego cambiando de domador.

2. De salón: "Mira y acomoda."

Objetivo específico: Identificarse y situarse en espacios.

Material: Tarjetas de cartulina con números, pizarrón.

Lugar: Aula.

Mecánica: Se colocarán las tarjetas en el piso con los números frente a los niños que participarán en el juego: -- tres o cuatro niños. Se escribe un número en el pizarrón y los participantes deberán brincar sobre el número correspondiente que se encuentra en frente de ellos.

Los números de las tarjetas estarán repetidos tantas veces como participantes utilizemos.

El número que se ponga en el pizarrón, deberá borrar se en un tiempo que considere apropiado el maestro. Póngase varios números al mismo grupo de participantes.

Variante: en lugar de números podrán anotarse letras.

B. Juegos pasivos:

1. De campo: "La fruta envenenada"

Material: Una pelota de regular tamaño. Equipo de sonido.

Objetivo específico: Identificar los niveles de intensidad (débil y fuerte) producido por objetos y seres.

Lugar: patio, cancha o campo de béisbol.

Mecánica: Los jugadores, de pie, forman círculo sin darse la mano y de espalda al centro. Se pasan la pelota de uno a otro mientras se toca una pieza musical. El que tiene la pelota cuando la música se detiene, está envenenado y sale del juego. El juego prosigue y gana el que queda de último. -- Se repite tantas veces como considere el maestro.

2. De salón: "Guardar el montón"

Objetivo Específico: Distinguir los signos "mayor que" y "menor que"

Material: Dos botes o cajas, corcholatas.

Lugar: Salón de clase.

Mecánica: Se escoge al azar a dos niños y se les hace pasar frente a sus compañeros.

Se sientan en el piso y se les entrega a un montón de corcholatas, siendo un montón menor que el otro.

Se les dice: van a poner sus corcholatas una por una dentro del bote. No se vale echar por montones, tiene que ser una por una. Se da el aviso de comenzar.

Cuando han terminado se pregunta: ¿Quién se tardó más? ¿Por qué? ¿Quién tardó menos? ¿Por qué?

Variante: el mismo juego puede hacerse con flores, piedras, botones, semillas, etc.

SEGUNDO GRADO

A. Juegos activos

1. De campo: "Carreras de obstáculos en zig zag"

Objetivo Específico: Coordinar sus movimientos al correr eludiendo elementos fijos.

Material: Sillas de plegar, dos banderines con sus varitas, pañuelos.

Lugar: Patio, plazuela o cancha.

Mecánica: Se forma dos equipos y se les alinea en fila con una distancia de dos metros entre fila y fila. Se colocan en una raya de partida; previamente se pondrá los obstáculos frente a cada fila a una distancia de dos metros de cada obstáculo. Después de cuatro obstáculos y a una distancia de cuatro metros del último, se coloca un banderín por

fila.

El maestro da la salida, los dos primeros corren en zig zag eludiendo los obstáculos hasta llegar al banderín, lo rodean y regresan para activar a su compañero siguiente entregándole un pañuelo.

Gana el equipo cuyo último elemento llega primero.

2. De salón: "Relevo de letras"

Objetivo Específico: Indicar el orden alfabético.

Material: Tarjetas con todas las letras del alfabeto repetidas.

Lugar: Aula.

Mecánica: Se forma dos equipos. Los niños de los equipos pasan uno por uno hacia el grupo de letras que pondrá en el piso y frente a ellos, regresan con una cada quien, la coloca en orden en otro espacio señalado y en seguida pasa el siguiente miembro del equipo. Esto se repite hasta que todas las letras del alfabeto son colocadas una al lado de otra. El equipo vencedor es aquel que completa la serie primero.

B. Juegos pasivos

1. De campo: "Carrera de mano en mano"

Objetivo Específico: Coordinación Motriz.

Material: Colección de diversos objetos, cuatro sillas de plegar, cuatro botes.

Lugar: Patio, cancha o plazuela.

Mecánica: Se forma dos equipos y se colocan en filas a una distancia de dos metros una de la otra. En cada extremo de las filas se coloca una silla de plegar y se asienta en ellas un bote. En un extremo de cada fila se pone dentro

del bote objetos diversos en cantidades iguales por equipo.- Al dar la señal, los jugadores de la cabeza de cada fila empiezan a pasar aquellos objetos que, de mano en mano, llegan al final de la fila y son dejados en el bote puesto a propósito. Cuando el último objeto cae en el bote, los jugadores del otro extremo empiezan a pasarlo de regreso.

El equipo que termina primero gana el juego.

Los elementos de las filas deben estar frente a frente.

2. De salón: "¿Qué es?"

Objetivo Específico: Comprobar que cuantos más sentidos se aplique en la observación, se conoce mejor las cosas.

Material: Frutas, dulces y verduras de la región.

Lugar: Aula.

Mecánica: El profesor explica: vamos a jugar de "Adivina qué es". Ahora va a pasar un niño, le voy a vendar los ojos y le voy a dar un pedacito de una de las frutas para que pruebe. Tiene que adivinar qué fruta le di. Ustedes dirán si adivina o no.

Se hace el juego con distintos niños variando el material que se tenga, así como también cambiando de sentido para adivinar: olfato, tacto, gusto.

TERCER GRADO

A. Juegos activos

1. De campo: "El obstáculo volante"

Objetivo Específico: Obtener precisión al saltar.

Material: Una cuerda de tres a cuatro metros de largo, en uno de cuyos extremos se ata una pelota de aire.

Lugar: Terreno llano.

Mecánica: Se forma dos equipos. Los jugadores con cintas blancas y negras como distintivos, se formarán en círculo de manera intercalada, bastante cerca uno del otro.

Dada la señal de iniciación, un jugador ubicado en el centro, hace girar la cuerda con la pelota a ras del suelo, sin hacerla rebotar y a diferentes velocidades. Cuando pasa la cuerda, los jugadores deben saltar para evitar ser tocados.

Cada equipo acumula tantos puntos como jugadores tocados tenga. El jugador tocado reemplaza al que está en el centro.

Gana el equipo que menos jugadores tocados tenga.

2. De salón: "Leer y actuar"

Objetivo Específico: Distinguir el verbo en la oración.

Material: Carteles con verbos y enunciados.

Lugar: Aula.

Mecánica: Se señala a un niño y se le enseña un cartel: **Salta**; éste debe ejecutar la acción del verbo elegido. Si el niño lee y actúa bien, puede hacer las veces de maestro mostrando a sus compañeros un nuevo cartel.

Se puede organizar una competencia entre equipos. Los resultados correctos o incorrectos determinan el resultado total.

Los carteles pueden contener enunciados dirigidos a un niño determinado de los equipos: **Lalo saluda a José**.

Después del juego hacer notar que las acciones ejecutadas por los que participaron, son los verbos y forman parte del enunciado.

B. Juegos pasivos

1. De campo: "Pase lateral"

Objetivo específico: Coordinación Motriz.

Material: Balones.

Lugar: Patio, cancha.

Mecánica: Se forman dos equipos en filas enfrentadas a una distancia de dos metros una de la otra.

A la señal de inicio, el uno arroja el balón al dos, quien a su vez lo pasa al tres, éste lo pasa al cuatro y así se continúa hasta llegar al último jugador del equipo quien corre y se coloca a la derecha del uno y recomienza la serie de pases.

Gana el equipo que primero recobra su forma inicial.

Variante: Los pases pueden hacerse con dos o tres -- balones por equipo, cuando éstos son numerosos.

2. De salón: "Roscas"

Objetivo específico: Ampliar su habilidad en la suma, resta, multiplicación o división.

Material: Cartulina blanca, pizarrón, gis.

Lugar: Aula.

Mecánica: Hágase tantas roscas de cartulina, como -- equipos se quieran formar. En torno al borde exterior de cada rosca escriba los números del uno al diez. Cuelgue las -- roscas en el pizarrón; en el centro, sobre el pizarrón, escriba un número dígito (5) y el signo de multiplicar por --

ejemplo. El niño que pase deberá multiplicar cinco por un número de la rosca y anotar el resultado en el pizarrón en dirección a los números operados, enseguida regresa a su lugar para activar al jugador siguiente de su equipo.

Gana el equipo que termine primero de multiplicar correctamente los números de la rosca.

CUARTO GRADO

A. Juegos activos

1. De campo: "La pata coja"

Objetivo Específico: Practicará ejercicios disminuyendo, sin caerse, los puntos de apoyo que emplee.

Material: ninguno.

Lugar: Terreno plano.

Mecánica: Se forma dos equipos en columnas separadas a una distancia de tres metros. Se fija una distancia que deberá recorrerse. Se traza la línea de partida.

Los participantes flexionan hacia atrás una pierna y el compañero que le sigue detrás lo sujetará del tobillo. A una señal comenzarán el recorrido lo cual harán dando saltitos. La distancia no debe ser mayor de 10 ó 15 metros.

A la ida deberán flexionar la pierna derecha y a la vuelta del recorrido flexionarán la pierna izquierda.

Competencia: ganará el equipo cuyo último elemento, regresando, cruce primero la línea de partida.

2. De salón: "Relevos de operaciones matemáticas"

Objetivo específico: Resolverá problemas que le permitan aplicar conocimientos acerca de las operaciones estu-

diadas.

Material: Cuadro grande de cartulina con números y signos matemáticos.

Lugar: Aula.

Mecánica: Se pone el material en el suelo. Se forma dos equipos. Un miembro del primer equipo expone un problema en el pizarrón y un niño del segundo equipo da la respuesta saltando en el conjunto de cuadros con números y signos matemáticos trazados y escritos en el cuadro grande. Seguidamente pasan dos miembros, el del primer equipo dará la respuesta y el del segundo equipo expondrá el problema. Y así, de manera alternada, hasta que participen todos los elementos de los equipos.

Competencia: Gana el equipo que menos se haya equivocado.

B. Juegos pasivos

1. De campo: "Tiro al blanco"

Objetivo específico: Efectuará lanzamientos de precisión a puntos fijos y móviles.

Material: Una pelota y una silueta.

Lugar: Patio, cancha, terreno plano.

Mecánica: A 10 metros aproximadamente de la silueta, se traza una línea de tiro, cuyo límite no deberá sobrepasarse.

El juego consiste en intentar golpear y derribar la silueta. Se ha de efectuar tres intentos seguidos, con impulso o sin él, según se establezca.

Competencia: Por equipos, totalizar la cantidad de blancos logrados por los jugadores de cada equipo.

2. De salón: "El navío"

Objetivo Específico: Acrecentará su léxico por medio de la integración de campos semánticos.

Material: Una pelota.

Lugar: Aula.

Mecánica: El maestro explica el juego: Consiste en que el navío puede ir cargado de plantas, objetos o animales. Al que se le señale tirándole la pelota mencionará el nombre de una planta, de un objeto o de un animal. El maestro comienza diciendo: Va el navío cargado de... el niño que reciba la pelota mencionará un nombre y luego tirará la pelota a otro niño diciendo: Va el navío cargado de... el señalado dirá un nombre y luego tirará también la pelota a otro niño diciendo: Va el navío cargado de... y así hasta que participen varios niños o todos los alumnos.

El maestro anotará en columnas los nombres que se mencionen.

QUINTO GRADO

A. Juegos activos

1. De campo: "El gusano"

Objetivo Específico: Coordinación Motriz.

Material: Ninguno.

Lugar: Terreno llano con pasto, patio o cancha.

Mecánica: Se organiza dos equipos formados en hileras. Los jugadores se sientan en el suelo con las piernas flexionadas. En esta posición, cada jugador toma con sus manos los tobillos del compañero que se encuentra colocado detrás de él. Toda la hilera avanza simultáneamente, desplazando primeramente las piernas y luego las caderas.

Competencia: Gana el equipo cuyo último jugador pasa la línea de meta trazada previamente.

2. De salón: "Saltar y alcanzar"

Material: Pizarrón, gis, metro.

Lugar: Aula.

Mecánica: Se trazan en el pizarrón 20 líneas colocadas a cinco centímetros una de la otra.

Se empieza a la altura de la cabeza del niño más bajo de la clase; éste primeramente se recarga en el pizarrón y alza los brazos para ver que tan alto puede alcanzar. Enseguida trata de brincar y de tocar por encima del límite alcanzado anteriormente.

El resultado de cada niño, se computa restando el alcance de cuando solamente alza los brazos del alcance de cuando brinca.

Cada niño podrá brincar en tres ocasiones alternadas, o sea, después de que pasen todos, se comenzará de nuevo con el primero y luego pasarán por tercera ocasión.

B. Juegos Pasivos

1. De campo: "Pasa mano hacia atrás y regreso por el costado"

Objetivo Específico: Coordinación motriz y sensopercepción visual.

Material: Pelotas de hule y de aire.

Lugar: Cancha o campo con césped.

Mecánica: Se forman dos equipos y se colocan por hileras, a una distancia de tres metros una de la otra. Los jugadores se sientan poniendo los pies a la altura de las caderas del que está delante. El primer jugador mantiene la pelota con los brazos extendidos por encima de la cabeza;

cuando se ordena iniciar el juego se deja caer hacia atrás -- para que la tome el dos, quien a su vez la dejará caer al -- tres; éste al cuatro y así sucesivamente hasta el último, -- quien devolverá la pelota haciéndola rodar por un costado -- empujándola con la mano, de manera que llegue hasta el primero de la jilera quien nuevamente iniciará el juego.

Competencia: Gana el equipo que menos errores cometa durante una determinada cantidad de vueltas.

Variante: En cada equipo, si son numerosos, pueden -- utilizarse dos o tres pelotas.

Nota: EL regreso de la pelota debe hacerse alternadamente por ambos costados.

2. De salón: "El rey en su trono"

Objetivo Específico: Conocer los nombres de las capitales de los Estados.

Material: Tarjetas con nombres de las ciudades capitales y con nombres de los Estados.

Lugar: Aula.

Mecánica: El profesor escribe Reyes y Reinas a la -- cabeza de dos columnas trazadas en el pizarrón y coloca una silla a cada columna; se elige a un niño y a una niña para -- que se sienten en esas sillas. El profesor enseña al niño -- dos o tres tarjetas y si éste dice correctamente cuál es el Estado o la ciudad capital de las tarjetas enseñadas, su nombre se escribe en la columna de los Reyes. Se hace lo mismo con la niña. Esto se repite con tantas reyes y reinas potenciales como sea necesario.

Variable: Pueden utilizarse tarjetas con operaciones matemáticas. Si el grupo no es mixto se anotarán dos columnas de reyes.

SEXTO GRADO

A. Juegos Activos:

1. De campo: "Pasamano lateral y retorno con obstáculos"

Objetivo Específico: Coordinación matriz

Material: Un balón de básquetbol por equipo.

Lugar: Patio, campo con césped, cancha.

Mecánica: Se forman dos equipos y se colocan en fila enfrentados y a una distancia de cuatro metros. Entre cada jugador habrá una distancia de dos metros. A una señal, el jugador uno pasa el balón al dos y toma la posición de decúbito ventral (posición para realizar lagartijas), el dos pasa al tres y a su vez toma aquella misma posición; así se continúa hasta el último jugador, el cual regresa con el balón saltando sobre los alumnos que están en el suelo, los cuales se ponen de pie a medida que pasa el corredor.

Cuando termina su carrera, el alumno se ubica a la cabeza de la fila y pasa el balón, continuando así el juego.

Advertir que en ningún momento al estar en posición de decúbito ventral, deben ser desplazados los pies.

Competencia: Gana el equipo que primero recobra su formación inicial.

2. De salón: "Yo primero"

Objetivo Específico: Resolverá problemas de las operaciones aprendidas.

Material: Pizarrón, gis.

Mecánica: Se forman dos equipos y se colocan en fila. Se pone en el pizarrón frente a cada fila, un problema para cada niño que la compone. Al darse una señal, el primer niño de cada equipo corre al pizarrón y resuelve el primer proble-

ma; vuelve corriendo a su asiento y entonces el segundo niño corre al pizarrón, soluciona el segundo problema y vuelve corriendo a su lugar. Esto prosigue hasta que todos hayan resuelto su problema.

Competencia: Gana el juego la fila que termina primero con todas las soluciones correctas.

B. Juegos Pasivos.

1. De campo: "Los remeros"

Objetivo Específico: Coordinación matriz y ritmo y cadencia en los movimientos.

Material: ninguno.

Lugar: Terreno llano, patio, cancha.

Mecánica: Se organizan dos equipos formando hileras enfrentadas. Todos los jugadores estarán sentados. Los jugadores que encabezan cada hilera se toman fuertemente de las manos, (pueden tomar un bastón con el mismo fin). Los demás integrantes de cada hilera toman apoyo con sus manos sobre los hombros del compañero que tienen delante con las piernas enlazadas a la altura de las caderas.

Dada una señal, los equipos comienzan un movimiento continuado de vaivén como los remeros, mediante flexiones y extensiones del tronco.

El equipo que cumpla en menor tiempo la cantidad de movimientos completos (vaivén) indicados por el profesor, -- sin que se rompa la cadena, es el ganador.

2. De salón: "Eliminación matemática"

Objetivo Específico: Obtendrá habilidad en la resolución de problemas.

Material: Pizarrón, gis.

Lugar: Aula.

Mecánica: Se forman dos equipos, uno frente al otro. El profesor plantea un problema al primer niño de la primera fila; si el niño no da el resultado correcto, se sienta y el profesor plantea un problema similar al primer niño del otro equipo; si contesta correctamente debe plantear un problema al niño siguiente del equipo contrario. Sigue el juego zig-zagueando de un lado a otro.

Puede practicarse el juego aplicando problemas de -- multiplicación, resta, suma o división.

Competencia: Gana el equipo del que menos elementos se equivoquen.

Los juegos comprendidos en esta clasificación son a manera de ejemplos, pues son tantos y tantos juegos existentes que se pueden adaptar a los programas de educación, que sería muy amplio anotarlos.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

El juego es toda actividad corporal del individuo.

El juego y la vida corren paralelamente en la historia de la creación y del hombre.

La actividad lúdica cubre una importancia vital, -- pues se encuentra presente en las necesidades del hombre, -- tal como lo están el hambre y la sed.

El juego es en el niño una actividad tan necesaria, -- que resultarían ineficaces las actividades escolares, si no se utilizara como un medio para motivar la enseñanza.

Para la obtención de mejores resultados en la enseñanza, imprescindible es que el maestro se auxilie del juego como un recurso didáctico.

El juguete es un elemento que provoca el juego, pero no es indispensable para practicar esa actividad.

Los juegos tanto activos como pasivos, ayudan al niño en su desarrollo físico y mental.

Es cierto que el juego no proporciona nada que contribuya al sostén de la familia, pero son incalculables los beneficios que recibe el niño para su vida futura.

El juego es una de las alternativas de mayor importancia en la que se verifica el enfrentamiento del individuo con su medio.

El juego beneficia al trabajo, es una condición decisiva para la preservación de la salud y proporciona al ser --

humano la posibilidad de evolucionar en un espacio de libertad.

El juego es considerado como liberador de energías, pero no debemos olvidar las leyes de ejercitación: el ejercicio hace crecer un órgano; demasiado ejercicio lo perjudica; poco ejercicio lo atrofia.

Los juegos clasificados en este trabajo, son a manera de ejemplos, pues por la cantidad y diversidad de éstos sería muy amplio anotarlos.

BIBLIOGRAFIA

- ABERASTURY, Arminda. El niño y sus juegos. Editorial: Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1979.
- ANGUERA i Oriol, El pan nuestro de... Editorial: Mexicana. - 1980. 1a. Edición.
- CRATY, Bryant J. Juegos didácticos activos. Editorial: Pax-México. 1974.
- CRUZ, Lirón Juan Manuel. Didáctica sobre actividades creadoras y prácticas. Editorial: Oasis, S.A. México. 1967 2a. Edición.
- DEL POZO, Hugo. Recreación Escolar.
- EDGREN, Henry D. y Joseph J. Gruber. Juegos Escolares para - primaria. Editorial: Pax-México. 1967.
- JAULIN, Robert. Juegos y juguetes. Editorial: Siglo XXI editores. México.
- LISTELLO, A. P. Clerc y otros. Recreación y educación física y deportiva. Editorial: Kapelusz. Buenos Aires. 1a.- Edición. 1965.
- MAILLO, Adolfo y otros. Enciclopedia de Didáctica aplicada.- Editorial: Labor, S. A. Tomo: III
- ROSALES Camacho, Luis. Diccionario enciclopédico de Selecciones del Reader's Digest de México. Editorial: Mexicana. 8a. Edición. Tomo VI.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Libro para el maestro. Programa integrado de segundo grado de primaria. 1981.

TAMACHTIA. El niño: Algunos problemas psicológicos. Revista semestral de información pedagógica. Tomo: I. No. 3.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Guías de Autoinstrucción. - Licenciatura en Educación Preescolar. Tercer curso - semiescolarizado. 1981.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Guía de Trabajo. Licenciatura en educación Primaria y Preescolar. Tercer curso escolarizado. México, D.F. 1980.