



Unidad
SEAD
191

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



EL JUEGO COMO AUXILIAR EN EL APRENDIZAJE
DE LA EDUCACION BASICA

JESUS LEONEL IBARRA TREVIÑO 1376

MONTERREY, N. L.

MAYO DE 1984

UNIDAD
SEAD
191

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

EL JUEGO COMO AUXILIAR EN EL APRENDIZAJE
DE LA EDUCACION BASICA

JESUS LEONEL IBARRA TREVIÑO

Tesina presentada para obtener el título de
Licenciado en Educación Primaria

Monterrey, N. L.

Mayo de 1984.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Monterrey, N. L., a 2 de Mayo de 19 84

C. Profr. (a) JESUS LEONEL IBARRA TREVIÑO
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa TESINA
titulado EL JUEGO COMO AUXILIAR EN EL APRENDIZAJE DE LA
EDUCACION BASICA
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



Profr. Ismael Vidales Delgado



S. E. N.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 2830
MONTERREY, N. L.

CON CARIÑO:

**Para mi esposa Silvia
y para mi hija Silvia
Paola**

PROLOGO

Las experiencias adquiridas en la práctica docente nos permiten observar el caudal de recursos con que cuenta el maestro y la poca importancia que se presta a algunos de ellos. Tal es el caso del juego, actividad innata en el niño, que en manos del maestro se convierte en un valioso instrumento.

El juego no es tan solo un pensamiento, ni una actividad rutinaria en la vida del niño, sino que es todo un conjunto de manifestaciones infantiles de gran significación.

Debido a la poca importancia que en ocasiones se presta a este recurso, ha surgido la necesidad de investigar, conocer y analizar la verdadera esencia del juego.

No podemos hablar de una educación integral en el alumno, cuando no hemos propiciado en éste el desarrollo pleno de sus facultades, desarrollo que obedece a la naturaleza activa del niño. Es por eso que mediante este trabajo, de titulación, opción tesina, pretendo presentar algunas consideraciones, esquemas, objetivos y valores del juego, así como algunos modelos de juegos que nos ayuden a lograr el desarrollo íntegro del niño y al mismo tiempo a que lo utilicemos como auxiliar didáctico.

Espero que esta breve exposición despierte el interés de todo maestro respecto a la utilización de este recurso en la escuela primaria.

INDICE

	Página
DICTAMEN	
DEDICATORIA	
PROLOGO	
I. INTRODUCCION	1
II. TEORIA DEL JUEGO	
A. Definición del juego	3
B. Antecedentes de juego	4
C. Valores del juego	5
D. Objetivos del juego	7
III. FUNDAMENTOS PSICOLOGICOS, FISIOLÓGICOS Y SOCIOLOGICOS DEL JUEGO.	
A. Fundamentos psicológicos del juego	9
B. Fundamentos fisiológicos del juego	11
C. Fundamentos sociológicos del juego	12
IV. LOS JUEGOS EN LOS DISTINTOS NIVELES DE LA EDUCACION PRIMARIA	
A. Juegos en el primer ciclo de la educación primaria	15
B. Juegos en el segundo ciclo de la educación primaria	19
C. Juegos en el tercer ciclo de la educación primaria	23
V. EL JUEGO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO	
A. El juego como auxiliar en el área de Español	27

	Página
B. El juego como auxiliar en el área de Matemáticas	29
C. El juego como auxiliar en el área de Ciencias Naturales	31
D. El juego como auxiliar en el área de Ciencias Sociales	33
VI. CONCLUSIONES	36
BIBLIOGRAFIA	

I.- INTRODUCCION

Los juegos en la escuela primaria" es un tema que implica una gran variedad de conocimientos acerca de las preferencias, cualidades y limitaciones de los niños.

El juego ha estado unido al desarrollo del hombre y por consiguiente del niño, por lo cual es muy importante reconocer los fundamentos sobre los cuales se ha establecido.

Los juegos nos pueden proporcionar grandes ventajas para el conocimiento real de los alumnos ya que el juego actúa como una medida terapéutica pues permite liberar tensiones acumuladas y propicia la proyección de la personalidad. A su vez, permite el desarrollo físico del alumno y lo prepara para su desenvolvimiento social.

Al hablar del desarrollo del juego en la escuela primaria se debentomar muy en cuenta los intereses de los niños, que son en el primer ciclo, el movimiento puro; en el segundo ciclo, la habilidad personal; en el tercer ciclo, la socialización o sentimiento de grupo. También es importante observar la capacidad física del niño y hacer una adecuada selección de los juegos que encaminan de la mejor manera el logro de los objetivos en el alumno.

Por ser motivador de la atención y de la actividad en el niño el juego tiene indudable valor didáctico y su utilización es de gran ayuda en las actividades, tanto en el área de español,

matemáticas, como en las demás áreas del programa.

En suma, el juego es un recurso, que bien encauzado es un auxi
liar efectivo para lograr la educación integral en el niño.

II.- TEORIA DEL JUEGO

A.- Definición del Juego.

A través del tiempo grandes pedagogos, psicólogos y hombres en general han tratado de definir y aplicar el juego en su campo de acción. Entre estas definiciones podemos mencionar las siguientes: para Froebel, el juego representa el grado más elevado en el desarrollo del niño. Según Compayre el juego es algo de profunda significación. De acuerdo a Piaget la realidad del niño es el juego. Para Fanciulli el juego sirve para preparar a la infancia para la vida seria. Según H. Carr el juego tiene una función biológica muy amplia. De acuerdo con A. Pruneda podemos decir que el juego facilita el desarrollo de las aptitudes mentales del niño y motiva a las verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando. Uno de los pioneros en la investigación y aplicación del juego en México, Ramón García Ruíz, considera al juego como el vivir. El juego es realmente el gozo, en el niño, siendo además una actividad útil y necesaria. Al considerar estas respetables definiciones y en base a las experiencias adquiridas en la práctica docente me atrevo a decir que: El juego es una actividad propia y natural del niño en el cual desarrolla sus gustos y preferencias, así como proyecta su yo interior.

Ver a un niño jugar es verlo en su condición más pura, y es --
tan propio de él como cualquier necesidad del ser humano en su

totalidad. Además el juego le sirve al niño para que su cuerpo físico se desarrolle, madure y lo ayuda a prepararse para su vida futura.

B.- Antecedentes del Juego.

La historia del juego se remonta a los inicios de la humanidad en el cual el hombre debió haber sentido la necesidad de moverse, saltar y prepararse para su continua lucha con el medio ambiente. Se encontraron los primeros indicios gráficos de los juegos en los bajo-relieves egipcios en tiempos cercanos a los 4,000 años a. de C. Estos nos demuestran que los juegos estaban relacionados directamente con su vida diaria, por ejemplo, saltos, carreras, luchas, etc. Los hindúes en tiempos simultáneos a los egipcios practicaron los juegos. En especial la lucha y las leyes del Manú elevaron la gimnasia a una disciplina con un carácter obligatorio y supremo en el ámbito religioso. En otros pueblos los juegos se desarrollaron y alcanzaron niveles muy altos en relación con la función del cuerpo ya que se consideraron una disciplina aparte y específica del cuerpo humano. Por ejemplo en la China, desde el año 2,800 a. de C. la secta religiosa del Kung-fu impuso una verdadera gimnasia con movimientos respiratorios, masajes, fricciones e hidroterapias con la finalidad de elevar la funcionalidad del cuerpo. En Japón siempre se ha practicado la disciplina del cuerpo llamado el jiu-jitsu. Sin embargo en Grecia fue donde por primera vez los ejercicios físicos se convirtieron en institución que incorporada a la vida nacional tiene significado educativo, esté

tico y religioso. Los griegos le dieron la importancia debida al juego ya que le proporcionaron significación y no lo llevaron solamente a las áreas físicas sino también al aspecto espiritual y sentimental del hombre. Además los juegos con los griegos alcanzaron un nivel de organización y destreza ya que instituyeron los "Juegos Olímpicos" que son el grado más alto y puro de los juegos. El desenvolvimiento de la belleza del cuerpo y del alma por medio del juego, en los griegos, se pierde al fin del Imperio Romano. Años después, en la Edad Media, sólo se practicaba el juego en forma natural en el niño y en los adultos fué desarrollándose escasamente en algunos torneos. En la época del Renacimiento florecieron todas las actividades y con ellas el juego, aunque parece ser que en la Epoca Moderna entró en decadencia, volvió a resurgir en toda su plenitud, esto es, como instrumento educativo, psicológico, sociológico y físico.

C.- Valores del Juego.

El juego tiene un valor intrínseco en la vida del niño ya que le ayuda a transformar y enriquecer el mundo del cual forma -- parte. Los constantes cambios del hombre a través de la historia y su lucha con el medio ambiente nos ha dado las bases para observar, descubrir y aplicar la importancia y los valores del juego.

Desde el nacimiento del nuevo ser el juego demuestra su valor ya que ayuda para desarrollar y dar funcionalidad a las fibras

nerviosas y más adelante es un agente muy importante para el desarrollo físico del niño y del ser humano en general. No solamente es importante porque ayuda a lograr una buena salud -- física sino porque permite también un buen estado psicológico, es decir una vida sana emotiva y moralmente. Psicológicamente el juego sirve también para "desahogar" las tensiones internas de los niños y de la gente en general. Por medio de él podemos encauzar y canalizar las tendencias agresivas en un escape natural del individuo.

En nuestro trabajo diario nos hemos dado cuenta que los alumnos generalmente al jugar no ocultan nada, sino que se proyectan en toda su plenitud: gustos, preferencias, sentimientos, limitaciones y aspiraciones. El juego los lleva también a descubrir, desarrollar y mantener relaciones de amistad o cooperación en distintas situaciones de la vida diaria. La observación de lo anterior nos hace posible afirmar que en el juego se ayuda, se coopera, se intuye y se prevenen situaciones que son muy similares a las de la vida diaria. Otro valor del juego es que posee la propiedad de ser una forma más de dar alegría al niño, es un ideal de recreación que no se separa del infante. "El juego adorna la vida, siendo algo que la complementa como función biológica y, por el sentido que comprende, por su significación, sus conexiones espirituales y su resultado de crear órdenes para la comunidad, es un efectivo valor -- cultural". (1) El juego despierta en el niño muchas funciones

(1) Hugo Del Pozo S. Recreación Escolar. 3a. ed. México, Ed. - Avante 1978, p. 26

relacionadas, que le llevarán a adquirir una cultura y un espíritu de disciplina. Si el niño se acostumbra a un esfuerzo constructivo, puede sentirse inducido a realizar actividades creativas, a mostrar ingenio y a lograr bases para su desenvolvimiento.

t⁴

El juego es un recurso didáctico muy importante. "Su lugar está en todas aquellas cuestiones que reclaman constante repetición, no porque se considere que lo agradable o que la repetición por sí misma tenga una gran significación dentro del proceso del aprendizaje; sino porque dan lugar a que los verdaderos factores de él se pongan en actividad". (2) Decimos que el juego es un gran instrumento didáctico porque puede generar la actividad necesaria para la introducción, desarrollo y conclusión de una clase específica; es decir, puede lograr su objetivo si lo utilizamos con tacto y en su momento oportuno. El juego también ayuda a introducir al niño en las actividades de la escuela primaria mediante él es posible lograr la adaptación del cambio casa-escuela y preparar al niño para las relaciones con sus nuevos compañeros de juego y estudio.''

D.- Objetivos del Juego.

Entre los objetivos del juego se pueden citar los siguientes: completar o propiciar la educación integral del niño, es decir,

(2) Laureano Jiménez y Coría. Organización Escolar. 17 ed. México. Ed. Fernández editores, 1978, p. 121

permitirle que desarrolle armónicamente todas sus facultades; desarrollar el cuerpo humano y mantenerlo saludable para la vida futura; desarrollar hábitos de aprovechamiento del tiempo libre; crear un espíritu de disciplina y cooperación de grupos; promover las bases para el desarrollo competitivo de los deportes; propiciar un ambiente de alegría entre los niños; "desa--rrollar positivamente los aspectos de la personalidad: el valor la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos" (3) y "desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil; caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar; todo esto interrelacionado - con el desarrollo intelectual en la formación del carácter".(4)

(3) Hugo Del Pozo. Op. cit. p. 30

(4) Idem

III.- FUNDAMENTOS PSICOLOGICOS, FISIOLÓGICOS Y SOCIOLÓGICOS DEL JUEGO

A.- Fundamentos Psicológicos del Juego.

El niño tiene características específicas que lo diferencian de otros niños y que lo hace actuar de manera diferente en base a cierto impulso interno. Este impulso se desarrolla en función de las experiencias vividas en las que el movimiento y la percepción forman la parte más importante.

La percepción es una conducta psicológica compleja, mediante la cual, el ser humano recibe y organiza sus sensaciones para tomar conocimiento de lo real. Es el enlace entre el yo y el medio y representa la respuesta motriz de una conducta mental a los diferentes estímulos recibidos. Al desarrollar su percepción, el niño al mismo tiempo desarrolla su capacidad cerebral y encuentra una estabilidad en su conducta que le servirá de base en su relación con el medio.

Decíamos anteriormente que el desarrollo integral de la personalidad en el niño era lograda a través del movimiento y la percepción. En el movimiento, el niño no puede tener mejor medio que el juego. "En el juego halla por el momento, la satisfacción de los deseos que la vida le niega" (5) y encontrará a través de él libertad para su movimiento, su percepción y su

(5) S.E.P. Guías de Trabajo. Licenciatura en educación primaria y en educación preescolar. México, 1980, p. 77

imaginación que no podrá encontrar en ninguna otra actividad. El juego ofrece la oportunidad al niño, de desplegar su iniciativa de acuerdo a sus gustos, preferencias y aspiraciones. El niño se da cuenta de sus potencias y limitaciones, por lo que podemos decir que es capaz de tener una "conciencia de sí". Sin tener un plan prefijado el niño va tomando el lugar que corresponde a sus características interiores en concordancia con el medio que lo rodea. Presenta desde sus primeros años, necesidades profundas, por lo que es imprescindible que el maestro le presente mediante el juego actividades adecuadas para su desarrollo. A través del juego se le puede ayudar a formar su carácter, a adquirir el dominio de sí mismo y a la adquisición de valores morales como son el respeto a sus compañeros, la lealtad a su grupo, el valor y el espíritu de disciplina.

Uno de los aspectos psicológicos más importantes que el juego logra desarrollar, es que, presenta un efecto "relajador", es decir, presenta al niño la mejor oportunidad para "desahogar" las cargas o problemas que pudieran tener lugar en su interior.

El juego también desarrolla el sentido ético del niño porque permite desarrollar en él el respeto a sus compañeros y a las reglas del juego. Mediante el juego puede aprender a solidarizarse con sus compañeros a alcanzar una limpieza de conducta que repercutirá en su vida futura.

Lo expresado anteriormente nos permite comprender porqué el juego es una necesidad en el niño. No es una actividad pasajera

en su vida infantil sino la expresión más real de sus características e intereses.

B.- Fundamentos Fisiológicos del Juego

El niño ante todo tiene la necesidad de acción y la Fisiología nos señala las condiciones óptimas para el desarrollo del cuerpo humano. La Fisiología es la rama de la biología que se ocupa del estudio del funcionamiento de cada uno de los aparatos y órganos del cuerpo humano. La característica esencial del ser humano es de hallarse en constante movimiento, por el cual llega a conocer su cuerpo y el medio que lo rodea. Asimismo la fisiología sostiene que para un normal crecimiento el niño necesita moverse, hacer ejercicio. Es decir, el cuerpo y la mente humana necesitan de una constante reanudación de labores prácticas y mentales para la integración de su personalidad, ya que el desarrollo del cuerpo tiene como base las "leyes de maduración nerviosa, que son: Ley Céfalocaudal: El desarrollo se extiende a través del cuerpo desde la cabeza hasta las extremidades. Y Ley Proximodistal: El desarrollo procede desde el centro hacia la periferia a partir del eje central del cuerpo"

(6)

El funcionamiento del cuerpo debido a la actividad, le permiten desarrollarse en forma correcta, alcanzando el tamaño y las características normales o apropiadas para cada tipo de cuerpo, además de alcanzar el funcionamiento interno de órganos

(6) S.E.P. Op. cit. p. 113

y aparatos. Alcanzar por medio del movimiento o actividad corporal la debida funcionalidad para tener y conservar una buena salud, es otro de los puntos importantes de la vida humana. En la vida del niño, no hay mejor manera para lograr este funcionamiento del cuerpo, que mediante el juego. Por medio de él - el niño logra el mejoramiento de su cuerpo, porque actúa sobre las grandes funciones orgánicas: respiratorias, digestiva, circulatoria y nerviosa.

El juego le da la oportunidad de lograr la coordinación motriz general (caminar, trotar saltar, correr) y la especial (velocidad, fuerza, equilibrio, control, flexibilidad). Y además le permite la adquisición simultánea de vigor y flexibilidad buscando la independencia de los movimientos musculares y evitando los movimientos inútiles. Es decir, a través de los ejercicios y del juego se logra la conciencia de los movimientos y la independencia de los mismos para una mejor utilización del cuerpo. Un buen estado fisiológico del cuerpo del niño, lo -- llevarán a tener una buena aceptación en la sociedad, lo que -- será de gran ayuda emocional ya que podrá desarrollar el sentimientos de seguridad.

C.- Fundamentos Sociológicos del Juego.

El hombre es ante todo un ser social. Dentro de la sociedad - se agrupa de acuerdo con determinadas normas específicas para cada situación concreta y con ciertas características genera-- les más o menos estables. "Sólo una convivencia estable permi-

te a los niños y jóvenes aprender de sus mayores en vez de tener que iniciar por su cuenta todo el proceso de enfrentamiento técnico a la naturaleza". (7)

Una característica general de la sociedad humana es el hecho - "de que para vivir forzosamente tiene que alimentarse, habitar, vestirse y satisfacer otras necesidades". (8) Entre estas necesidades podemos mencionar las internas del hombre, es decir, - necesidades de divertirse, de jugar, de soñar, de convivir, -- etc.

Uno de los medios más apropiados para socializar al niño es el juego. "El juego es una de la forma básicas en que se verifica el enfrentamiento del hombre con su medio", (9) por las cuales adquiere variadas experiencias que le serán útiles en sus actividades futuras. Un niño que no juega, puede tener inseguridad en su desenvolvimiento social, originando perturbaciones afectivas, y éstas a su vez interferencias en sus relaciones - con los demás. Al no jugar el niño puede encerrarse en sí mismo y producirse un distanciamiento entre él y su medio. "El -- juego es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias gregarias, encauzando prácticamente el valor de la cooperación, la importancia de la disciplina de grupo. Crea en el niño una actitud optimista de la vida, dándole

(7) S.E.P. Ciencias Sociales. 1er. Curso de Licenciatura en educación primaria. educación preescolar. México, 1976, --

p. 101

(8) Ibid. p. 114

(9) S.E.P. Guías de Trabajo Op. cit. p. 76

al hombre serenidad y energía". (10) A través del juego el niño puede adquirir el interés por la cooperación y ayuda a su prójimo que le serán de suma importancia en su vida futura, -- dándole la confianza debida para afrontar el mundo. El juego bien encauzado y ordenado es un medio que nos será útil por su carácter formativo, ya que forma y estabiliza el carácter del niño, las tendencias gregarias y las relaciones sociales, del mismo. El juego enseña o instruye al niño por medio de él se le proporciona instrucción y motivación para superar las dificultades que se le presenten en el juego y más adelante en la sociedad.

(10) Laureano Jiménez y Coría. Op. cit. p. 120.

IV.- LOS JUEGOS EN LOS DISTINTOS NIVELES DE LA EDUCACION PRIMARIA

Como el ámbito de la escuela primaria es muy extenso, propongo la subdivisión en ciclos escolares para tener una imagen más específica del niño y sus juegos. Generalmente los juegos que más les gustan a los niños son aquellos que están en relación directa con sus características o condiciones de cada escuela en particular.

A.- Juegos en el primer ciclo de la educación primaria.

El primer ciclo abarca a los niños que cursan el 1º y 2º grado. En estos grados a los niños les interesa el ejercicio, la acción, el movimiento en sí, sin importarles el resultado del juego. El maestro debe tener como objetivo principal el desarrollo de la coordinación motriz general, a base de juegos que lleven carreras, saltos, lanzamientos o trotes. Que conduzcan al alumno al conocimiento de su cuerpo.

Otros objetivos que se pueden lograr mediante el juego son:

- "El desarrollo de las posibilidades de control postural y respiratorio.
- El conocimiento de derecha y de la izquierda.
- La afirmación definitiva de la lateridad.
- La independencia de los brazos con relación al tronco".(11)

(11) S.E.P. Guías de Trabajo. Op. cit. p. 111

En los primeros días de clase para hacer más placentero el cambio de la casa a escuela se puede motivar a los niños mediante sencillos coritos y juegos como: Encuentra a tu compañero, El-torbellino y El señor oídos. Durante el transcurso del ciclo escolar son muy recomendables todas las rondas mexicanas tradicionales, por ejemplo: Doña Blanca, Naranja Dulce, etc. Para - el último período escolar propongo los siguientes juegos: La - roña, El gato y el ratón, Blanco y negro, carreras de relevo, - carreras de obstáculos, Pasos chuscos, Capear mi carita. A continuación se explicará el desarrollo de algunos juegos:

1) "Encuentra tu Compañero". Se escogen cinco niños, los cuales pasan al frente y se voltean hacia la pared. En ese momento - todo el grupo se levanta y se cambia de lugar procurando no -- ser visto, luego se sientan dándole la espalda a sus compañe--ros de enfrente. Estos al escuchar una orden del maestro, se voltean y corren a buscar su compañero de banco. El niño que gana es el que encuentra primero a su compañero. El objetivo- de este juego es el de ejercitar la memoria visual, el sentido de sociabilidad y el ajuste motriz.

2) El Torbellino. El grupo se forma en equipos de 5, 6 ó 7 niños. Todos los bancos se colocan alrededor del salón. Se nombra a un niño de cada equipo al centro del salón, formando una fila que empieza a caminar primero en círculo. A medida que - se incorporan más niños caminan más aprisa, y se van agregando otros, los cuales deberán tomar el ritmo del torbellino, y por último empiezan a trotar. Cuando se llega a este punto el ma-

estro grita: "el torbellino se acabó" y los niños deben volver a sus lugares iniciales, ganando el equipo que se reuna primero. Para evitar accidentes se recomienda empezar la práctica, con pocos alumnos, hasta la cantidad de alumnos adecuada en cada caso. El objetivo de este juego es desarrollar la motrocidad, la atención y la sociabilidad.

3) El Señor Oídos. La forma de participación puede ser formando grupos pequeños o participando todo el grupo. El juego consiste en oír con los ojos cerrados ciertos ruidos producidos por el maestro. El equipo o el niño que repita en orden los sonidos escuchados es el que gana. El objetivo de este juego es el de ejercitar la agudeza y la memoria auditiva.

4) La Roña. se dividen los alumnos en grupos. Se escoge un alumno para que "queme" o toque con la roña, los demás niños evitarán ser tocados con la roña realizando un movimiento anteriormente establecido como : sentarse de cuclillas, levantar el brazo derecho o el izquierdo, etc. Cuando el alumno que trae la roña toque a otro en las condiciones previamente establecidas, inmediatamente se la pasa, teniendo que cumplir éste la misma función. El objetivo de este juego es el de ejercitar la motrocidad y la lateridad.

5) El gato y el ratón. Se escogen dos alumnos para que representen el papel del gato y el ratón. Los demás harán un círculo. Los niños del círculo ayudarán al ratón para que escape del gato levantando o bajando los brazos para que salga o entre el

ratón al círculo. Se puede aumentar el número de gatos y ratones para darle mayor emotividad. El objetivo de este juego es el de ejercitar la motricidad corporal.

6) Blanco y Negro. En el patio se marcan dos líneas a una distancia de dos metros entre sí. El grupo se divide en dos - - equipos: blancos y negros. Al mencionar el maestro el nombre de cualquiera de los dos equipos, éste perseguirá al contrario quienes correrán para salvarse hacia una meta prefijada. Los niños alcanzados por sus perseguidores pasarán a incrementar a dicho equipo. El equipo ganador será aquel que al final tenga mayor número de integrantes. El objetivo de este juego es el de desarrollar la motricidad corporal y la atención.

7) Capea mi carita. Para el siguiente juego se utiliza como - instrumento una bolsita de tela con la forma de una carita, y en el interior de la bolsa se coloca arroz o piedrecillas. Se forman parejas de niños colocados frente a frente, con una distancia de 2 metros aproximadamente entre sí. Un niño toma la carita y rápidamente la lanza a su compañero, al tiempo que exclama "capea mi carita". Este juego tiene varias modalidades por ejemplo, puede realizarse con 2 caritas, lanzándolas hacia arriba al mismo tiempo o en forma individual, a diferentes distancias y velocidad. El objetivo de este juego es el de ejercitar la coordinación ojo - mano.

8) Pasos Chuscos. Se forma una hilera de niños. El niño de adelante, irá dirigiendo al grupo y dirá en voz alta: "Así camini

nan.... los enanos" y todos caminarán agachados y con pasos - cortos, " Así caminan... los gorilas " y caminarán en posición simiesca, " Así caminan... los gigantes " y todos avanzarán de puntillas y con pasos largos, " Así caminan... los pingüinos " y caminarán con los talones juntos y las puntas separadas con las manos pegadas al cuerpo y balanceándose hacia los lados. - " Así trotan... los caballos " y avanzarán trotando y golpeándose la cadera. El juego continúa con todas las variantes posibles. El objetivo de este juego es el de desarrollar la coordinación motriz.

8) Carreras de obstáculos. En el patio de la escuela se colocarán una serie de obstáculos sencillos, los cuales tendrán entre sí una distancia prudente. Estos obstáculos pueden ser: - una serie de llantas en las que pasarán por dentro, un poste - al que le darán la vuelta, una cuerda a un metro de altura - - aproximadamente por donde pasarán por debajo, una cuerda a 30 cms. del suelo para saltarla. Si la carrera se realiza en forma individual será contra reloj, pero también puede llevarse a cabo entre parejas de quipos opuestos, o tríos o cuartetos. El objetivo de este juego es el de desarrollar la coordinación motriz y la velocidad.

B.- Juegos en el segundo ciclo de la educación primaria.

El segundo ciclo, que corresponde al 3º y 4º grados, se rige - por una respuesta a las nuevas necesidades del niño en cuanto al movimiento, pues ahora cambian sus intereses de grupo por -

los propios y se acentúa la importancia de las habilidades y -
capacidades personales. Si en los primeros años adquirió el -
conocimiento de su cuerpo, ahora su meta es controlarlo y ad--
quirir una gran coordinación motriz, es decir: velocidad, des-
treza manual, fuerza y resistencia. El maestro puede ayudar al
niño a lograr lo anterior mediante juegos que lleven a la ejer-
citación de sus cualidades motrices al mismo tiempo a integrar-
se al medio ambiente. También en esta etapa se presenta el mo-
mento oportuno para enseñarles los lineamientos básicos de los
deportes, aunque por el carácter individualista del niño toda-
vía son muy aceptados los tradicionales juegos populares, como
son canicas, trompo, balero; y en las niñas, matatenas, cuer--
das, etc. En esta etapa de la infancia el niño tiende a lograr
un dominio de su cuerpo, algunos juegos que pueden ayudarle a
lograrlo son carreras de obstáculos, Pelota Mural, Fut-Beis, -
Calles y Callejones, Carreras de Canguros, etc. Es recomenda-
ble organizar competencias de grupo de juegos tradicionales --
(canicas, trompo y balero) que mediante previa práctica los ni-
ños hayan ejercitado. A continuación se explicará el desarro-
llo de algunos juegos:

1) La Pelota Mural. Con una pelota pequeña que rebote, el gru-
po se coloca irregularmente frente a una pared. Un jugador es-
cogido al azar lanza la pelota para que rebote en la pared, y
todos tratarán de tomarla antes de que caiga al suelo. El que
la tome obtendrá un punto, si cae al suelo, nadie obtiene el -
punto y la pelota la vuelve a tirar el mismo jugador. El gana

dor será aquél que alcance la cantidad de puntos establecidos con anterioridad. El objetivo de este juego es el de ejercitar la coordinación óculo motriz.

2) Carreras de Obstáculos. Se sigue el mismo procedimiento -- que en los alumnos de primer ciclo, solo que dificultando más los obstáculos, aumentando la cantidad. El objetivo de este juego es el de ejercitar la coordinación motriz, la velocidad y el equilibrio.

3) Sígueme. En el patio se dibujan tantos círculos como niños sean, menos el del director del juego. Cada círculo será " La casa ", y cuando el director del juego pase entre ellos y le toque diciendo: sígueme, el niño señalado le seguirá en su recorrido hasta que hayan sido tocados una buena cantidad de niños. El dirigente se los lleva a un lugar apartado y procura tomarlos por sorpresa para gritar " volvamos a casa ", entonces todos incluyendo el director del juego tratarán de ocupar un círculo o casa. El niño que quede sin círculo vuelve a empezar el juego siguiendo el mismo procedimiento. El objetivo de este juego es el de desarrollar la coordinación motriz y la velocidad.

4) Calles y Callejones. Se agrupan los participantes en forma de cuadro gimnástico, con los brazos laterales, de manera que no se toquen de frente ni de lado, teniendo cuidado de que queden bien alineados. Dos jugadores forman la parte activa del juego (perseguido y perseguidor). El resto del grupo se colo-

cará con los brazos laterales y en hilera. Los tramos formados por los niños se llamarán "calles." Cuando los niños den un flanco derecho sin bajar los brazos se convertirán las calles en "callejones". Dos jugadores se colocan retirados del grupo. A una señal dada el perseguido correrá y se meterá dentro del grupo, el perseguidor intentará atraparlo. Si el maestro observa que el perseguido está en peligro de ser atrapado, grita "¡callejones!" , y el grupo tomará la posición acordada. Después dirá "¡calles!" con el fin de que el perseguido no sea atrapado. Es importante que los niños del grupo permanezcan con los brazos laterales. El objetivo de este juego es el de ejercitar la coordinación motriz y la resistencia.

5) El Balón Numerado. El grupo se forma en un círculo y se numeran los niños. Uno de ellos pasará al centro del círculo -- con un balón en la mano, lanzará al aire el balón y al mismo tiempo gritará un número. El niño que tenga ese número correrá para tomar el balón del aire, si lo logra volverá a su lugar, si no, cambiará de lugar con el niño del centro. Proseguirá el juego con el mismo procedimiento. El objetivo de este juego es el de ejercitar la coordinación ojo - mano, la atención y la coordinación motriz.

6) Carrera del canguro. Se compite entre cuatro, cinco o seis elementos a la vez. Con un balón cada uno. Enfrente a la línea de salida se colocará una final a cierta distancia prudente. A una señal se colocarán los niños el balón entre las pier

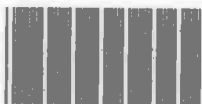
nas y saldrán saltando simulando el salto del canguro, de ida y vuelta. Si en el trayecto se les cae el balón, lo tomarán con la mano, (siendo éste el único caso permitido) y sin caminar seguirán la carrera hasta terminar. El niño que logre llegar primero, con la pelota, será el ganador. Este juego puede tener como variante la carrera por equipos y en hileras. El objetivo del juego del canguro es el de ejercitar la motricidad general y el equilibrio.

7) Voleo en la Pared. Se colocan cuatro o cinco niños frente a una pared y con un balón de voleibol en la mano. A una señal dada por el maestro empezarán a "volar" con la pared. Aquel jugador que dure más voleando o logre más voleadas será el ganador. Se puede variar jugando por equipos, en forma individual ante todo el grupo. El objetivo de este juego es el de ejercitar la motricidad general y la coordinación ojo-mano.

8) Fut-beis. Se juega en un campo simulado de beisbol, con las mismas reglas de éste, sólo que varía al lanzar la pelota y al batear. El lanzamiento se hace a una distancia acordada entre los dos equipos por abajo del brazo. El bateo se hace con el pie. La pelota debe ser de hule. El objetivo de este juego es el de ejercitar la coordinación: motriz, ojo-mano y ojo-pie.

C.- Juegos en el tercer ciclo de la educación primaria.

En este ciclo (5º y 6º grado) los alumnos van cambiando su constitución física y emocional, por lo cual, todos los maestros -



debemos tener el cuidado suficiente para no malinterpretar su cambio de intereses. Si en el primer ciclo, fue el movimiento puro, y en el segundo, se buscaba el control del cuerpo, en este último ciclo se pone de manifiesto, los intereses de grupo o la participación en conjuntos, donde cada juego no es al azar sino determinado por una serie de reglas impuestas por ellos mismos.

Los juegos deportivos o deportes como: voleibol, basketbol, fútbol, atletismo y beisbol, deben ser impulsados de acuerdo a las posibilidades. En todo caso es conveniente que el alumno tenga las nociones teóricas y prácticas de cada deporte. Otra característica de este ciclo es el desarrollo de la sociabilidad y de los valores morales. Los juegos que a continuación se explican son los que se sugieren para el tercer ciclo de la escuela primaria, éstos pueden ser acoplados por los maestros de acuerdo a sus necesidades o limitaciones.

1) Estira la cuerda. Se forman dos equipos con fuerza semejante. Como material se utiliza una cuerda gruesa y larga. Se trazan dos líneas a una distancia de dos metros entre sí, que será la meta. Se colocan los integrantes de los equipos tomando la cuerda en su meta. A una señal dada los dos equipos estirarán al equipo contrario a su meta. Aquel que lo logre será el ganador. El objetivo de este juego es el de ejercitar la fuerza muscular.

2) El Calabaceado. Se forma el grupo en un círculo procurando

quedar intercalados un niño y una niña y tomados de la mano, - quedando una pareja en el exterior, la cual empezará a trotar alrededor del círculo, al pasar por cierto lugar tocarán a una pareja en sus manos, y correrán dándole la vuelta para ganar - la carrera a la pareja tocada, la cual correrá en sentido contrario. La pareja que llegue primero al espacio creado permanecerá en él y la pareja perdedora reiniciará el juego. El objetivo de este juego es el de desarrollar la coordinación motriz.

3) La Carretilla. Se juega por parejas, un alumno representará a la carretilla y el otro al hombre. La carretilla se colocará en posición boca abajo y manteniéndose con las manos y el hombre lo tomará de los tobillos para iniciar la carrera. Se trazará una línea final a una distancia aproximada de 20 me- - tros. La carrera se hará en equipos, siendo estos 4 ó 5. Los equipos saldrán a una señal dada, al llegar a la línea final - se cambiarán de posición, es decir, el hombre pasará a ser carretilla y viceversa. La pareja que llegue primero a la línea de salida será el ganador. El objetivo de este juego es el de ejercitar la motricidad, la resistencia y la fuerza.

4) Carreras de basketbol. El juego hará en parejas. Consiste en que cada jugador corra botando un balón hacia una canasta - puesta de antemano y con los tiros necesarios, enceste, al lograrlo volverá corriendo y botando el balón hacia la línea de salida. El niño que lo logre primero será el ganador. Una variante es jugando por equipos. El objetivo de este juego es -

el de ejercitar la coordinación ojo-mano y principios del bas
ketbol.

5) Carreras con Lanza Pelota. El juego se hará en equipos de dos en dos. Los cuales tomarán un balón y a una señal dada, - empezarán a correr lanzándose el balón entre sí procurando que no se les caiga, si ocurre esto, se detendrán hasta tomar de - nuevo el balón y continuarán hasta una línea final puesta con anterioridad y regresarán de igual manera a la línea inicial. El equipo que llegue primero será el ganador. El objetivo de este juego es el de desarrollar la motricidad, la velocidad y- la coordinación ojo-mano.

6) Voleibol de Parejas. Se jugará con las reglas del voleibol sólo que a medio campo y con solo dos integrantes de cada equipo aunque se puede variar agregando un integrante a cada equipo. El objetivo de este juego es el de ejercitar la coordinación ojo-mano y principios del voleibol.

V.- EL JUEGO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO

Es indudable el valor didáctico del juego por ser motivador de la atención y actividad del alumno. Froebel, fue el primero en percatarse de este recurso y motivar al maestro para su aplicación en las áreas del trabajo docente y hacer del juego uno de los mejores métodos de aprendizaje. Pedagogos como M. Montessori, M. Decroly y Descoudres han realizado esfuerzos para inventar juegos con carácter educativo. Todos sabemos que lo que un niño aprende en su juego no lo olvida sino que le queda bien grabado y asimilado, por eso es muy importante llevar el juego al área del aprendizaje y con él inducir al niño a ciertos conocimientos y prácticas educativas.

A.- El juego como auxiliar en el área de Español.

Podemos mencionar dos grandes ramas o apartados en el español que son la lecto-escritura y las nociones de lingüística. Podemos afirmar que como maestros nos es posible presentar al alumno iniciativas de juego como medio para lograr la educación integral en el área de español. En los primeros grados el juego puede ser utilizado para evitar las terribles dislexias tan frecuentes en esta etapa. Podemos mencionar juegos de gatear, brincar, de equilibrio, de lateridad, de correr, de imitación, de mesa (rompecabezas), auditivos e imitación de frases. Por ejemplo: El juego de Adelante....Atrás. Consiste en pasar 4 ó 5 niños al frente los cuales realizarán unos pequeños saltos hacia la dirección dicha por el maestro como adelante, atrás -

izquierda, derecha, estas voces se dirán en desorden, procurando tener la atención de los niños para ejercitación de su lateridad. El niño que se equivoque perderá y volverá a su lugar. Ganará el que no se equivoque. Un grado de dificultad mayor - es acompañar las voces con indicaciones manuales por el maestro y después contradecir las voces con los ademanes.

Dentro de los juegos para la escritura está uno muy sencillo, llamado el "jeroglífico" que sirve para ejercitar la destreza manual y practicar los signos o trazos fundamentales. Estos trazos dentro de la escritura script son círculos, semicírculos y rectas. Con estos trazos haremos figuras: con el círculo un aro, con el semi-círculo una cuerda, con la recta inclinada una lluvia, con la recta vertical un pasto, con la recta y el semicírculo un bastón o un paraguas. Estas figuras creadas pueden ser introducidas a un pequeño cuento o narración -- cuando escuchen las palabras deben escribir figura en su cuaderno. Un cuento posible es: Había una vez un niño que tenía un aro y le gustaba jugar con él, su hermanita tenía una cuerda y la llevaba siempre consigo. Cierta día fueron al campo - y vieron que el pasto estaba muy bonito y decidieron jugar con el aro y la cuerda, su papá llevaba siempre su bastón grande y de muchos colores, ya en la tarde el cielo se nubló y empezó - a caer lluvia y dijeron ¡A correr, que nos mojamos! pero su papá sacó un paraguas y les dijo ¡Yo siempre vengo preparado! y se echaron a reír contentos. Además de practicar los trazos - fundamentales, este juego los va preparando para el dictado de

palabras y frases. En este juego estarán realizando la figura escuchada hasta no escuchar la siguiente y así sucesivamente.

Un juego para la lectura, en los primeros grados es: crear material de apoyo como una gran cantidad de tarjetas con todas las posibles combinaciones de sílabas, de dos, tres y cuatro letras. El grupo se divide en dos equipos. Pasará un niño de cada equipo y tomarán tres tarjetas (que están "boca abajo").- Con esas tres tarjetas escribirán una palabra en el pizarrón. La evaluación de este juego es como sigue: si usa las tres tarjetas obtendrá dos puntos, si usa dos tarjetas obtendrá un punto, si termina primero, un punto, si se percata que no existe palabra obtendrá un punto, si se equivoca al discernir se le quita un punto. El equipo que obtenga más puntos será el ganador.

Dentro del desarrollo o reafirmación de temas, en el apartado de nociones de la lingüística, es muy recomendable utilizar el "Navío cargado de..." Se organiza el grupo en un círculo, con un niño al centro. Se elige la modalidad que puede ser verbos, reglas ortográficas, palabras con letra inicial, adjetivos, etc. El niño del centro lanzará una pequeña pelota o una prenda a un compañero del círculo, el cual contestará la pregunta, si no la contesta pasará al centro y el otro niño en el lugar de éste y se continúa el juego.

B.- El juego como auxiliar en el área de Matemáticas.

En matemáticas el juego sirve para encauzar al niño y llevarlo

a un conocimiento y también para reafirmar lo que ha aprendido. En los primeros grados se inicia el conocimiento de la geometría y el juego de "Adivina mi caminar" servirá de guía para reafirmar estos conocimientos. Consiste en lo siguiente: En el patio de la escuela se forman dos equipos de los cuales, serán alternadamente los ejecutores del caminar, para formar figuras geométricas y los otros los adivinadores. Una variante es invertirlo es decir, un equipo ordena y el otro forma la figura. Se dará un punto al que adivine o realice correctamente la figura ordenada y ganará el equipo que acumule más puntos.

Un juego apropiado para mecanizaciones como la suma es "El tejo". En el patio de la escuela se pinta un cuadro grande dividido en siete u ocho secciones y en cada una de ellas se escribe un número de acuerdo a los conocimientos que el grupo posee. A cierta distancia se traza una línea de tiro de donde los alumnos harán tres lanzamientos hacia el cuadro fijándose bien en que número caen sus tiros. Por ejemplo, Luis en su primer tiro cayó en el número 20, el segundo cayó en el 7 y el último cayó en el 15. Estos tiros se suman y el resultado es 42. Mediante este juego se ejercita la mecanización de sumas y la rapidez mental. Una variante es buscar un número perdido o buscar el número que falta para completar otro número conocido.

Para ejercitar las multiplicaciones de las tablas numéricas, podemos utilizar el juego titulado: "Tablas saltarinas". Consiste en formar equipos de 10 alumnos en los que cada uno tendrá un niño con una posible respuesta a una operación de multipli-

cación, por ejemplo, el maestro dirá 2×5 y todos aquellos -- que tengan la respuesta 10 se pondrán de pie. El equipo que -- tenga al niño que se puso de pie primero ganará dos puntos, y el que lo hizo en segundo lugar obtendrá un punto. Ganará el -- equipo que acumule más puntos.

Para los grados superiores se puede utilizar el juego de "Los Dardos" en el que se utiliza una tabla circular dividida en -- secciones donde aparecen dibujadas figuras y cuerpos geométricos. A cierta distancia se lanzarán uno o dos dardos, o tro-- zos de plastilina hacia el blanco y se observará en que sec-- ción cayó para enunciar la fórmula o manera de encontrar el pe rímetro, área o volumen de las figuras o cuerpos geométricos. El ganador será el que haya mencionado el mayor número de fór-- mulas.

C.- El juego como auxiliar en el área de Ciencias Naturales.

Los juegos en esta área del programa servirán para que el maestro reafirme los conocimientos acerca de la naturaleza animal, vegetal, mineral y en especial, la humana.

Para los primeros grados, en que se observan animales vivípa-- ros y ovíparos es posible utilizar el siguiente juego: En el -- patio de la escuela se trazan dos círculos grandes, dentro de uno dice "Nacidos de huevo" y en el otro "Nacidos de mamá". A cierta distancia se forman los niños en dos equipos y cuando -- el maestro mencione nombres de animales, de cada equipo saldrá

un niño que correrá a ocupar el círculo al que corresponde dicho animal. El niño que llegue primero al círculo correcto obtendrá un punto, ganando el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

En esta área también podemos utilizar el juego llamado "Navío cargado de ...". Se organiza al grupo en un círculo con un niño al centro, el cual lanzará una pelota o prenda a un niño del círculo diciéndole "Aquí va un navío cargado de..." y le hará una pregunta sobre objetivos estudiados con anterioridad. Si no logra contestar la pregunta pasará al centro del círculo y será el encargado de seguir con la mecánica del juego.

Podemos reafirmar el conocimiento de los animales vertebrados mediante el uso de "Tarjetas" con el nombre de las especies de vertebrados. Cada equipo tendrá dos o tres tarjetas de la misma especie, luego se divide el grupo en equipos que tendrán -- preparadas las tarjetas, el maestro presentará al grupo el dibujo de un animal vertebrado y lo colocará en el pizarrón para que se coloquen frente a el la tarjeta donde está escrito la especie a que pertenece el animal. Ganará un punto el equipo cuyo niño coloque rápida y correctamente la respuesta. El e-- quipo que logre más puntos será el ganador.

Un juego sencillo es el llamado "Lanzamiento difícil" que consiste en hacer competir a dos equipos que se lanzarán entre sí preguntas "difíciles". Una persona lanza una pelota de hule - hacia el equipo contrario a cualquier niño, al mismo tiempo que

formula una pregunta y el niño que toma la pelota la contestará correctamente. Si el equipo al que se le pregunta contesta bien ganará un punto, si no contesta el punto lo gana el equipo que preguntó. Los lanzamientos serán alternados teniendo - ambos equipos el mismo número de oportunidades y el que logre más puntos será el ganador.

D.- El juego como auxiliar en el área de Ciencias Sociales.

Aparte de ser un medio socializante, el juego lo podemos utilizar en esta área del programa y así motivar al niño con otro - aspecto que redituará en su aprendizaje.

Un juego muy sencillo para hacer comprender a los niños de 1º y 2º grados, acerca de los oficios de la comunidad, es el juego conocido como "Los talleres de la vida". Consiste en lo - siguiente: Se organiza el grupo en círculo y entonar la melodía "Vamos a ver los talleres de la vida, que hacen así y así... - las planchadoreas, así las planchadoras, y así me gusta a mí. Luego se entona con el oficio de cocinera, lavandera, barrendera, cocinera, choferes, futbolistas, pintores y todos los posibles de imaginar e imitar, haciendo el ademán o movimiento corporal que corresponda a cada uno de los oficios mencionados.

Para comprobar el aprendizaje de las tribus de México, las culturas del mundo, las ideas contemporáneas, es posible utilizar el siguiente juego: El grupo se divide en dos equipos y un niño de cada equipo irá compitiendo a la vez. También existen -

tarjetas con el nombre de la tribu, de la cultura o de las ideas contemporáneas. El maestro dirá una característica de la cuestión señalada y los niños saldrán corriendo al escritorio para encontrar y mostrar la respuesta correcta y obtener un punto por ello. El equipo que acumule más puntos es el ganador.

En los grados superiores se puede utilizar el juego de "Los dardos". En este juego recordaremos o reafirmaremos las capitales de los estados, del continente o del mundo, según sea el grado.

Consiste en colocar una tabla circular la cual está dividida en secciones que corresponden a los estados de la república. A cierta distancia se coloca un alumno con dos o tres dardos los cuales lanzará contra el blanco, observando en que estado cae, para mencionar la capital del mismo. Respuesta correcta tendrá un punto. El alumno o equipo que logren obtener una mayor cantidad de puntos será el ganador.

Para recordar la vida de personajes históricos, emplearemos el juego llamado "Carrera del pollito cojo" que consiste en lo siguiente: Los participantes se agrupan en dos equipos que se colocan uno frente a otro, en las líneas finales de una cancha de voleibol. Se marca una línea de meta que sería aproximadamente el centro de la cancha. Se nombra un director que guía el juego. Cada niño representará un personaje histórico que también estará representado en el equipo contrario. Cuando el

director del juego menciona las características de algún personaje histórico, (Descubridor de América, primer presidente de México, creador de las Leyes de Reforma, etc.) el niño que represente al personaje correspondiente, tratará de llegar a la meta, saltando en un solo pie, como si fuera un pollito cojo. El equipo, cuyos niños lleguen primero a la meta será el ganador.

CONCLUSIONES

- 1.- El desarrollo del juego está ligado al desarrollo de la humanidad.
- 2.- En el juego podemos encontrar valores insospechados para -- lograr el desarrollo armónico en el niño y llevarlo a su -- realización o maduración física, mental y social. Así co-- mo su utilización pedagógica.
- 3.- Los objetivos del juego, basados en sus valores, tienen la finalidad de propiciar un niño sano físico, maduro emocio-- nalmente y capaz de afrontar la sociedad que lo rodea.
- 4.- El juego no es una actividad pasajera o superflua, sino -- que tiene fundamentos psicológicos, fisiológicos y socia-- les para considerarlo la expresión más real del niño.
- 5.- La vida psicológica es de suma importancia en todo ser hu-- mano y en el niño de vital importancia, siendo el juego un medio apropiado para descubrir, encauzar y ayudar su madu-- ración emocional.
- 6.- En el juego el niño encuentra la mejor forma y placentera de desarrollar su cuerpo fisiológico y conservar su salud.
- 7.- El juego prepara al niño para sus relaciones en la socie-- dad, haciéndole comprender que está regido por normas so-- ciales.

- 8.- Los juegos en la escuela primaria están directamente relacionados con los intereses de los niños. Así en el primer ciclo, a los niños les agradan los juegos de movimiento, - de acción. Los niños cuyas edades corresponden al segundo ciclo se interesan por desarrollar su habilidad personal. Y en los niños del tercer ciclo se imponen los juegos de - conjuntos o de sentimiento de grupo.
- 9.- El maestro desarrollará los juegos de acuerdo a las capacidades e intereses de los niños, sin olvidar las condiciones materiales de la escuela.
- 10.- El juego es un recurso efectivo en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.
- 11.- Por su carácter motivador y generador de la actividad, el- uso del juego es recomendable en todas las áreas del pro-- grama.

BIBLIOGRAFIA

- AGUAYO, Alfredo M. y Hortencia Martínez A. Pedagogía. 5 ed. La Habana, Ed. Cultural, 1945. p. 411
- DEL POZO, S. Hugo. Recreación escolar. 3 ed. México, Ed. Avante, 1978. p. 279
- JIMENEZ Y CORIA, Laureano. Organización escolar. 17 ed. México, Ed. Fernández editores, 1978. p. 377
- LARROYO, Francisco. La ciencia de la educación. 10 ed. México, Ed. Porrúa, 1967. p. 545
- NIETO, Margarita. El niño disléxico. Guía para resolver las dificultades en la lectura y escritura. 2 ed. México, Ed. - Programas educativos, 1982. p. 293
- S.E.P. Guías de trabajo, tercer curso. Licenciatura en educación primaria y educación preescolar. México, 1980. p.534
- S.E.P. Ciencias sociales. 1er. curso de licenciatura en educación primaria y educación preescolar. México, 1976. p.206
- SUAUDEAU, René. Los nuevos métodos de educación física. 2 ed. Buenos Aires, Ed. Paidós, 1967. p. 131