

---

---

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

---

---

UNIDAD 141 GUADALAJARA



*"Las actitudes de los profesores de la Escuela  
Primaria de las Zonas 9ª y 103 hacia el uso del  
juego como apoyo didáctico en el proceso  
enseñanza - aprendizaje"*

*Filiberto Alonso Avelino  
Germán Cervantes Martínez  
Guillermina González Díaz*

INVESTIGACIÓN DE CAMPO  
PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA

GUADALAJARA, JALISCO. JUNIO DE 1998.



**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION**

GUADALAJARA, JAL. 5 DE JUNIO DE 1998

C. PROFR. (A) FILIBERTO ALONSO AVELINO  
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "LAS ACTITUDES DE LOS PROFESORES DE LA ESCUELA PRIMARIA DE LAS ZONAS 9ª y 103 HACIA EL USO DEL JUEGO COMO APOYO DIDACTICO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE"

\_\_\_\_\_ opción  
INVESTIGACION DE CAMPO, a propuesta del asesor pedagógico C.  
PROFR. JOSE CASTRO GUTIERREZ; manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará, al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE  
" EDUCAR PARA TRANSFORMAR "

*Ofelia Morales Ortiz*

MTRAL. OFELIA MORALES ORTIZ

PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES

PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 141 GUADALAJARA





**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION**

GUADALAJARA, JAL. 5 DE JUNIO DE 1998

C. PROFR. (A) GERMAN CERVANTES MARTINEZ

PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "LAS ACTITUDES DE LOS PROFESORES DE LA ESCUELA PRIMARIA DE LAS ZONAS 9ª y 103 HACIA EL USO DEL JUEGO COMO APOYO DIDACTICO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE"

INVESTIGACION DE CAMPO, opción

PROFR. JOSE CASTRO GUTIERREZ; manifiesto a usted que reúne

los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H Jurado que se le designará, al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E

" EDUCAR PARA TRANSFORMAR "

*Ofelia Morales Ortiz*

MTRA. OFELIA MORALES ORTIZ

PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES

PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 141 GUADALAJARA



SECRETARIA DE EDUCACION  
DEL ESTADO DE JALISCO  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA  
NACIONAL UNIDAD No. 141  
GUADALAJARA



**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION**

GUADALAJARA, JAL. 5 DE JUNIO DE 1998

**C. PROFR. (A) GUILLERMINA GONZALEZ DIAZ**  
**PRESENTE**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "LAS ACTITUDES DE LOS PROFESORES DE LA ESCUELA PRIMARIA DE LAS ZONAS 9ª Y 103 HACIA EL USO DEL JUEGO COMO APOYO DIDACTICO EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE"

\_\_\_\_\_, opción  
INVESTIGACION DE CAMPO, a propuesta del asesor pedagógico C.  
PROFR. JOSE CASTRO GUTIERREZ; manifiesto a usted que reúne  
 los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará, al solicitar su examen profesional.

**ATENTAMENTE**  
**" EDUCAR PARA TRANSFORMAR "**



*Ofelia Morales Ortiz*  
**MTRA. OFELIA MORALES ORTIZ**  
**PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES**  
**PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 141 GUADALAJARA**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
 EL ESTADO DE JALISCO  
 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA  
 NACIONAL UNIDAD No. 141  
 GUADALAJARA

c.c.p. Departamento de Titulación de LEPEP

## INDICE

INTRODUCCION.		1
CAPITULO I		
	FORMULACION DEL PROBLEMA.	5
	HIPOTESIS.	14
CAPITULO II.		
	MARCO TEORICO.	
	Cognitivo Psicogenético.	15
	Clasificación del juego.	15
	El juego.	16
	Estadios del desarrollo.	17
	Evolución del juego infantil.	18
	Los juegos rituales en el México Prehispánico.	19
	Teóricamente el juego.	23
	Juegos y sociedades.	24
	El papel del juego en el desarrollo del niño.	25
	Acción y significado del juego.	27
	Separación de Acción y Significado.	31
	Evolución del juego en el niño.	33
	Descripción fenomenológica de los juegos infantiles.	39
	El juego como medio de producción: cultural y artístico.	47
	Síntesis de teorías.	48
	Definición del juego.	48
	Los juegos.	52
	Valores de las actividades del juego.	54
CAPITULO III		
	MARCO TEORICO CONTEXTUAL.	
	Acontecimientos Históricos.	56
	Clases sociales en nuestra comunidad.	59
CAPITULO IV		
	METODOLOGIA.	63
CAPITULO V		
	PRESENTACION DE RESULTADOS.	68
CONCLUSIONES.		71
SUGERENCIAS.		74
BIBLIOGRAFIA.		
ANEXOS.		
	RECOPIACION DE JUEGOS	

DEDICATORIAS

Con admiración y respeto a todos mis compañeros  
por haberme permitido compartir experiencias,  
en esta nueva etapa de preparación en la docencia.  
Les ofrezco mi agradecimiento y amistad.

A nuestros Maestros Asesores,  
por su gran apoyo para lograr  
nuestra superación.  
Les reiteramos nuestra  
gratitud y respeto,  
les prometemos la aplicación  
de estas experiencias,  
en beneficio de la niñez.

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



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

La investigación que nos propusimos realizar es una alternativa para todos aquellos maestros que de una manera tienen el propósito de alternar en sus dinámicas de grupo con actividades, que faciliten la labor docente.

Utilizar el juego como recurso didáctico resulta muy favorable para el aprendizaje de los alumnos en la escuela primaria.

Se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, como un elemento renovador de la enseñanza y como medio que posibilita el desarrollo integral del alumno.

La siguiente investigación está fundamentada en la teoría psicogenética de "JEAN PIAGET", así como la pedagogía operatoria siendo en ésta corriente donde el juego como recurso didáctico tiene su mayor fundamento, cumpliendo un rol esencial en la formación de la personalidad del niño.

Al practicar el juego pretendemos que el maestro sea más dinámico en sus clases y propicie en sus alumnos una actitud más socializadora, agilizando sus destrezas motrices, mentales, creativas y comunicativas logrando con ello motivar al niño para que con gusto acuda a la escuela.

Es muy importante que el mentor conozca la historia de su comunidad, sus recursos naturales, actividades

productivas y recreativas que se practican en los centros culturales.

Conociendo el maestro su entorno y los medios de los que dispone podrá encausar al niño hacia el enriquecimiento cultural y las actividades necesarias en su comunidad.

Nuestros alumnos no están aislados, sino que viven en una comunidad que influye de manera decisiva en su educación, desarrollo y comportamiento social.

Afortunadamente vivimos en un medio rural donde nuestras escuelas son amplias y cuentan con suficiente espacio y libres de contaminación, el ambiente es muy favorable para practicar, fomentar y disfrutar del deporte así como implementar juegos educativos, recreativos y populares que se han venido perdiendo en la tradición del pueblo.

Muchos de estos juegos como "los encantados", "las cebollitas", "júntate con dos", etc., han perdido popularidad por la influencia de los medios de comunicación, concretamente el televisor.

En otros tiempos era muy común observar por las calles en el atardecer a los niños jugando organizados algunos de estos distractores, así como otros sentados en círculos escuchando cuentos e historias de fantasías, encantos, embrujos y hechizos por boca de nuestros abuelos.

Si fomentamos el juego en los infantes obtendríamos resultados muy favorables como: un desarrollo físico y mental

más armónico y saludable y al mismo tiempo rescatáramos valores que se están perdiendo y que son parte de nuestra cultura.

Algunos pedagogos como Vigotsky, Piaget, entre otros recomiendan encausar el juego como socializador e integrador.

Estos estudiosos del desarrollo del infante sugieren a los trabajadores de la educación que orientemos el interés lúdico del niño en situaciones encausadas al aprendizaje.

Educar es transformar y corresponde a los maestros inducir esa energía vital del niño hacia el aprendizaje y desarrollo.

Para sustentar con firmeza nuestra tesis, tuvimos que enfrentar muchas irregularidades de los compañeros por manifestar poca disposición para nuestro proyecto.

Consideramos muy importante aplicar cuestionarios para analizar y captar mejor el nivel de conocimientos, utilidad y valor que los maestros le dan al juego en la labor docente.

Durante el proceso de búsqueda de respuestas veraces encontramos opiniones útiles para corroborar y sustentar nuestra hipótesis: " SI LOS MAESTROS DE LA ZONA 9a. Y 103 UTILIZARAN EL JUEGO COMO APOYO DIDACTICO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE; OBTENDRIAN RESULTADOS FAVORABLES".

Basados en los resultados obtenidos en la encuesta, consideramos que los educadores poseen un gran potencial lúdico que no han explotado de manera positiva y que cuando decidan hacerlo, convertirán su práctica pedagógica en una

actividad interactiva, significativa, placentera y de gran calidad humana.

Esta nueva actitud ente la práctica docente permitirá revolucionar el proceso enseñanza aprendizaje y su bondad se podrá observar en los resultados.

C A P I T U L O I

## P L A N T E A M I E N T O      D E L      P R O B L E M A

La creatividad es un don del ser humano, algo tan maravilloso que sólo necesita la confianza y la tranquilidad en sí mismo para manifestarse en cada uno de los actos con todo ese cúmulo de experiencias y expresiones estimulantes, que llevan al individuo a disfrutar y manifestar a plenitud su personalidad en su más amplia expresión.

Quizás la forma de comprender lo que es la creatividad, es observando a los niños para poder darnos cuenta como surge y cuál sería la manera más adecuada de fomentarla.

Los niños son felices porque son creativos. ¿No sería la falta de iniciativa en los adultos la que nos dificulte la convivencia y productividad en el quehacer diario?.

La creatividad de los niños se fundamenta en la espontaneidad, sin complejos, sin presiones, son ellos mismos en sus más auténticas manifestaciones de su personalidad, cosa que los adultos no podemos desarrollar por permanecer sujetos a prejuicios que venimos arrastrando tiempo atrás.

En cambio los niños son más libres y por eso más felices, no sólo en el juego sino en todo lo que hacen.

El infante es un ser imaginativo en todo su esplendor, si ponemos límites a sus juegos, su imaginación se

consigue evadirse del cansancio y recuperar las perdidas fuerzas morales y físicas; por lo que, las personas reposan tras un esfuerzo muscular importante con ejercicios puramente mentales, y viceversa.

Los juegos les permiten estar activos sobre todo mentalmente, así jugando se vuelven más ágiles de cuerpo y pensamiento; aprenden por ejemplo, cual es el resultado de sus acciones, si corres con rapidez no te atraparán, en cambio si te distraes es posible que si lo hagan, o te equivocas en las acciones, si sigues con todo cuidado las reglas del juego, tienes mayor oportunidad de ser un triunfador.

Todas las experiencias que viven los niños van enseñándoles y demostrándoles el poder que tienen, para controlar sus acciones y por eso buscan con tanto ahínco la excelencia en los resultados. Un ejemplo muy palpable de lo que es la creatividad, es cuando a través de un juego el niño se da cuenta de que los hombres cometemos errores y de ellos aprendemos y lo hacemos mejor.

Para el niño el juego es una aventura de la mente y un esfuerzo por descubrir, el niño piensa; qué produce un sonido, porqué se mueven las cosas, porqué se quedan quietas.

El juego como una expresión psíquica, es un lenguaje más completo que el solo hecho de manifestar nuestro lenguaje verbal ya nuestras acciones manifiestan mayor (lenguaje) mensaje, que usar solamente palabras.

Toda acción verbal acompañada de una manifestación física nos ilustra más lo que deseamos dejar como mensaje.

La orientación expresiva se manifiesta con mayor claridad, cuando el niño acompaña su acción lúdica con palabras.

Pedagógicamente el juego cumple con un rol esencial en la formación de la personalidad del niño, y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, como lo han demostrado teóricos tan eminentes como H: Wallon y Jean Piaget.

Sirve como equilibrio de la afectividad y permite al niño la socialización y la incorporación de su identidad social.

Por todas estas razones, el juego se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, como un elemento renovador de la enseñanza y como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

"El juego es una actividad formativa Bio-psico-social fundamental para el niño, tanto en la educación espontánea de la vida cotidiana como en la vida y en la educación formal. (2)

El juego, en sí, es una función significativa en la infancia, la actividad en su propio fin, pero al mismo tiempo siempre implica intencionalidad, misma que encontramos dentro

---

(2) ZAPATA A. Oscar. Aprender jugando en la Escuela Primaria. Didáctica de la Psicología Genética. Ed. Pax, México 1995 Segunda edición. Pag. 11



encontramos dentro del grupo espontáneo infantil de la comunidad como "Juego Libre" al que dentro de la escuela se le puede agregar un segundo sentido y manejarlo como juego aprendizaje.

En consecuencia, el juego se constituye en sí mismo y por su propio valor, en un recurso indispensable en el trabajo docente.

Sin embargo no siempre sucede así. Un alto porcentaje de maestros en servicio, no aprovecha este recurso tan importante para el desarrollo integral del niño, quizás por desconocer el enfoque o la aplicación que se le pudiera dar en el proceso educativo.

Si el maestro tuviera interés por conocer otras alternativas para su desempeño en la docencia, aceptando que el juego es sin duda alguna un recurso didáctico que como su nombre lo dice, no requiere de motivación, pues el niño lo trae consigo, sería solamente el de organizar el trabajo y planear sus actividades como juegos acordes a los temas que se habrán de ver en las actividades docentes programadas debidamente por el mentor.

Un alto porcentaje de los maestros de las zonas 103 y 9 del Municipio de Acatlán de Juárez parecen no valorar uso del juego como apoyo didáctico en el proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Creemos que en nuestro municipio, en su gran mayoría, las escuelas primarias que corresponden a nuestras zonas escolares, están desaprovechando el potencial lúdico

que trae consigo el niño, por considerarlo pérdida de tiempo, y que se podría canalizar de una manera práctica y dirigida en el proceso educativo a través del juego.

Hemos observado en nuestro plantel de 12 maestros que en él laboramos, que solamente un mínimo de 3 juegan con sus alumnos y de una manera desorganizada. Comentando con nuestros compañeros de las zonas confirmamos que en todos los planteles educativos existe el mismo problema.

Estas actividades se vienen desarrollando sin el adecuado enfoque a causa del poco interés que los maestros manifestamos, para la adecuada planeación y organización de nuestras actividades; es muy lamentable que descuidemos este aspecto, ya que la teoría psicogenética de Piaget considera el juego como la expresión y la condición para el desarrollo del niño.

Muchos maestros hacen incluso caso omiso, de los materiales de apoyo que la misma Secretaría nos proporciona para el desempeño de las actividades.

Por ejemplo: Los ficheros de Español y Matemáticas así como los Libros del Rincón de Lecturas, que en alguno de los casos ni los conocer, es importante señalar, que en ocasiones es el director el principal obstáculo, para desarrollar estas actividades que requieren de espacios para el desplazamiento y movilidad de los ejercicios al aire libre, también debemos reconocer que si se hiciera una planeación adecuada sin improvisaciones y presentáramos un

plan de actividades que manifieste cuál será el medio o recurso que necesitamos emplear para lograr nuestros objetivos, de esta manera, estaríamos en coordinación con la dirección y no se interpretaría como pérdida de tiempo.

La actitud del maestro deberá de cambiar a fondo para lograr un avance sustancial en la docencia, que no se concrete solamente al salón de clases, pues resulta tedioso y cansado y si a ello agregamos una disciplina rígida, que atenta contra la salud del niño cuando solicitamos, o mejor dicho exigimos posiciones muy difíciles de soportar durante su estancia en el aula, sus mesabancos son sumamente incómodos y por si fuera poco el estado físico en que se encuentran, es deficiente y precario.

Todo esto nos da como resultado desinterés, indisciplina, incomodidad y bajo rendimiento en el trabajo.

Cada etapa del desarrollo infantil se encuentra estrechamente ligada con cierto tipo de juegos, pues exigen modificaciones, producto de la sociedad, la cultura o ciertos momentos históricos, pero el juego es universal, y como lo investigó H.Wallon ya que cumple un papel esencial en la formación de la personalidad y Piaget nos lo confirma, diciendo que el juego es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia del niño, así como un equilibrador de la afectividad ya que le permite al infante su socialización y la incorporación de su identidad social.

No podemos descartar la influencia que ejerce la tecnología y los medios de comunicación para que el niño modifique -su conducta hacia los juegos, se ha perdido considerablemente aquella costumbre en donde incluso los adultos participaban en este tipo de juegos que facilitaban la comunicación y fomentaban la convivencia entre grandes y chicos.

Recordamos aquellos tiempos en donde el tío, el papá, la mamá o más comúnmente la abuelita, nos platicaban leyendas históricas o simplemente anécdotas de ellos, se participaba más, se escuchaba con emotividad y gran interés, pues muchas de las veces ellos eran los protagonistas.

Hoy en estos tiempos de avances tecnológicos sentimos que se da una incongruencia, se avanza en tecnología y se pierden los valores en estos tiempos de crisis mundial, los medios de comunicación y otros factores despersonalizan mucho al niño y sobre todo se pierde la relación y con ello la comunicación en la familia, propiciando barreras y afectando intereses propios del hogar.

La economía ha sido factor decisivo para que los maestros se hayan olvidado de la creatividad, actividades manuales ya no se hacen y esto facilitaba al niño su desarrollo, despertando su creatividad e ingenio, desafortunadamente hoy en día no es posible realizar este tipo de trabajos, pero más lamentable es que no se aprovechen los recursos naturales que el medio le ofrece, es aquí donde

surge la importancia que tiene que el maestro conozca su comunidad y las riquezas naturales que debe aprovechar en su labor educativa.

Consideramos que el problema que nos ocupa en esta investigación de campo se vincula estrechamente con la pedagogía y la psicología, tomamos como punto de partida nuestra experiencia diaria para detectar ¿EN QUE MEDIDA LOS PROFESORES DE LAS ZONAS 103 Y 9A DE ACATLAN DE JUAREZ, JAL., VALORAN EL JUEGO COMO UN APOYO DIDACTICO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA EDUCACION PRIMARIA?.

## H I P O T E S I S

La mayoría de maestros de Educación Primaria de las Zonas Escolares 103 y 9a. de Acatlán de Juárez, Jal., no utilizan el juego en su práctica docente, porque no lo consideran un apoyo didáctico para mejorar el proceso Enseñanza-Aprendizaje.

C A P I T U L O    I I

## M A R C O T E O R I C O

### COGNITIVO PSICOGENETICA.

La teoría psicogenética considera el grupo como la expresión y la condición para el desarrollo del niño.

Cada etapa del desarrollo infantil se encuentra estrechamente ligada con un cierto tipo de juego.

El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad, como lo investigó H. WALLON y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, como lo demostró JEAN PIAGET.

### CLASIFICACION DEL JUEGO.

Juegos de motricidad general.

Juegos de recepción sensorio motriz.

Juegos de estructuración del esquema corporal.

Juegos de lateralidad.

Juegos de ritmo, tiempo y espacio.

Juegos de atención, memoria y deducción.

Juegos de expresión oral y apoyo a la lectura.

Juegos de expresión gráfica y apoyo a la escritura.

Juegos de asociación lógica y matemática.

Juegos de aprendizaje y socialización.

Juegos de persecución y relevos.

Juegos predeportivos e iniciación deportiva.



## E L J U E G O .

La evolución del juego está íntimamente ligada con todo el desarrollo evolutivo del niño.

El juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil, porque el juego es para el niño un instrumento de afirmación en sí mismo que le permite ejercitar, sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos, de desarrollo y convivencia.

" Todo juego supone un proyecto, pero no se puede intentar alguna acción o actividad si antes no se propuso alcanzar la meta". (3)

Para realizar estas actividades es conveniente proponernos un objetivo, y por consiguiente ciertas reglas, puesto que para alcanzar la meta es necesario que se establezcan, se acepten y respeten algunas normas.

(3) ZAPATA A. Oscar. Didáctica de la Psicología Genética. Ed. Pax, México 1995. 2º ed.pag. 14

## E S T A D I O S   D E L   D E S A R R O L L O .

- A) Los diferentes estadios se conforman por el orden de sucesión de las adquisiciones aunque este se logre en distintas edades no tiene importancia, lo esencial consiste en que el orden de la adquisición es constante.
- B) Los estadios tienen un carácter integrativo.
- c) Cada estadio se distingue por una estructura de conjunto, que se puede explicar en términos de estructura lógica o por un modelo lógico.

En cualquier estadio se puede hablar de un período de preparación y otro de acabamiento.

En el primer momento se van construyendo las estructuras y en el segundo se consolidan.

Piaget encuentra en los juegos infantiles tres grandes tipos de estructuras que permiten caracterizarlos y por lo tanto clasificarlos.

El ejercicio.

El símbolo.

La regla.

## L A G E N E S I S   D E L   J U E G O   I N F A N T I L .

Piaget considera que el juego no se distingue del acto intelectual por su estructura, sino que la diferencia está en su finalidad.

## EVOLUCION DEL JUEGO INFANTIL.

El momento del juego o el origen del mismo surge por el placer mismo.

El nacimiento del juego da por ese placer funcional que se logra una vez adquiridas las habilidades, que permiten superar una habilidad determinada.

" Durante los primeros 18 meses del desarrollo casi todos los esquemas sensoriomotores incorporados se van a ejercitar en el placer lúdico que generan, Piaget los denomina JUEGOS DE EJERCICIO". (4)

Los juegos simbólicos se dan de los 18 meses a los 6 años logrando su mayor desarrollo de los 3 a los 6 años, posteriormente se va perdiendo el interés; mientras que los juegos reglados surgen a partir de este momento y alcanzan su mayor desarrollo e interés entre los 8 y los 10 años.

Se puede decir que el juego se inicia en el primer estadio, en el momento en el que el bebé opera con las adaptaciones puramente reflejas.

---

(4) Ibidem.p.17

## LOS JUEGOS RITUALES EN EL MEXICO PREHISPANICO.

En el México Prehispánico, y en especial en el pueblo Azteca se tiene noticias por las interpretaciones que se han hecho de los manuscritos indígenas, "Códices Matritence y Florentino", Panorama Histórico.

Es sorprendente el comportamiento y actitud que tenían estos pueblos indígenas.

En la historia general de las Indias, según lo refiere por ahí un cronista español, fray Bernardino de Sahagún; se detallan las fiesta y rituales del mundo Náhuatl, narrados al historiador por los patriarcas y por los ancianos.

De esta manera se da a conocer no sólo como era la situación en ese momento, sino cuales habían sido las costumbres en otras épocas hasta donde pudiesen recordar.

"Es así como sabemos de esos juegos rituales Aztecas que se efectuaban en una ceremonia religiosa y casi siempre terminaban en ofrendas de vidas humanas a sus dioses".(5)

Aunque había dos formas de interpretar estos juegos, los hispanistas y los indigenistas, cada uno tenía su propia manera de entender e interpretar estos eventos o juegos.

---

(5) RODRIGUEZ Estrada, Mauro. Juegos y Juguetes. 2º edición, México, Editorial Pax. 1995. pag. 59.

Los hispanistas se horrorizaban del derramamiento de sangre al grado de reprochar y preguntarse porqué se llamaban juegos.

Por otra parte los indigenistas, partidarios de pensar que se trataba de acciones meramente simbólicas, sin llegar al sacrificio real de las "victimas" y es entonces cuando empieza a comprender, porque empleaban la palabra juego, en este tipo de acciones.

Pero sin embargo no debemos de perder de vista que los cambios en los valores se dan en una cultura y otra y a través de los siglos.

Para los Aztecas el concepto de muerte era muy diferente al nuestro, no era un hecho trágico, por el contrario era un honor, poco les dolía, no lloraban, se sentían orgullosos de calmar la furia de sus dioses y así garantizar el bienestar de la humanidad.

"Los sacerdotes tenía ya incluso una calendarización para iniciar sus juegos en la fecha precisa y previamente marcada con el calendario ritual".(6)

En estos actos se vestían con atuendos especiales para representar personajes de la mitología Náhuatl.

Entre los juegos más importantes de los Aztecas tenemos los siguientes:

La carrera de los tlachaloni o "miradores" según

---

(6) Ibidem.p.59

López Agustín se basaba en la convicción de los Aztecas acerca del poder de los dioses para ver las cosas tal como son; Muy diferentes a como las vemos los humanos, en este juego los sacerdotes usan miradores para poderlos ver como dioses, a la vez que corren carreras de relevos.

La carrera de la flor XUCHIPAINA, ésta se origina en ceremonia en honor de Ilamatechutli o señora anciana, en este juego los sacerdotes compiten hasta alcanzar la cumbre de un templo en donde se encuentra una linda doncella o "flor divina" y la arrojan a la hoguera.

Estas competencias eran muy reñidas ya que cada uno quería ser el héroe que salvara a la humanidad.

Los que competían no eran profesionales, sin embargo se requería vigor y habilidad para alcanzar la meta.

Otro juego interesante "serpiente de fuego", los participantes bajan una serpiente ondulante de papel desde la cima del templo de Huitzilopochtli para alcanzarla en una hoguera del templo mayor.

Los lechuzasos, este juego era practicado por los niños y jóvenes que consistía en hacer girar una bola hecha de cinta, rellena de material blando y pendiente de un cordel, con ella hacían percusiones para golpearse unos a otros y a las mujeres que se encontraban a su paso.

Los juegos para los Náhuas eran ante todo, acciones encaminadas a dar salida a las tensiones anímicas, o provocar el olvido aunque fuese momentáneo, de todos los sin sabores

de la vida, daban una gran importancia al juego como lo manifiesta esta gran variedad de verbos usados para significar acciones de juego.

TOPEHUA	= empujar o rechazar.
MOMUTLA	= proyectar un objeto.
MIMIOLA	= hacer rodar.
ILOCOTZOA	= devolver lo que se recibe.
MIMINA	= arrojar zaeta o lanza.

El juego de TLAXTLI = juego de pelota de hule. Consistía en hacer pasar una pelota rellena por un aro golpeándola con el antebrazo y la cadera.

Los Mayas, creadores de una de las civilizaciones más desarrolladas del Nuevo Mundo, habitaron durante siglos en las selvas y llanuras de lo que ahora son los estados mexicanos de Chiapas, Yucatán, Quintana Roo y Campeche, construyeron espléndidas ciudades, admirables centros ceremoniales; fueron grandes matemáticos, midieron el tiempo y el espacio con una precisión asombrosa, descubrieron la cifra cero antes que ningún otro pueblo en la historia.

El pueblo Maya, como casi todos los antiguos habitantes de Mesoamérica, jugaba a la pelota.

Su juego no era sin embargo un simple pasatiempo, sino una imponente ceremonia ritual que simbolizaba el combate eterno entre el sol y la obscuridad, es decir; entre el bien y el mal, según su pensamiento mágico.

La cancha representaba al cielo, y la pelota, que era de hule macizo, grande y muy dura, era el emblema del sol. Los jugadores golpeaban la pelota con el cuerpo sin utilizar las manos; situados frente a frente trataban de pasarla por los aros colocados en ambos lados de la cancha.

### T E O R I C A M E N T E      E L      J U E G O .

El juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.

Está enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos: las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales específicas.

El juego infantil, con sus tradiciones y sus reglas constituye un auténtico espejo social.

A través de los juegos y de su historia se lee no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos.

Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también, a veces, de corrupción y extinción.



"El juego constituye por demás una de las actividades esenciales educativas y merecen entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confirmado".(7)

Los juegos son un surgimiento involuntario de instintos vitales que ha perdido hoy su significación; para otros, el juego es una actividad funcional de distensión o bien el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden, o ya no pueden absorber.

#### J U E G O S   Y   S O C I E D A D E S .

El juego es un verdadero iniciador cultural, lo mismo que los modales en la mesa, o los ritos; sin embargo, su estado en este aspecto es todavía demasiado parcial. Ya que el juego constituye el fundamento mismo de la cultura, en la medida en que es el único comportamiento irreductible al instinto elemental de supervivencia.

"En el juego está el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra del comercio". (8)

---

(7)H.H.Bet. Cit., en "El niño, aprendizaje y desarrollo" UPN, SEP, México 1988. pag.132.

(8)E.Imaz. Cit. en "Aprendizaje y Desarrollo UPN, México, SEP. 1988.pag. 135.

El elemento lúdico pone de manifiesto que también está en el origen del arte y contiene una parte importante de la actividad creadora y presenta analogías con el arte, aunque a diferencia de éste a todo proyecto de duración.

#### EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

El desarrollo del niño como el desarrollo de sus funciones intelectuales se presenta ante nosotros como un teórico que caracterizado por un nivel más alto o más bajo de desarrollo intelectual, pasa de un estadio a otro. Si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podemos entender la singularidad del juego como forma de actividad.

El niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario en el que aquellos deseos irrealizables encuentran eco; este mundo es lo que llamamos juegos.

Al alcanzar la edad escolar, emergen numerosas tendencias irrealizables; este mundo es lo que se le llama deseos propuestos, ya que el juego en el niño es la imaginación en acción ha de ser invertido; para los adolescentes y niños en edad escolar la imaginación es un juego sin acción. en este aspecto, el juego difiere sustancialmente del trabajo y de las otras formas de actividad.

El juego infantil está organizado en tres aspectos que son:

## SIMBOLICO:

Cuando el juego corre el peligro de ser equiparado como una actividad semejante a álgebra, donde tanto el juego como el álgebra podían ser consideradas como un sistema de signos que generalizan la realidad sin otorgarle ninguna de las características que son específicas del juego.

## LUDICA:

Es la representación de las tendencias que no reciben inmediata gratificación, los elementos de las situaciones imaginarias se convertirían automáticamente en parte del tono emocional del juego.

## REGLADO:

Es el desarrollo de juego con reglas que comienzan al final del período escolar. el juego que soporta una situación imaginaria es de hecho el juego provisto de reglas.

"Todo juego reglado en sí encierra una situación imaginaria, aunque de forma velada".(9)

El juego con reglas más simples desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción.

---

(9) J.SULLY. Cit. en "El niño aprendizaje y desarrollo" UPN. México, 1988. pag.145.

## ACCIONES Y SIGNIFICADO DEL JUEGO.

El jugar es una forma de conducta que libera al pequeño de coacciones a que va a ser sometido. el niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve. Así, alcanzar una condición en la que empieza a actuar independientemente de lo que ha visto.

Un niño pequeño se haya limitado en cada una de sus acciones por obstáculos situacionales.

El pequeño aprende actuar en un terreno cognoscitivo, más que en un mundo eternamente visual, confiado en las tendencias internas e impulsos en vez de hacerlo en los incentivos que proporcionan las cosas externas.

"La raíz de las limitaciones situacionales impuestas al pequeño reside en un factor básico de conocimientos característicos de la primera infancia, la función de los impulsos y la percepción.

A cada edad la percepción no suele ser un rasgo independiente, sino más bien integrado de la reacción motora".(10)

La observación, los niños más pequeños resulta del todo imposible separar el campo del significado visual, porque existe una íntima fusión entre el significado y lo que

---

(10) LEWIN, K. Cit.en "El niño aprendizaje y desarrollo". UPN México, SEP. 1988. pag. 147.

percibe visualmente.

La primera divergencia entre los campos del significado y la visión suelen darse en la edad preescolar. En el juego, el pensamiento esta separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas: un trozo de madera se convierte en una muñeca y un palo en un caballo.

El juego es a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa esta indisolublemente vinculado cierto tipo de juegos y si bien puede comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de la aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño. (Jean Piaget)

El juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño y más particularmente al sueño. La función esencial del juego resulta ser entonces la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos.

"A diferencia del sueño, el juego se basa en una transformación entre las pulsaciones y las reglas, entre lo imaginario y lo real".(11)

El juego esta clasificado en tres momentos distintos:

1.- Captado por su juego, el jugador parece engañado por la

---

(11) GOLDSTEIN, K. Cit. en "El niño, aprendizaje y desarrollo UPN, México SEP. 1988. pag. 147.

ilusión Metamorfosea el mundo, la silla, un automóvil, la muñeca duerme. El palo no un pedazo de madera sino una espada.

2.- En realidad, el jugador permanece lúdico, nunca es engañado. Sabe que la silla no es sino una silla y que la muñeca vive.

3.- Es necesario sin embargo, un cierto grado de ilusión: así se queda uno fuera, sino juega uno, corre el riesgo de no comprender de qué juego se trata e incluso si se trata de un juego.

El problema del niño es que para poder imaginar un caballo tiene que definir su acción mediante el uso del caballo, el palo como punto de partida.

Un rasgo especial es la percepción humana ( que surge a una edad muy temprana) es la llamada percepción de los objetos reales, es decir, no sólo la percepción de colores y formas, sino también de significados. Esto es algo que no tiene analogía en la percepción animal.

La estructura de la percepción humana podría expresarse de modo figurativo como una proporción en la que el objeto es numerador y el significado es el denominador (objeto significado).

"Durante el juego el niño espera con significados de sus objetos y acciones acostumbradas; sin embargo, surge una interesante contradicción en la que funde las acciones reales y los objetos reales". (12)  
La transferencia de significados se facilita por el

---

(12) HENRIOT, J. Cit. en "El niño: aprendizaje y desarrollo"  
UPN, México, SEP. 1988.pag.133.

hecho de que el niño acepta una palabra como la propiedad de una cosa; lo que en realidad ve no es la palabra, sino lo que ésta designa.

A través del juego el niño accede a una definición funcional de los conceptos u objetos, y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa.

La creación de una situación imaginaria no es un hecho fortuito en la vida del pequeño, sino más bien la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales.

La primera paradoja del juego estriba en el que el niño opera un significado alineado en una situación real.

La segunda es que en el juego el pequeño adopta la línea de menor resistencia, hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer, y al mismo tiempo, aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometándose a ciertas reglas y la renuncia a la acción impulsiva constituyen el cambio hacia el máximo placer en el juego.

El atributo especial del juego es una regla que se ha convertido en deseo, un concepto que se ha transformado en pasión, encuentra su propio tipo en el juego que es el reino de la espontaneidad y la libertad.

El juego brinda al niño una nueva forma de deseos. Enseñándole a desear, relacionar sus deseos a un (YO) ficticio, a su papel en el juego y sus reglas, logros que

mañana se convertirán en su nivel básico de acción y moralidad.

#### SEPARACION DE ACCION Y SIGNIFICADO.

En un niño de edad preescolar, la acción domina en un principio sobre el significado, siendo comprendido sólo a medias.

El pequeño es capaz de hacer más cosas de las que puede comprender.

El niño, al mismo tiempo que desea, lleva a cabo sus deseos; él piensa, actúa ya que la acción interna y externa son inseparables; la imaginación, interpretación y voluntad son procesos internos realizados por la acción externa.

El juego es considerado como el otro mundo del niño, puesto que todo aquello que interesa al pequeño es la realidad del juego, mientras que lo que interesa al adulto es la realidad seria.

"En el mundo del pequeño, la lógica de los deseos y de satisfacer las necesidades dominan, sobre todo, dejando de lado la lógica real".(13)

El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria en el juego, es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad

---

(13) KOFKA. Cit.en "El niño: aprendizaje y desarrollo" UPN. México, SEP. 1988.pag. 153.



es.

El juego proporciona un marco más, mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia.

La acción en la esfera imaginativa, es una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de la vida reales e impulsos volitivos que aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo, el punto más elevado del desarrollo preescolar. El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Solo en este sentido puede considerarse el juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño.

El juego está más cerca de la recopilación de algo que ha ocurrido realmente de la imaginación. Es más bien memoria en acción que una situación nueva e imaginaria.

A medida que el juego va desarrollándose, vemos un avance hacia la realización de un propósito. Es erróneo pensar que el juego constituye una actividad sin objetivos, el propósito decide el juego y justifica la actividad. El objetivo, como último fin determina la actitud afectiva del niño respecto al juego.

El hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un medio de desarrollar el pensamiento abstracto. Para un niño de tres años el juego es algo sumamente serio, tanto como lo espera el adolescente, aunque evidentemente, en un sentido muy distinto de la palabra.

Para el niño en edad escolar el juego se convierte en una forma de actividad mucho más limitada, predominantemente de tipo atlético, que desempeña un papel específico en el desarrollo del niño, pero que para el preescolar carece de significado.

La esencia del juego es la nueva relación que se crea entre el campo del significado y el campo visual; entre situaciones imaginarias que sólo existen en el pensamiento y situaciones reales.

#### EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO.

La observación ofrece a los adultos el tranquilizador espectáculo de una evolución en el cual concuerda todo el mundo aunque difiere en la terminología que le designa.

#### PRIMER ESTADIO.

Un primer estadio parece consagrado a "Los juegos de ejercicios" o juegos funcionales, es el funcionamiento liso y llano de los aparatos motores del lactante. Los juegos funcionales, movimientos muy sencillos como los de extender y recoger los brazos y las piernas, tocar los objetos, imprimirles balanceos, producir ruidos y sonidos.

## A) LEY DEL EFECTO.

El efecto favorable produce la repetición del gesto y el fracaso su supresión. El efecto es inseparable y previsible. el cambio producido en su campo de actividad o de percepción, es lo que parece hacer descubrir, y después repetir el movimiento que lo causa.

## B) EFECTO CONOCIDO DE ANTEMANO. (MONOTONIA).

"Da la impresión de un placer asociado no al efecto particular del cual es autor, sino al siempre hecho de ser autor de un efecto"(14)

## C) EFECTO IMPREVISTO. (PLACER Y GRATUIDAD).

El efecto es buscado, precisamente en lo que tiene de incierto (casi podría de imprevisto).

El niño toca y empuja, desplaza y dispone, yuxtapone y supone para ver que pasa.

## SEGUNDO ESTADIO.

El segundo estadio en la actividad lúdica del niño está constituido por la aparición de los juegos de ficción simbólica o de imitación.

En un niño de un año y seis meses, dice que los juegos que convierten en una muñeca toda bolsa rellena, en

---

(14) WALLON, H. Cit. en "El niño: aprendizaje y desarrollo" UPN México, SEP. 1988. pag. 162

en caballo cualquier palo de escoba, en automóvil una caja de fósforos.

El niño de seis y siete años puede llegar a montar todo un escenario para el objeto-pretxtto de su juego solitario; la caja de cerillos se guardará en una cochera, la barrera será representada mediante un lápiz.

Desde ese punto de vista, el juego de ficción contribuye a socializar al niño por lo menos tanto como el juego reglado, que pertenecería al tercer estadio.

#### A) LA MIMICA.

Se trata de que la ficción valga para otros sin necesidad de recurrir para ellos a la ayuda de soportes objetivos que la hagan verosímil.

#### B) FICCION SIMBOLICA.

Los juegos con muñecas permiten que el niño efectúe restituciones de los mensajes efectivos emanados del medio. Se podría dar una interpretación cognoscitiva de esos juegos que lo presentan como rezongón, enfadado o contento diciendo que imita a los padres para simular mejor, comprender su actitud.

### C) SIMBOLIZACION.

Los juegos de imaginación o los juegos de ficción servirán de sustento al gran juego de simbolización.

### TERCER ESTADIO.

El tercer estadio se caracteriza por el juego reglado.

#### A) PSICOLOGIA Y ETOLOGIA.

El niño introduce a un compañero en el ciclo de sus simbolizaciones, surge una regla del juego. Cuando el esfuerzo en el interior de la acción encuentra eco en la actividad ajena. Si lo que el niño toca y empuja y al actuar se convierte en compañero de juego.

LA ETOLOGIA. Redunda hoy que lo social tiene raíces biológicas e informa sobre algunos aspectos ignorados de la conducta humana.

#### B) LENGUAJE.

La relación lúdica, su consistencia, su inquietud y su goce por el respecto de una regla que pudiera ser burlada, se necesita de medición de un lenguaje suficientemente elaborado.

A un tiempo aparecen por un lado, la posibilidad de enunciar y respetar una regla y por otro, los vocablos ganar, hacer trampa y pido, lo cual por otra parte, pende el eminente no juego, siempre posible.

CUARTO ESTADIO.

PLACER DE PREVER Y CODIFICAR.

Durante el cual los niños se complacen de prever y codificar todas la combinaciones.

OBSERVACIONES.

Una vez llegado el juego a su madurez, su evaluación parece coincidir con el desarrollo paralelo de tres actividades lúdicas: el juego del ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado.

En último término, el juego sería en esencia, juego reglado.

#### 1.- EL JUEGO COMO SUPERACION DE SUS CONTRADICCIONES.

"Este es, en alguna medida, el juego resulta del contraste entre una actividad liberada y aquellas en las cuales normalmente ésta se integra".(15)

---

(15) Ibidem. pag.167

## 2.- MOTIVACION (EXITO APUESTA).

EL ENGAÑO. la regla parece atraer hacia si lo característico del juego.

Plantea también la cuestión del éxito; y el éxito reemplaza los intereses reales que en la vida cotidiana motivan la conducta.

El juego crea motivaciones resueltamente opuestas a las reales; sus consecuencias durables y globales, que consagran superioridades efectivas pero privadas a veces destitulos convincentes, serán reemplazadas por el éxito en estado puro, el efecto inmediato del mérito o de la suerte, de cierto mérito o de cierta suerte, que no sobrevive a dichas superioridades.

Un método destacado del juego es el de democratizar las reglas sociales; para que el éxito sea reconocido hay que ganar algo en el juego.

"El premio hace del juego un deporte y devuelve al éxito la dimensión social que inicialmente tenía por misión negar".(16)

## 3.- AZAR.

El azar es el antídoto del destino cotidiano y contribuye a sustraer de él al juego.

---

(16) Ibidem. pag. 169

#### 4.- REGLA Y FICCION.

La regla es la esencia del juego exigida para inscribir en el ámbito de su vigencia todas las actividades lúdicas de carácter simbólico.

##### LA FICCION.

La regla le permite que una actividad que se libera del contexto cotidiano se integra en un orden distinto del de las necesidades vitales.

La ficción, por lo contrario, desintegra subjetivamente las actividades habituales que muy bien pueden ser conducidas imaginariamente al término de su evolución normal: la regla rompe con lo real.

#### LA DESCRIPCION FENOMENOLOGICA DE LOS JUEGOS INFANTILES.

En el plano escolar, desde el último ciclo del jardín de infantes, hasta el segundo año del curso medio sorprende la alternativa entre los juegos reglados y los juegos simbólicos.

##### 1.- LOS JUEGOS REGLADOS.

Los juegos reglados se incorporan con facilidad al deseo de jugar del niño, puesto que este va espontáneamente hacia la regla, el vigilante y el ladrón.



La regla en este caso muy sencilla: aprende a no ser arrestado.

#### A) INTEGRACION SOCIAL.

En este aspecto social del juego existe una especie de negación del adulto. Esa negación puede ser simple ignorancia o rechazo.

RECHAZO BRUTAL. Es el caso de las bandas cuya "moral" está perfectamente ilustrada por la ficción y por ciertas realidades japonesas. La realidad japonesa ocupó la crónica periodística con las sangrientas hazañas de ciertas organizaciones políticas estudiantiles cuya cohesión se obtendría mediante la tortura y el asesinato.

IGNORANCIA. Donde se origina una especie de justicia compensatoria que hasta llega a considerarse como el handicap deportivo y que, con independencia del adulto, realiza una suerte de autorregulación de la co-motricidad.

#### B) NEGACION DEL ADULTO, RECURSOS AL MAYOR.

El juego es en este caso lo que escapa en el sentido mecánico del término lo que no corresponde por completo a lo previsto.

"La intransigencia en materia de los derechos cívicos de los individuos según la edad, de modo

que resulte eliminado "EL RECURSO AL MAYOR", o por lo menos el encuentro con él; indispensable para la unión final entre la complicidad de la regla y el deseo del contrato social".(17)

## 2.- JUEGOS DE FICCION (juegos simbólicos).

El simbolismo colectivo espontáneo de los juegos inaugurados por la fórmula sacramenta: juguemos a que somos...indios, astronautas...corredores de Le Mans: se debe agregar que la índole simbólica de los juegos reglados transportando a éstos al mundo de la recompensa y el castigo a través, por ejemplo del infierno al paraíso de alguno de ellos, guarecerse o refugiarse con él, pido que se suspensa el riesgo, alimentarse, trasladarse y perpetuarse.

### A) CONJURO (la acción que inicia).

El juego no inicia en el lenguaje, en los conceptos, los valores, los sentimientos y las relaciones del mundo adulto. Los conjura internalizándolos, los somete a la población infantil. El juego simbólico desdramatiza las situaciones impuestas por la realidad social.

### B) CONDICIONES EN LOS JUEGOS SIMBOLICOS.

1.- Para que el niño juegue tale juegos es que haya afrontado los acontecimientos a los que remite.

---

(17)Education Physique et Sport. Cit.en "El niño: aprendizaje y desarrollo" UPN. SEP. México. pag. 171.

2.- Es que el niño esté disponible, es decir, más preocupado por el universo que por él mismo.

3.- Es que el niño esté protegido, protegido y no desinfectado; lo que equivale a requerir que sea tolerado en el universo de las actividades y preocupaciones adultas: la apertura hacia el mundo, el equilibrio físico y mental, la protección material y moral.

#### C) JUEGOS REGLADOS Y JUEGOS DE FICCION.

Se acompañan oponiéndose la una a la otra, hay tres condiciones esenciales: la presencia del adulto, su discreción y la posibilidad de recurrir al de más edad son las condiciones mismas de la libertad, la disponibilidad y la seguridad del niño.

#### PUNTOS DE VISTA PEDAGOGICOS ( sobre el juego)

Las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno no quiera llegar a elaborar con el pensamiento puesto que ese niño cuya educación le está confiada.

Algunos adultos en efecto, detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen

cosas más urgentes y más serias de las que deberían ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para que ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y seguir la mano izquierda de la derecha.

La escuela tradicional se basa en la idea de que el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre a descansar de la fatiga muscular y cerebral.

Cuando el adulto interviene en el juego como adulto, el juego deja de ser un juego infantil. La función del juego es autoeducativa. Establecer un intercambio con los niños y llevarlos a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte para el cual no cabe inventar una receta.

#### RECONOCER Y FAVORECER EL JUEGO.

Para el educador, el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales.

"El hecho de captar los distintos sentidos de esta

cultura puede ayudar al educador, en consecuencia a conocer la manera de pensar las creencias las experiencias y las aspiraciones de los niños que se le han confiado y a partir de ahí a elaborar su estrategia pedagógica".(18)

En el mundo rural, podrá ser deseable estructurar una extensión vasta e informal mediante puntos de referencia, obstáculos, señales, mientras que un medio urbano el espacio de recreo más eficaz será seguramente un terreno vacío, no caracterizado, como pueden serlo ciertos terrenos baldíos, últimos refugios del juego ciudadano.

El educador utilizará medios discretos que favorezcan al juego sin controlarlo, limitándose a un estímulo tácito al que los niños se notarán muy sensibles en la medida en que éstos perciban que el adulto está verdaderamente contento de ver jugar a los niños sin querer mezclarse en sus juegos. El papel del pedagogo será muchas veces determinante en la circulación de los conocimientos lúdicos, que se forzarán por promover mediante intercambios entre niños y niñas, grupos de edad, orígenes sociales o étnicos. ayudarán a constituir un verdadero dispositivo de desarrollo de los conocimientos adquiridos mediante las actividades lúdicas en el medio natural.

"El juego es una necesidad vital para el niño y constituye a la vez un espacio reservado aparte y la

---

(18) SCHWBERT, J. Cit.en "El niño: aprendizaje y desarrollo". UPN. México, SEP. 1988. pag. 181.

primera de las instituciones educativas, el maestro empezará por dar cavidad al juego, incluso antes de buscar la manera de integrarlo en su pedagogía".(19)

#### JUEGO Y APRENDIZAJE.

El juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de que manera los juegos y los juguetes de los niños pueden responder a esos objetivos.

##### 1.- NIVEL DEL SIMPLE CONOCIMIENTO.

Memorización y retención de informaciones registradas.

##### 2.- NIVEL DE COMPRENSION.

Transposición de una forma de lenguaje a otra, interpretación de los datos de una comunicación extrapoblación de una tendencia o de un sistema.

##### 3.- NIVEL DE APLICACION.

Escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas para una solución original en la relación con las situaciones y los problemas de la vida corriente.

##### 4.- NIVEL DE ANALISIS.

Analizar un conjunto complejo de elementos, de revelaciones o de principios.

---

(19) TOUREH, S. Cit.en "El niño: aprendizaje y desarrollo"  
UPN. SEP. México, 1988, pag. 181

5.- NIVEL DE LA SINTESIS.

Estructura ( resumen, plan, esquema, razonamiento) de los elementos diversos procedentes de distintas fuentes.

6.- NIVEL DE EVALUACION.

Juicio critico de las informaciones, las ideas, los métodos.

7.- NIVEL DE LA INVENCION Y DE LA CREACION.

Transferencia del conocimiento adquirido a una operación creadora. El juego en más de uno de éstos responde a los objetivos, puesto que hace participar al niño con las actividades de:

PERCEPCION.- Al contacto con el objeto, la vista, el oído, etc.

SENSORIOMOTRICES.- La carrera, el salto de altura o de longitud, los movimientos rítmicos, la presión, el lanzamiento.

ACTIVIDADES VERBALES.- La vocalización y todas las formas de expresión que sirvan de la palabra, las frases, etc.

ACTIVIDADES DE LA AFECTIVIDAD.- La atracción, la repulsión, la identificación, la representación de los diversos papeles y funciones familiares, escolares y sociales.

ACTIVIDADES DEL INTELECTO.- Los procedimientos cognitivos, la observación de los diversos procesos del razonamiento a partir de datos concretos, verbales, situacionales co-sociales.

## EL JUEGO COMO MEDIO DE PRODUCCION: CULTURAL Y ARTISTICO.

### EL JUEGO EN EL ARTE.

Es una propuesta que defiende el juego como una acción integradora del arte y relaciona al niño con su comunidad, es concretizada en la propuesta literaria. El arte y la literatura eran acciones colectivas y fueron juegos.

Las respuestas no son de índole solamente genético, son también sociales, económicas, ideológicas, educativas.... quizás habrá que sub-vertir el orden del esquema productor.receptor, para convertirnos no sólo en receptores de cultura, sino también en productores, de receptor a productor educativo, de mero consumidor de literatura a creador.

Creemos que es importante retomar la perdida tradición del juego como "HERRAMIENTA EDUCATIVA" propiciadora de creación colectiva, rescatando otro rasgo humano que peligrosamente va desapareciendo, precisamente lo colectivo.

### SINTESIS DE TEORIAS SOBRE EL JUEGO.

#### TEORIA DE LA ENERGIA SOBRANTE.

El juego es la descarga agradable y sin fin de energías que el niño posee en exceso.



#### TEORIA DEL EJERCICIO PREPARATORIO.

En términos biológicos, se ha definido el juego como el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. El juego es un ejercicio de preparación para la vida.

#### TEORIA DEL INSTINTO MODIFICADO.

En el juego los instintos son modificados y expresados de una manera diferente que si el individuo actuara con un interés serio.

#### TEORIA DEL ATAVISMO.

Los juegos son rudimentos de actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad.

#### TEORIA CATARTICA.

El juego en acción purgativa de los instintos que pueden ser nocivos para el estado de la civilización.

#### DEFINICIONES DEL JUEGO.

DE EJERCICIO. Ejercicios o juegos de acciones con el objeto de divertirse o entretenerse.

Actividad instintiva, orientada hacia un ideal. En el niño es creación (aumento de la vida).

#### DICCIONARIO DE LA EDUCACION.

Actividad realizada por si misma, sin referencia a un propósito ulterior o satisfacciones futuras.

Actividad natural y espontánea para la cual todo individuo es implélido cuando le agrada la necesidad instintiva de movimiento.

Actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos que se manifiestan de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas.

"Es una acción libre, que se ejecuta y se siente situada, fuera de la vida corriente, para que pueda sin embargo absorber completamente al jugador sin que obtenga provecho de ella; por otra parte, esa acción se ejecuta dentro de un espacio y tiempos determinados y se desarrolla según un orden y reglas en que la que reina una propensión a rodearse de misterio y a disfrazarse a fin de separarse del mundo habitual. De donde el juego da como resultado la civilización".(20)

#### JUEGO Y COMPETICION, FUNCION CREADORA DE CULTURA.

La vida de comunidad recibe su dotación de forma que le dan un valor de superior, bajo el aspecto de juego. En este juego la comunidad expresa su interpretación de la vida y del mundo. No hay que entender esto en el sentido de que el

---

(20) HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Buenos Aires, Ed. Emece. 1972. pag. 67

juego se cambie en cultura o se transmite en ella, sino más bien que la cultura en sus fases primarias tiene algo lúdico, es decir que se desarrolla en la forma y con ánimo de un juego.

#### EL JUEGO.

El juego en común tiene en sus rasgos más esenciales el de ofrecer un carácter auténtico. La mayoría de ellos juegan entre dos bandos, pero esto no es forzoso.

"Una danza, un desfile, una exhibición pueden tener lugar sin este carácter antiestético.

Antiestético no quiere decir todavía competidor".(21)

Un canto alternado, las dos voces de un coro, un minueto, las diversas partes de un conjunto musical, son ejemplo del juego antiestético que no ha de tener necesariamente carácter definido aunque el elemento de porfía actúa muy a menudo. No raras veces una actividad que ya en sí constituye un juego cerrado, por ejemplo una pieza teatral o la ejecución de una pieza de música, puede dar ocasión a un concurso, pues se verifican delante de un tribunal que otorga un premio, como ocurría en el drama griego.

Entre las características generales del juego designamos nosotros la tensión y la incertidumbre.

---

(21) Ibidem. pag. 72

En los juegos de "AZAR", la tensión sólo en pequeña medida se comunica al espectador. Los juegos de DADOS son, en sí mismos sorprendentes objetos culturales, pero hay que considerarlos, sin embargo, como estériles para la cultura. Ninguna riqueza aporta ni el espíritu ni la vida. Otra cosa ocurre cuando la porfía exige destreza, habilidad, conocimientos, valor y fuerza. Cuando más dificultoso es el juego, mayor es la tensión de los espectadores.

El juego de AJEDREZ arrebatata a los circunstantes, a pesar de que también es totalmente estéril para la cultura y no lleva consigo ninguna excitación exterior. Cuando el juego es un bello espectáculo se da inmediatamente, su valor para la cultura, pero semejante valor estético no es imprescindible para que el juego adquiriera carácter cultural, valores físicos, intelectuales, morales o espirituales pueden elevar del mismo modo el juego pleno de la cultura. Cuando más adecuado sea para intensificar la vida del individuo o del grupo, tanto más que elevar a ese plano. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego. El desenlace de un juego o de una competición es importante tan sólo para aquellos que, como jugadores o como espectadores sino personalmente, acaso como oyentes por radio o de otro modo, penetran en la esfera del juego y aceptan sus reglas siendo compañeros de juego y quieren serlo.

tienen por que asumir la rigidez formal del intelecto. La discriminación de los juegos como actitud adulta es el primer síntoma de involución y decadencia en la vida del hombre moderno. La educación escolarizada adquiere una supuesta importancia académica en la medida en que ignora que los juegos son una necesidad vital del ser humano en todas las etapas de desarrollo.

La conciencia de las limitaciones del juego es lo que define su calidad. Cuando las metas no son un compromiso, cuando el juego es creativo, se llama ARTE, es una puerta abierta a la expresión más pura, un cambio a la libertad infinita, un refugio para la dignidad humana.

Los juegos en su espontaneidad preseden a la experiencia objetiva y son asimilados por la conciencia para convertirse en formas anticipadas de conocimiento.

Cuando el juego se repite hasta el cansancio, cuando se convierte en una gimnasia, en simple ejercicio o se hace motivo de mecanización, cuando ignora sus límites y compromete sus finalidades, es solamente un recurso tenso, desesperado y muchas veces fase de reafirmación que desconoce la libertad y se llama adistramiento.

Por ello, las visionarias alucinaciones de los juegos creativos no resultan comprensibles para la sociedad organizada como civilización.

Para el sujeto que juega, para el niño o el hombre que participa efectivamente en las actividades creadoras,

todo tiene la asombrosa novedad del descubrimiento; su ocupación es ajena al recurso, ni siquiera esta inventando, sino contemplándose con sentidos despiertos el milagro de una creación donde cada experiencia tiene la calidad de un hecho efectivo y concreto que ha sido sublimado por la conciencia y donde cada percepción es una nueva valoración sin precedentes.

Los juegos llegan así a ser comprendidos como una forma del pensamiento humano donde las percepciones quedan purificadas de condicionamientos artificiales o extraños.

"Los juegos en la forma natural de la educación, el camino más corto hacia lo temporalmente inaccesible de la experiencia humana".(22)

#### VALORES DE LAS ACTIVIDADES DEL JUEGO.

Los niños dedican gran parte de su vida a jugar. A la vez que entretienen, los juegos sirven para descargar energías excedentes. Mediante ellos, el niño, perfecciona sus coordinaciones neuromusculares, así como las de las manos y la vista.

Las actividades de juego estimulan así mismo el desarrollo social, ya que el niño participa y coopera en ellas con los demás en el grupo.

---

(22) GORDILLO, José. "Lo que el niño enseña al hombre", México, CEMPAE, pag. 47.

"Los juegos constituyen oportunidades para la expresión y el desarrollo de la personalidad".(23)

### LA BUENA SALUD MENTAL EXIGE QUE EL NIÑO JUEGUE.

Hurlok señala cinco valores de los juegos:

- 1.- Contribuyen al desarrollo muscular y al ejercicio del cuerpo.
- 2.- Proporciona una oportunidad para la satisfacción del deseo de contactos sociales.
- 3.- Los juegos tienen un valor educativo, ya que el niño adquiere conceptos sobre color, forma, tamaños, texturas de los objetos y materiales que se usen con ellos.
- 4.- Cumplen un fin terapéutico al proporcionar canales para la descarga de tensiones emocionales.
- 5.- Proporciona cierto adiestramiento moral, pues el niño aprende a estimular lo que el grupo considera correcto o incorrecto.

---

(23) SANCHEZ, Efraín, Psicología Educativa. 2º Edición. Puerto Rico. Editorial Universo, 1986. pag. 57



C A P I T U L O    I I I



## M A R C O     C O N T E X T U A L .

De acuerdo con los datos aportados por Jorge Murguía en su obra "toponimia Náhuatl de Jalisco" la palabra Acatlán se deriva de AKA que significa caña y TLAN que quiere decir abundancia.

De los estudios realizados a los hallazgos hechos en 1950 de restos humanos e instrumentos de labranza así como objetos de barro, se deduce que los primeros habitantes llegaron aproximadamente por los años de 1250 a 1350 y fueron indios Náhuatl, Coras o Teotihuacanos, el primer grupo se estableció en "Tabla de la Iglesia", situado en el potrero de "El Topadero", llamado este lugar así porque comúnmente aquí se realizaban enfrentamientos de grandes proporciones.

Al crecer la población cubrieron la "Loma" y "Cuevitas". Muchos datos de la población son difíciles de localizar debido a que en 1812 el archivo fué llevado a Zacoalco de Torres.

A partir de 1821, Santa Ana Acatlán nombra su ayuntamiento.

## ACONTECIMIENTOS HISTORICOS.

Entre muchos trascendentales ocurridos en esta población, destacan cuatro que a continuación se comentan:

a) El 29 de Mayo de 1858 el entonces presidente de la República Lic. Benito Juárez junto con otros ministros, al ser perseguidos por Don Antonio Landa, fueron salvados en este lugar por el señor Cura Don Melitón Vargas quien posteriormente fuera Arzobispo de Puebla. este ilustre hombre se apoyó en personas de la población civil que acudieron pronto a su llamado.

b) El 18 de Marzo de 1866 también en estos históricos lugares se da una gran contienda llamada "La Batalla de la Coronilla", las Fuerzas Armadas Republicanas al mando del General Eulogio Parra, derrotan heroicamente al ejército más organizado y más fuerte armado, el Ejército Francés.

c) El decreto No. 1158 de fecha 21 de Marzo de 1906 "Primer centenario del natalicio de Don Benito Juárez" dice: Artículo único, se erige el pueblos de Santa Ana Acatlán del cuarto cantón del estado en Villa que llevará el nombre de Acatlán de Juárez.

d) Por decreto No. 8877 del 17 de Octubre de 1872 "Año de Juárez". Artículo único se eleva a la categoría de CIUDAD, la población de Acatlán de Juárez en mérito de los hechos históricos acaecidos en este lugar, íntimamente relacionados con la vida del Benemérito de las Américas. Lic. Don Benito Juárez García.

Geográficamente Acatlán de Juárez se encuentra ubicado en la zona centro del estado de Jalisco, a 40 Kilómetros de la ciudad de Guadalajara, sobre la carretera 80

a Barra de Navidad, situación geográfica 32°26' Latitud Norte y 103°35' Latitud Oeste, altura sobre el nivel del mar 1393m.

Actualmente Acatlán de Juárez tiene 15,000 habitantes aproximadamente, la extensión del municipio de Acatlán de Juárez es de 156 Km. cuadrados limitando con los municipios de Tala, Tlajomulco de Zúñiga, Jocotepec, Villa Corona y Zacoalco de Torres.

En cuanto a sus vías de comunicación se encuentra muy bien ubicado por vía terrestre hacia todos los puntos del estado, pues aproximadamente a 300 metros pasa la carretera Guadalajara-Barra de Navidad, a un Kilómetro la Autopista Guadalajara-Manzanillo y a un Kilómetro se encuentra la estación del Ferrocarril Guadalajara-Manzanillo, además de que la capital del estado, la ciudad de Guadalajara, se encuentra a sólo media hora en autobús.

Los medios de comunicación en esta localidad son excelentes: radio, recibimos señales de A.M., F.M. de las ciudades de Guadalajara y Cd. Guzmán. Así mismo cuenta con señales de televisión de la ciudad de Guadalajara y de la ciudad de México.

También se cuenta con una amplia red telefónica, así como servicios del mismo en casetas para llamadas locales e internacionales con monedas y tarjetas.

Se cuenta con una oficina de telégrafos, correos y oficinas de envíos como agencias de viajes, casa de cambio y servicio de bancos.

La Delegación Regional de Tránsito está ubicada en esta cabecera municipal, contando con un destacado grupo de agentes con servicios de apoyo a la ciudadanía las 24 horas del día.

#### CLASES SOCIALES EN NUESTRA COMUNIDAD.

En el municipio como en todas las sociedades establecidas existen tres niveles sociales que caracterizan a la sociedad en general: clase alta, media y baja, predominando en su población la media y baja, puesto que la mayoría vive de su trabajo: obreros, pequeños comerciantes, empleados, campesinos y muy pocos ganaderos, pero sin duda alguna cada uno de ellos con su desempeño integran el sector productivo de nuestro municipio próspero y saludable.

La economía esta respaldada por la agricultura, el principal cultivo es el de caña de azúcar que muelen en el Ingenio de Bellavista, localidad perteneciente a este municipio quien brinda a empleados y obreros un porvenir, aunque no muy remunerado, sí seguro, además contamos con otras industrias como fábricas de vinos, de dulces deshidratadoras de alfalfa, maquiladoras, y el comercio establecido, como tiendas de abarrotes, miscelánea, restaurantes con su tradicional birria de chivo, tiendas de ropa, zapaterías y su artesanía con hoja de maíz de fama internacional "las mulitas" de Acatlán.

Un gran sector de la población se traslada diariamente a la ciudad de Guadalajara, en donde se desempeñan como empleados de oficinas públicas o empleados de mostrador. Otro factor muy importante es el de la emigración a los E:U: de Norteamérica.

La ganadería es escasa, muy pocas personas se dedican a esta actividad, suficiente para la demanda interna en nuestro municipio.

La vivienda para usos habitacional es de materiales de la región con características muy modernas y con materiales resistentes, pocas se pueden apreciar de materiales frágiles, la mayoría cuenta con 2 o 3 recámaras, siendo estas amplias, gracias a que en este medio se cuenta con un poco más de terreno, sus calles están bien trazadas tanto en la zona urbana de la cabecera municipal como en las diferentes localidades, entre ellas La Resolana, Miravalle, El Plan, Los Pozos, Bellavista y San Pedro Valencia.

En cuanto a educación, podemos decir que contamos con una gran infraestructura educativa, desde lo más elemental como son los Jardines de Niños, Primarias, Secundarias, Preparatoria, Conalep, Escuela de Artes y Oficios, Escuela de Educación Especial, Institutos de Secretariado, Computación, Biblioteca, etc.

En la Escuela de Artes y Oficios se cuenta con un Museo Histórico y en el Panteón Municipal se localiza la tumba de tiro, misma que se encuentra en condiciones para ser

observada, ya que ha sido restaurada, iluminada y con una escalinata para su fácil descenso.

✓ La mayoría de los alumnos de las localidades del municipio se desenvuelven en un ambiente familiar poco favorable en el aspecto educativo ya que los padres no cuentan con la preparación adecuada para ayudarlos en cuanto a los requerimientos escolares que se demandan. ✓

Los padres comúnmente delegan la responsabilidad a los maestros y con ello se cree que ya se está cumpliendo ✓

Las necesidades de la vida moderna exigen que debemos de trabajar de manera coordinada y compartir la responsabilidad de la educación. Padres, maestros y alumnos tenemos ese gran reto cada uno en su función.

En el aspecto cultural contamos con una biblioteca Municipal, otra en la escuela de Artes y Oficios, así como un gran auditorio, jactándonos de ser uno de los mejores y más funcionales de la región, anexo se establece La Casa de la Cultura de Acatlán de Juárez, con sala de cine, teniendo una capacidad para 250 personas, cómodamente instaladas, con grandes proyectores, así como un foro integrado en esta sala, además de un salón con foro, con capacidad para 1,500 personas.

C A P I T U L O    I V .

## METODOLOGIA.

Nuestro equipo de investigación se abocó a la observación de la práctica docente de nuestros compañeros de trabajo con el propósito de advertir con que frecuencia utilizaban el juego en sus actividades escolares.

Se llevó un diario de campo, sin que ellos se percataran, durante cuatro semanas; detectando que los compañeros emplean en forma mínima el juego como apoyo didáctico a las actividades docentes; incluso en la clase de educación física, se concretaban a que salgan los niños sin ninguna programación o planeación de sus actividades ya que lo hacen de forma desordenada y rutinaria.

Estas observaciones se registraron durante el mes de octubre de 1997; seleccionamos este mes por considerarlo más regular y estable en cuanto a labores docentes.

Posteriormente decidimos obtener una encuesta seleccionándola en forma aleatoria, representativa de los maestros que prestan sus servicios en las zona 103 y 09 del municipio de Acatlán de Juárez, Jal.

La muestra abarcó a 60 de 200 maestros sin importar el grupo que atiendan en ambas zonas con lo que garantizamos que nuestra muestra es representativa, válida, confiable y responde a las características de la población con la que trabajamos.

Al principio se probó el instrumento en una población de 20 maestros para constatar si los propósitos del instrumento cubrían nuestras expectativas.



Después de analizar los resultados de este primer intento optamos por modificar algunas de las preguntas; para obtener mayor información acerca de los aspectos esenciales de la utilización del juego en las actividades escolares.

Esta encuesta a la que hacemos referencia, consta de 17 reactivos.

En la última semana del mes de noviembre, el equipo de investigación aplicó la encuesta a un total de 60 maestros, los cuales manifestaron poca disposición para contestar el instrumento de medición.

Pero cuando les explicamos que los resultados serían totalmente confidenciales y que se utilizarían en un estudio de investigación de campo, además que posteriormente les haríamos llegar los resultados de manera personal y discreta, su actitud cambio positivamente.

#### L O S   C U E S T I O N A R I O S .

La educación a través del tiempo ha venido evolucionando al ritmo que la sociedad se transforma y esto nos compromete a modificar nuestra conducta y cambiar nuestra actitud, o forma de trabajar en pro de la educación.

Para sustentar nuestra hipótesis acerca del juego como recurso didáctico, nos vimos en la necesidad de aplicar una encuesta la cuál realizamos bajo un proceso de expectativas que a juicio nuestro arrojan los resultados que requeríamos para nuestro estudio.

Cada uno de los elementos de este equipo de trabajo, realizamos encuestas en diferentes centros de trabajo, teniendo como experiencia la negatividad de algunos maestros.

Algunos argumentaban no tener tiempo para ello, otros que se les permitiera llevársela a su casa, no obstante permitirles estas facilidades muchos no regresaron el trabajo, otros más si lo hicieron pero hasta no consultar en algún libro de apoyo, algunas de las cuestiones.

Es para nosotros interesante comentar cómo la mayoría de los maestros no aceptan la realidad en que viven, siendo tradicionalistas en su labor educativa, pero al momento de ser cuestionados, dicen sí estar pendientes de las nuevas dinámicas y proyectos de aplicación y esto es tan común que ya lo hemos vivido en varias ocasiones.

Cuando se nos ofrece un curso de actualización todos nos llenamos de entusiasmo mientras estamos en él y en la práctica volvemos a la rutina, como que falta sensibilizarnos y tomar las cosas apegados a la realidad y basados en la pedagogía que es lo elemental en el quehacer educativo.

Esta encuesta la realizamos con los maestros de las zonas escolares 103 y 09 del Municipio de acatlán de Juárez.

Algunos teóricamente si conocen la pedagogía operatoria de Piaget, sus estadios, pero en la práctica no lo llevan a cabo.

Desde que se aceptó que la educación escolarizada atravesaba por una crisis de actualización, los maestros piden que los cursos a los cuales nos convoca la Secretaría,

sean asesorados por personas capacitadas, que no improvisen y se aboquen al estudio de los problemas reales de la educación.

Encuesta realizada a los maestros de grupo de las Escuelas Primarias.

1.- Enuncia cuantos tipos de juego conoces.

---

2.- ¿Juegas con tus alumnos? a) si b) no c) Algunas veces.  
¿porqué? \_\_\_\_\_

3.-¿Cuándo juegas con tus alumnos? a)en clase b) en el recreo  
c) en educación física.

4.-¿Qué tipos de juegos aplicas? a) conocimiento b)diversión  
c) integración d) relajamiento.

5.-¿Vinculas el juego con los propósitos del programa? a) si  
b) no c) algunas veces. Si contestaste si o algunas veces  
menciona la menos tres propósitos de tu programa en que  
aplicaste el juego.

---

6.- ¿Seleccionas los juegos de acuerdo a la edad y a los  
intereses de los niños? a) si b) no c) algunas veces.  
¿porqué? \_\_\_\_\_

7.- ¿En qué aspecto consideras más importante la influencia  
del juego en el niño? a) físico b) psico+ológico c) motriz  
d) social.

¿porqué? \_\_\_\_\_

8.- ¿Te has dado cuenta si los propósitos del programa de las  
diferentes materias, tienen relación o sugieren actividades  
con juegos? a) si b) no

¿cuáles? \_\_\_\_\_

9.-¿Planeas con anticipación tus juegos? a) si b) no  
c) a veces

¿porqué?\_\_\_\_\_

10.- ¿Consideras importante el juego en el desarrollo del  
niño? a) si b) no c) a veces

11.- ¿Hay disponibilidad de los niños para jugar en el aula y  
fuera de ella? a) si b) no c) a veces

¿porqué?\_\_\_\_\_

12.- ¿Puedes prescindir de los juegos para motivar a los  
niños? a) si b) no c) a veces

¿porqué?\_\_\_\_\_

13 ¿Te sientes ridículo al jugar con los niños? a) si b) no  
c) a veces.

¿porqué?\_\_\_\_\_

14.- ¿Conoces las etapas o estadios del desarrollo físico y  
mental del niño? a) si b) no

¿Cuáles)\_\_\_\_\_

15.- ¿Te resulta difícil ubicarte al nivel de los intereses  
del niño? a) si b) no c) a veces

¿Porqué?\_\_\_\_\_

16.- ¿Has leído lo que nos manifiesta la psicología genética  
con relación al niño? a) si b) no

¿Qué sabes?\_\_\_\_\_

17.- ¿Te gustaría conocer algunas propuestas didácticas para  
utilizar el juego? a) si b) no

¿Porqué?\_\_\_\_\_

---

C A P I T U L O V

P R E S E N T A C I O N   D E   R E S U L T A D O S .

PORCENTAJES ALCANZADOS EN LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES.

1.- Enuncia cuántos tipos de juego conoces?

Un 70% mencionó juegos de relajamiento.

El 10% de conocimiento, y

un 20% de diversión.

2.- ¿Te gustaría jugar con tus alumnos?

El 50% si      50% algunas veces.

Al responder el porqué argumentaban que por medio del juego descansaban y se relajaban en compañía de los niños.

3.- ¿Cuándo juegas con tus alumnos? 10% en clase; 20% en el recreo y un 70% en Educación Física.

4.-¿Qué tipo de juego aplicas? 70% en matemáticas; 20% integración; y 10% relajamiento.

5.- ¿Vinculas el juego con los propósitos del programa? 60% si ; 10% no y ; 30% algunas veces.

Al responder nuestro planteamiento nos dimos cuenta que en su totalidad los maestros lo encausan a las matemáticas ya que los libros de texto nos llevan a la aplicación del juego en el aprendizaje.

6.-¿Seleccionas los juegos de acuerdo a la edad e intereses de los niños? 80% si; 20% algunas veces.

Al responder por que argumentaron que evitaban dificultades para el desarrollo del juego; lograban mejor disposición de los alumnos y así evitaban accidentes.

7.-¿En qué aspecto consideras más importante el juego del niño?

Físico-social 20%; Psicológico 30%; Motriz 30%; Todos 20%

Hubo diversidad de opiniones y cada uno argumentó su respuesta en base a su punto de vista muy personal.

8.- ¿Te has dado cuenta de los propósitos del programa de las diferentes materias, tienen alguna relación con el juego?

Sí 95%; No 5%

9.- ¿Planeas con anticipación tus juegos?

Si 80%; No 5%; A veces 15%

Los que respondieron que no y algunas veces argumentaron había preferencias por el fut bool y voli bool por lo tanto no era necesario planearlos.

10.- ¿Consideras importante el juego en el desarrollo del niño?

Sí 90%; No 10%

En estas preguntas notamos que los maestros coincidían en valorar el juego para el desarrollo, la maduración, integración y el relajamiento del educando.

11.- ¿Hay disponibilidad de los niños para jugar en el aula y fuera de ella?

El 100% de los profesores argumentaron disponibilidad en los niños para participar en actividades de esta naturaleza.

12.- ¿Puedes prescindir de los juguetes para motivar al niño?

El total de los maestros coincidieron en que no necesariamente hay que llevar con que motivar a los niños, sino que esto dependerá de la creatividad de cada maestro.

13.- ¿Te sientes ridículo al jugar con los niños?



Observamos que la mayoría de los maestros participan con los alumnos, solo en algunos casos temen la crítica de los compañeros por la actitud que se manifiesta al pretender ser iguales a los infantes.

14.- ¿Conoces las etapas o estadios del desarrollo físico y mental del niño?

90% no; 10% si.

Esta pregunta no fue contestada por la mayoría de los maestros, evadiéndola por el momento y solicitándonos llevarla a su casa para investigarla y responder adecuadamente.

15.- ¿Te resulta difícil ubicarte al nivel de los intereses del niño?

15% si; 85% no

Dentro de la práctica docente el maestro realiza actividades que lo llevan a conocer los intereses de sus alumnos por su convivencia diaria en el transcurso del trabajo.

16.- ¿Has leído lo que nos manifiesta la teoría de la psicología genética con relación al niño?

80% no la conoce; 20% tiene poco conocimiento.

17.- ¿Te gustaría conocer algunas propuestas didácticas para utilizarlas con el juego?

100% si; Todos estuvieron de acuerdo en conocer alguna propuesta.

## CONCLUSIONES .

Después de haber analizado nuestro trabajo, combinando la práctica con la teoría, llegamos a las siguientes conclusiones:

Finalmente se ha analizado q'

- Los maestros desaprovechan la energía lúdica del niño.

Ya q'

- A los infantes les gusta jugar, pero los maestros prefieren mantenerlos quietos en el salón, y no propician situaciones para que el niño juegue, con esta actitud desperdician la oportunidad de disfrutar su infancia y aprender nuevos paradigmas, por medio del juego. *Y sobre todo*

*q' encuentren un sentido en las matemáticas de una manera dinámica y divertida de aprender ser*

- El material que diseña la SEP como apoyo a los docentes, *contiene*

esta diseñado para que los maestros sean más dinámicos y amenos en la impartición de sus clases, desgraciadamente,

existe mucha apatía en una gran sector del magisterio que se

manifiesta reacio a hacer un cambio en su estructura, razón

por la cual no se aprecian rendimientos significativos en

materia educativa, es abundante el cúmulo de alternativas que

se sugieren, para dinamizar nuestra labor cotidiana,

lamentablemente el principal obstáculo es el cambio de

actitud de los mentores.

- Las diferentes teoría nos manifiestan las grandes ventajas

que se dan cuando se emplea el juego como recurso didáctico.

- Es lamentable que el maestro desconozca la potencialidad del juego como socializador, integrador, educador y equilibrador mental en el desarrollo del niño.
  
- Nuestra labor como educadores es facilitar el aprendizaje de los alumnos por lo cual necesitamos de actualizarnos para aplicar nuevos procedimientos y mantener motivados a los educandos en el proceso enseñanza-aprendizaje.
  
- Impulsar la práctica del juego y darle un valor formativo en el niño, es sinónimo de cambio en el docente.
  
- El niño que no juega será pasivo e inexpresivo, triste, torpe y no sabrá desenvolverse ni defenderse de los demás ante los problemas que se le presenten en la vida diaria.
  
- Con el juego el niño será más audaz y buscará alternativas para enfrentarse a la problemática que encuentra en la vida.
  
- El maestro que juega con sus alumnos, será recordado gratamente a través de los años.
  
- Los conocimientos que se adquieren a través del juego son asimilados con mayor facilidad, gusto e interés y por supuesto más dominio.

- Los maestros conocen varios tipos de juego, pero muy pocos de ellos saben adecuarlos a la práctica docente y al reforzamiento del conocimiento.
  
- Descubrimos que un mínimo porcentaje (10%) utiliza el juego en clase para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje.
  
- Observamos que el juego se emplea más en la asignatura de Matemáticas, lo cual es justificable ya que actualmente los libros de texto, en esta materia, están diseñados en base al juego para lograr el conocimiento.
  
- Uno de los hallazgos más relevantes, en cuanto a la encuesta aplicada, constituye el hecho de que la mayoría de los maestros, quieren conocer propuestas didácticas que les proporcionen la forma de utilizarlas con el juego.
  
- La hipótesis que sustentamos con nuestro trabajo de investigación de campo quedó comprobada, porque los estudios realizados, tanto teóricos como prácticos nos llevaron a la comprobación de dicha hipótesis.

## SUGERENCIAS .

Que el maestro planee con anticipación sus actividades docentes incluyendo juegos, para que resulte más dinámica la clase, a la vez que ayuda a desarrollar las habilidades del alumno, propiciando de una manera más efectiva y menos estresante el aprendizaje.

La energía lúdica, propia del niño, debe aprovecharse en relación con los procesos de aprendizaje de la Educación Primaria y apoyar las actividades de integración grupal.

El docente debe vincular el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para lograr un efectivo mejoramiento en el rendimiento académico, con esto se disminuiría la deserción y el ausentismo, motivando con dinámicas a los infantes en su formación integral.

Si los maestros propiciamos un ambiente agradable y cordial en el aula, los niños asistirían con mayor disposición a clases al saber que el trabajo será más ameno.

El maestro debe ser promotor del rescate de los juegos tradicionales y con ello favorece la identidad cultural de la que formamos parte.

Sugerimos que para que los docentes se motiven a usar el juego como apoyo didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje, conozca más a fondo los Ficheros de español y Matemáticas y el diferente material que la SEP nos proporciona.

## B i b l i o g r a f í a .

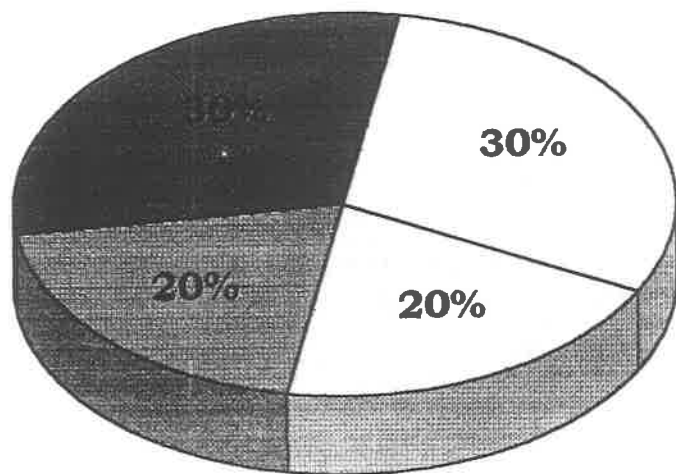
- DEL POZO, Hugo. Recreación Escolar. 3a. ed. México. Ed. Avante. 1989.
- J. TAYLOR, Bárbara. Cómo formar la personalidad del niño. 2a. ed. Ed. C.E.A.C. Barcelona. 1983.
- KETCHUM, Martha. Juegos y juguetes. 5a. ed. Ed. Pax. México. 1995.
- PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. 4a. ed. Ed. Ariel. México. 1990.
- S.E.P. Planes y programas de estudio. 1993.
- SALETE, Pereira María. 200 Juegos. 7a. ed. Ed. Paulinas. Sao Paulo. 1994.
- U.P.N. Escuela y comunidad. México. 1991.
- U.P.N. Redacción e investigación documental. I. México. 1988.
- U.P.N. Redacción e investigación documental. II. México. 1988.
- U.P.N. Metodología de la investigación. I. México. 1989.
- U.P.N. Metodología de la investigación. II. México. 1989.
- U.P.N. Pedagogía: La práctica docente. México. 1988.
- U.P.N. Seminario. México. 1985.
- U.P.N. Seminario. Antología. México. 1985.
- VANDALEN, Deobold B. Manual de técnicas de investigación educacional. tr. Óscar Muslera. 9a. ed. Buenos Aires. Ed. Paidós. 1992.
- ZAPATA, Óscar. Aprender jugando en la escuela primaria. 3a. ed. Ed. Pax. México. 1995.

A N E X O S



**EN CUAL DE ESTOS ASPECTOS CONSIDERAS, MAS IMPORTANTE LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO.**

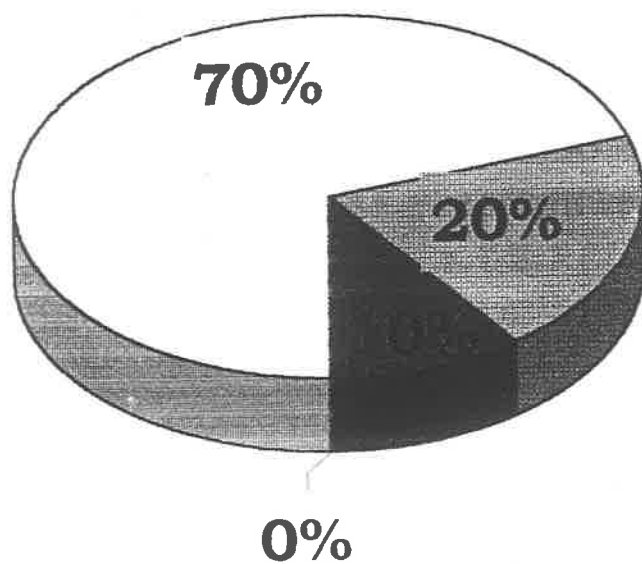
<b>FISICO - SOCIAL</b>	<b>20%</b>
<b>PSICOLOGICO</b>	<b>30%</b>
<b>MOTRIZ</b>	<b>30%</b>
<b>TODOS</b>	<b>20%</b>



- FISICO - SOCIAL**
- PSICOLOGICO**
- MOTRIZ**
- TODOS**

## QUE TIPO DE JUEGOS APLICAS.

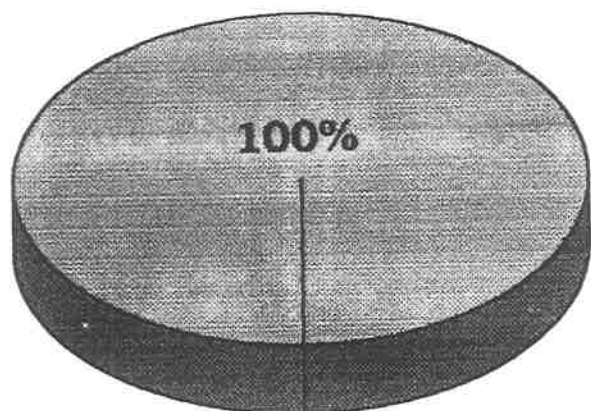
DE CONOCIMIENTO 70%  
DE INTEGRACION 20%  
DE RELAJAMIENTO 10%  
DE DIVERSION 0%



□ DE CONOCIMIENTO  
▣ DE INTEGRACION  
■ DE RELAJAMIENTO  
■ DE DIVERSION

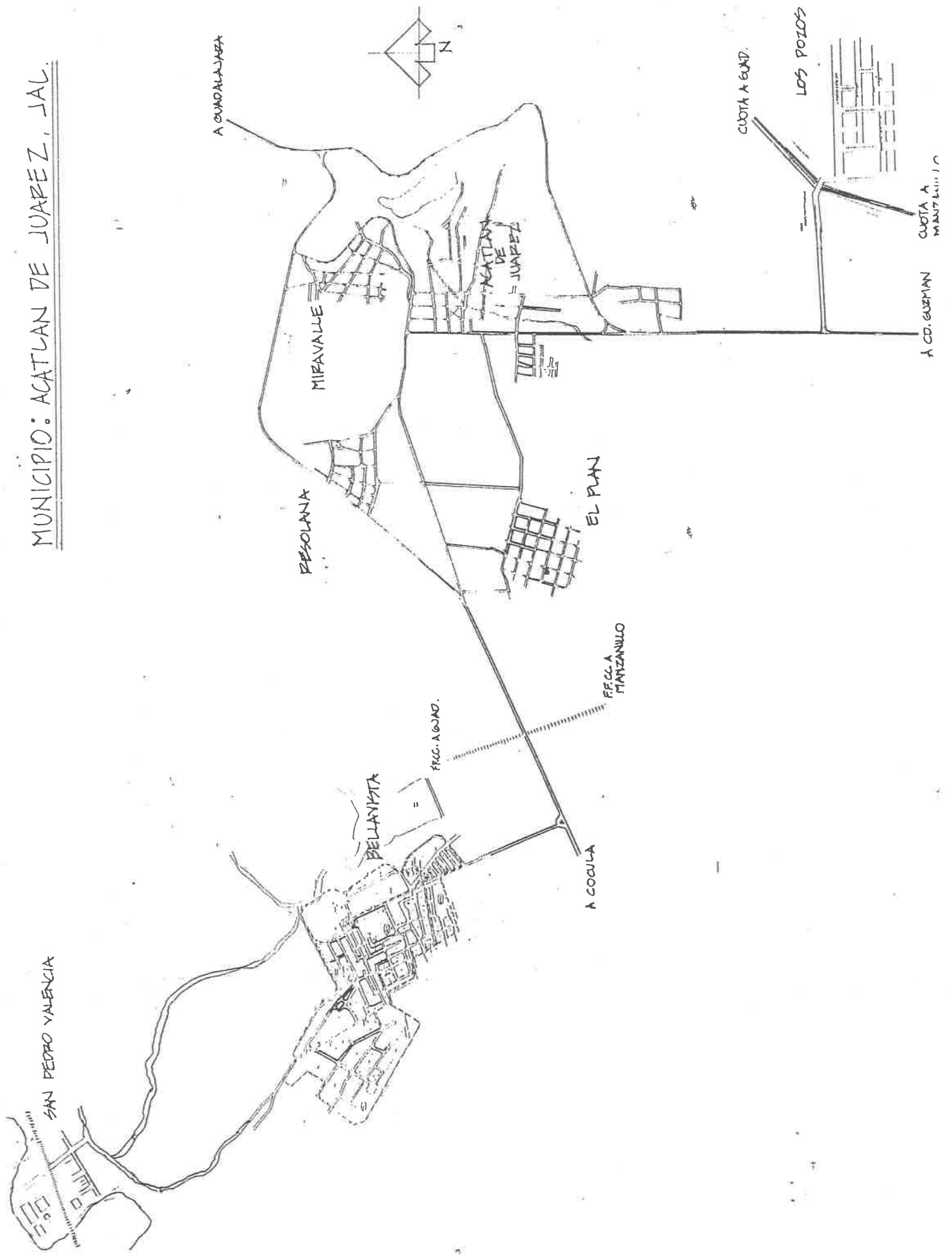
**TE GUSTARIA CONOCER ALGUNAS PROPUESTAS  
DIDACTICAS PARA UTILIZAR EL JUEGO EN TU ACTIVIDAD  
DOCENTE.**

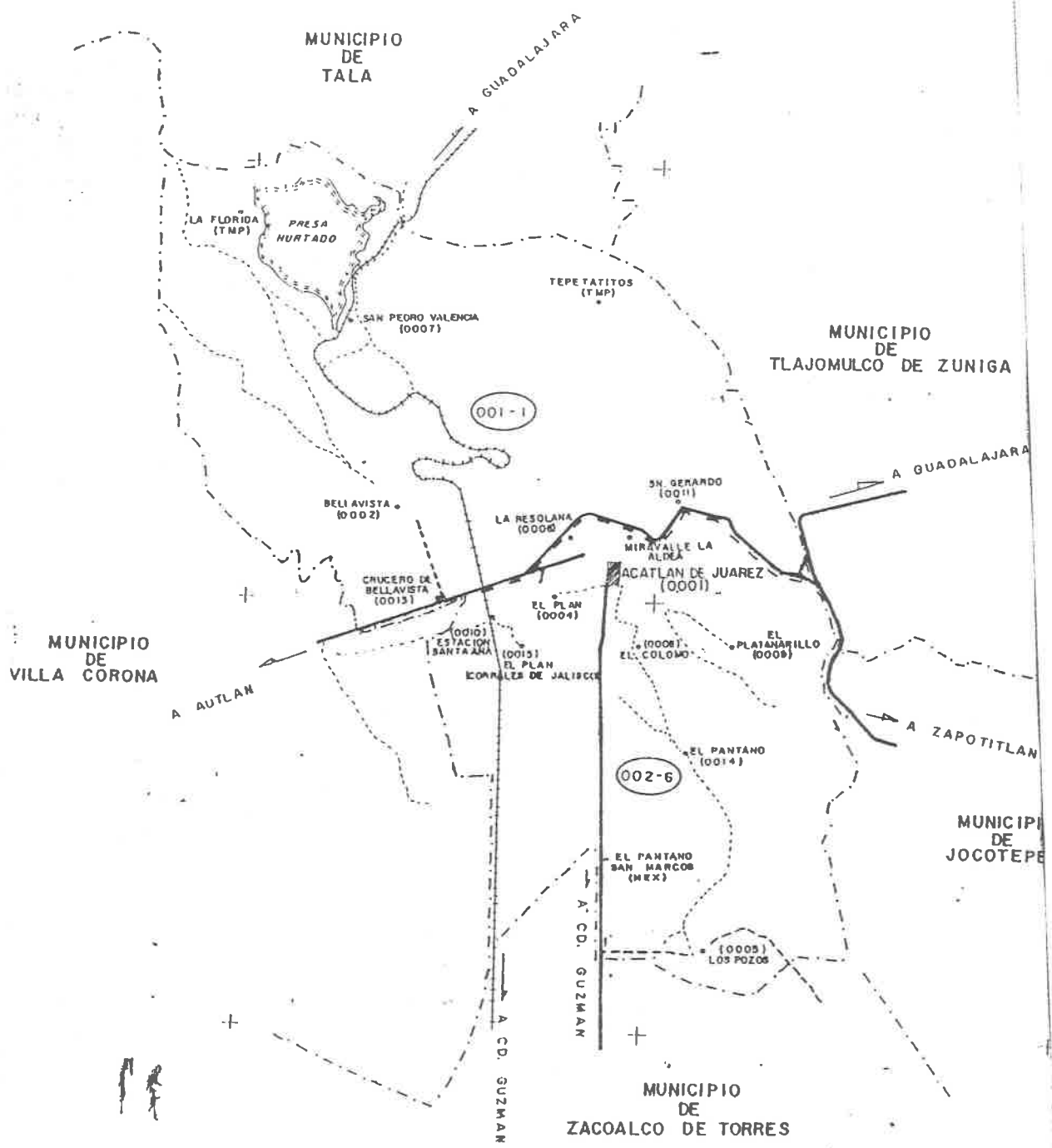
**SI 100%**



**SI**

MUNICIPIO: ACATLAN DE JUAREZ, JAL.





# Escalera de palabras

- Que los alumnos analicen las partes iniciales y finales de las palabras.

1. El maestro dice a los alumnos que van a enlazar palabras a partir de la última letra de otra.

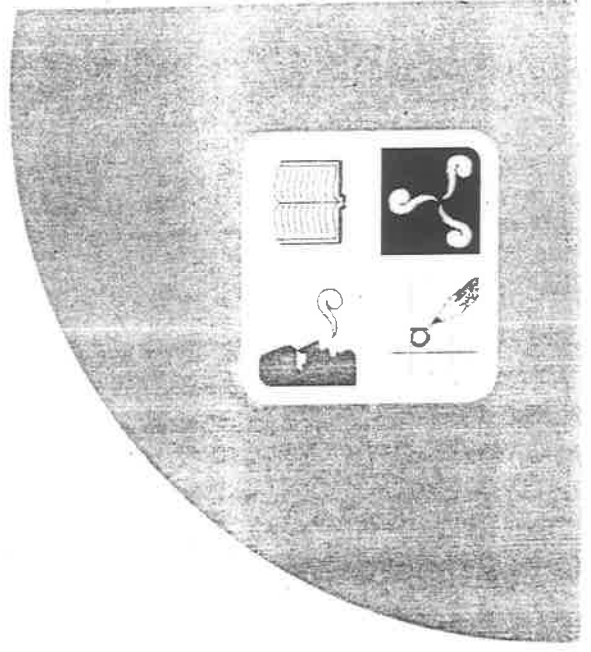
2. Pide a un niño que diga una palabra, la que él quiera, y la anota en el pizarrón; por ejemplo, *camisa*. El maestro pregunta:

"¿Con cuál letra termina?"; si algún niño responde: "con la *s*", les pide que digan una palabra que empiece con la *s*; si proponen *avión*, el maestro la escribe a partir de la última letra de *camisa*, en posición vertical y de arriba hacia abajo.

3. Se continúa la actividad de la misma manera. Después de agregar más palabras el maestro pide que las lean.

Esta actividad puede realizarse con el alfabeto móvil y por equipos.

camisa  
y  
naranja  
u  
lana  
r  
mar



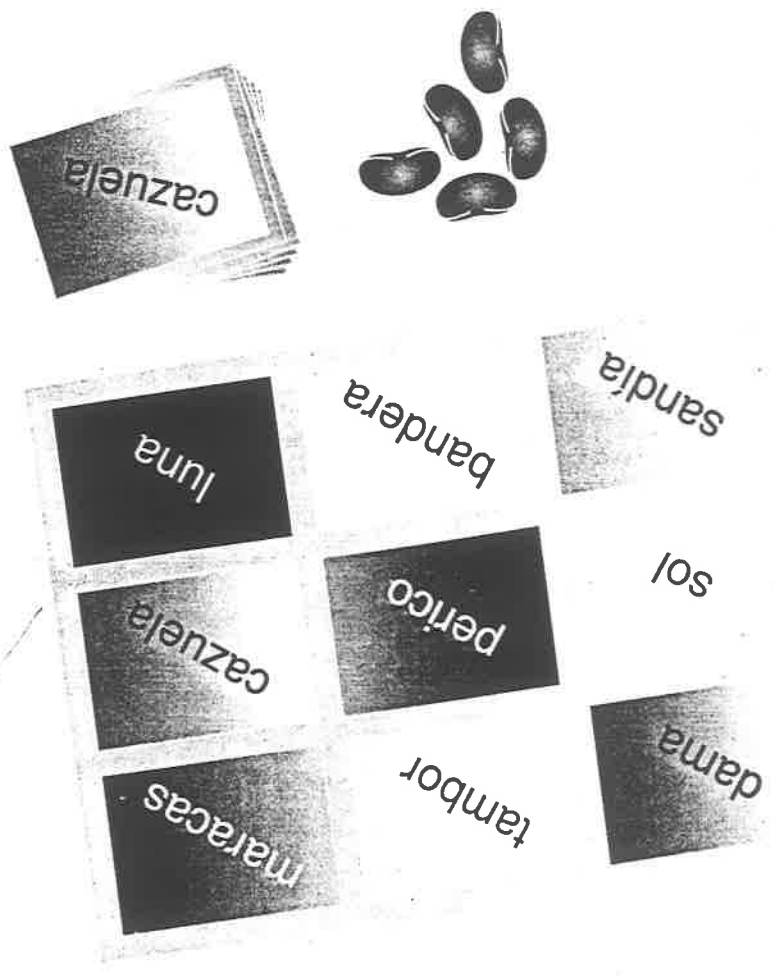
# ¡Lotería!

- Que los alumnos avancen en la comprensión del sistema de escritura por medio del análisis de palabras del tarjetero.

## Material

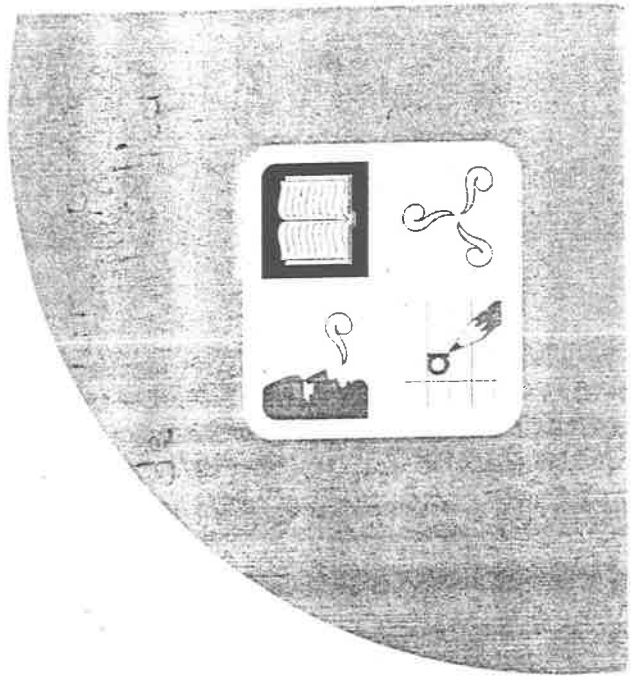
Las palabras del tarjetero, tablas de lotería que tengan escritas palabras del tarjetero, semillas o fichas para poner encima de la tabla.

1. Se organizan equipos de cuatro o cinco niños y se entrega una tabla de lotería por equipo (si el grupo es reducido, el juego se hace por parejas o individual).



2. El maestro explica a los niños que va a leer las palabras del tarjetero y las va a mostrar para que todos las vean. Puede decir, por ejemplo: "Voy a sacar una palabra del tarjetero y la voy a leer en voz alta; ustedes van a buscar esa palabra en su tabla y si la encuentran ponen una ficha encima. El equipo que llene primero su tabla gana, pero los demás siguen jugando hasta que todos completen sus tablas".

3. Los niños que aún no sepan leer pueden encontrar las palabras en su tabla atendiendo a las características de las mismas que el maestro señala; por ejemplo, pueden centrarse en cómo inician las palabras. Los que puedan leer, escuchan la lectura de las palabras y las localizan en su tabla; incluso algunos pueden ayudar a sus compañeros que leen despacio o inician su proceso lector.



En grado se adecúa para los Tabler de multiplicar.

## R E C O P I L A C I O N     D E     J U E G O S .

Al analizar el material didáctico que envía la SEP para los maestros y alumnos, nos dimos cuenta de la gran cantidad del mismo ya que está enfocado a que el niño aprenda de una manera más fácil, además lo motiva a ser un investigador activo y creativo.

Para complementar las actividades y reforzar la construcción de conocimientos, se ha implementado un fichero para el Español y otro para las Matemáticas, los cuales cuentan con actividades divertidas que favorecen el aprendizaje de los conocimientos básicos utilizando diversos materiales para hacer más versátil la enseñanza-aprendizaje.

Muchas de estas actividades son juegos con las cuales los niños aprenden más fácil y su estancia en la escuela resulta más placentera, menos tediosa y rutinaria.

A continuación presentamos una recopilación de algunos juegos para los diferentes grados que se encuentran en los ficheros de apoyo y libro de texto, aplicando estas actividades hasta el rincón de lecturas, que es un gran tesoro para los maestros y los alumnos por su extenso y variado contenido de actividades y dinámicas que nos ofrece.

Todos estos juegos que les presentamos pueden ser aplicados a las diferentes materias, más aún si el maestro le imprime creatividad y entusiasmo en el desarrollo de las mismas.



# El grafómetro

- Que los alumnos descubran y consoliden la relación sonoro-gráfica y el valor sonoro convencional de las grafías.

## Material

Un rectángulo de cartulina gruesa (de 50 x 15 cm) con siete ranuras dobles al centro, una tira de papel bond (de 5 x 270 cm) con las letras del alfabeto en mayúsculas y minúsculas, escritas cada 5 cm, y seis tiras de papel bond (de 5 x 135 cm) con las letras del alfabeto en minúsculas, escritas cada 5 cm. (Se deja un espacio en blanco al final de cada tira.)

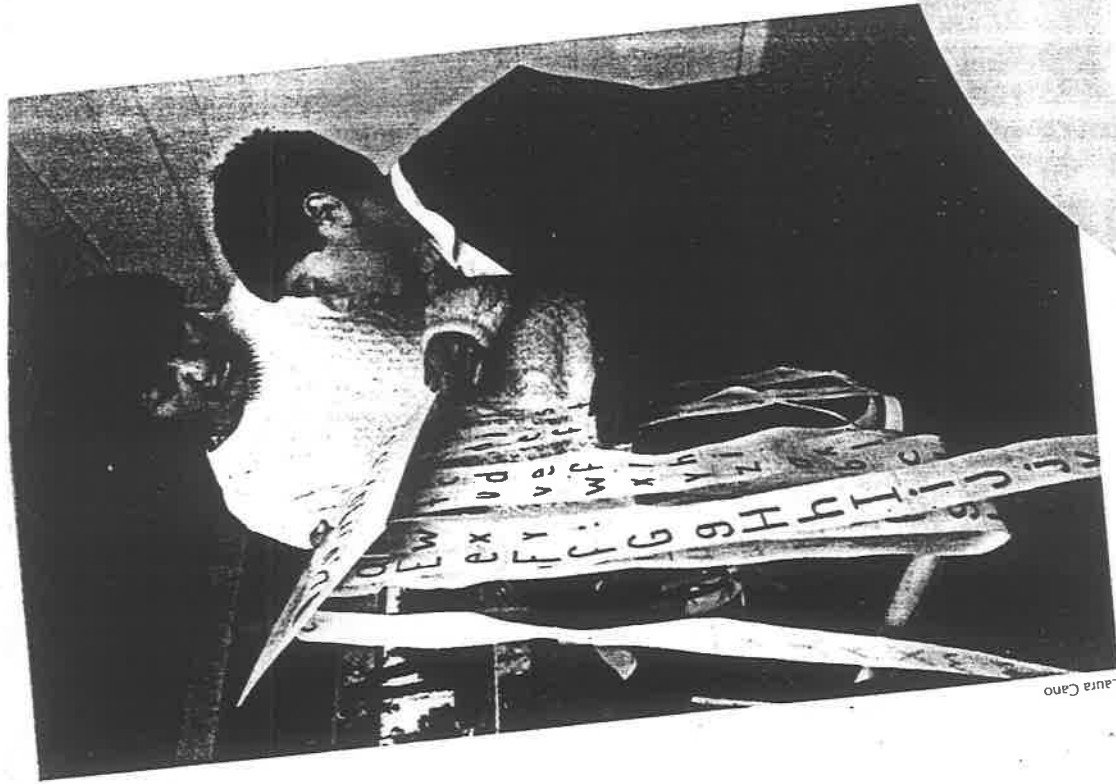
1. El maestro conversa con los niños sobre un tema tratado en clase (los animales, las plantas, la comida, los juegos, etcétera).
2. Los niños mencionan palabras pertenecientes al tema y analizan sus características mediante preguntas que el maestro formule, como:

“¿Cuántas letras lleva la palabra...?, ¿con qué letra empieza?, ¿con qué letra termina?, ¿inicia con mayúscula su escritura?,” etcétera.

3. El maestro invita a los niños a formar las palabras en el grafómetro y les explica cómo se utiliza.

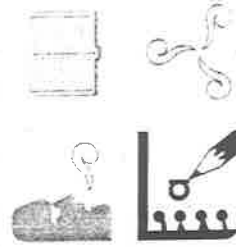
4. Después interroga a un niño sobre el uso de mayúsculas y minúsculas, de larr, de la h, etcétera.

129 a todo



5. Los alumnos pueden copiar en sus cuadernos y tarjetero las palabras que construyan en el grafómetro.

Es recomendable que cada niño construya un grafómetro pequeño, para la formación de enunciados en equipo.





# WUCCGRAMA

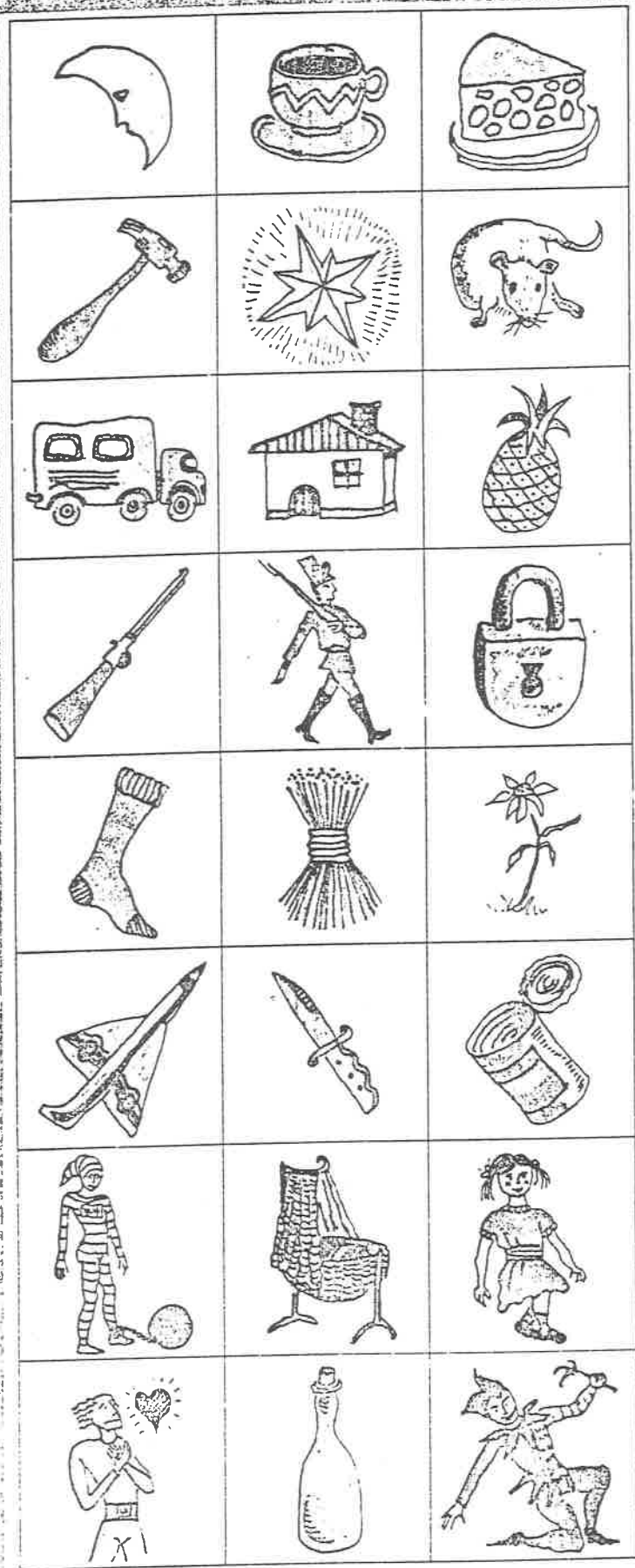
scribe el nombre de cada animal, empezando desde el centro hacia fuera.

Al terminar descubrirás que has formado cuatro palabras más en el primer círculo.



PROPORCIÓN CONSERVACIÓN MANTENCIÓN





¡ Para bien la oreja !

Encuentra la rima de cada pareja.

Cada objeto, por su nombre, rima con otro.

Forma las doce parejas de rima.

Ejemplo:

\_\_\_\_\_ calcetín - \_\_\_\_\_ arlequín

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- camión-avión
- piña-niña
- escopeta-escobeta
- soldado-candado
- flor-amor
- luna-cuna
- taza-casa
- queso-preso
- martillo-cuchillo
- estrella-botella
- rata-lata

# DES SUBRENUMBRES

The crossword puzzle grid consists of empty cells for words. The illustrations are connected to the grid by lines with arrows:

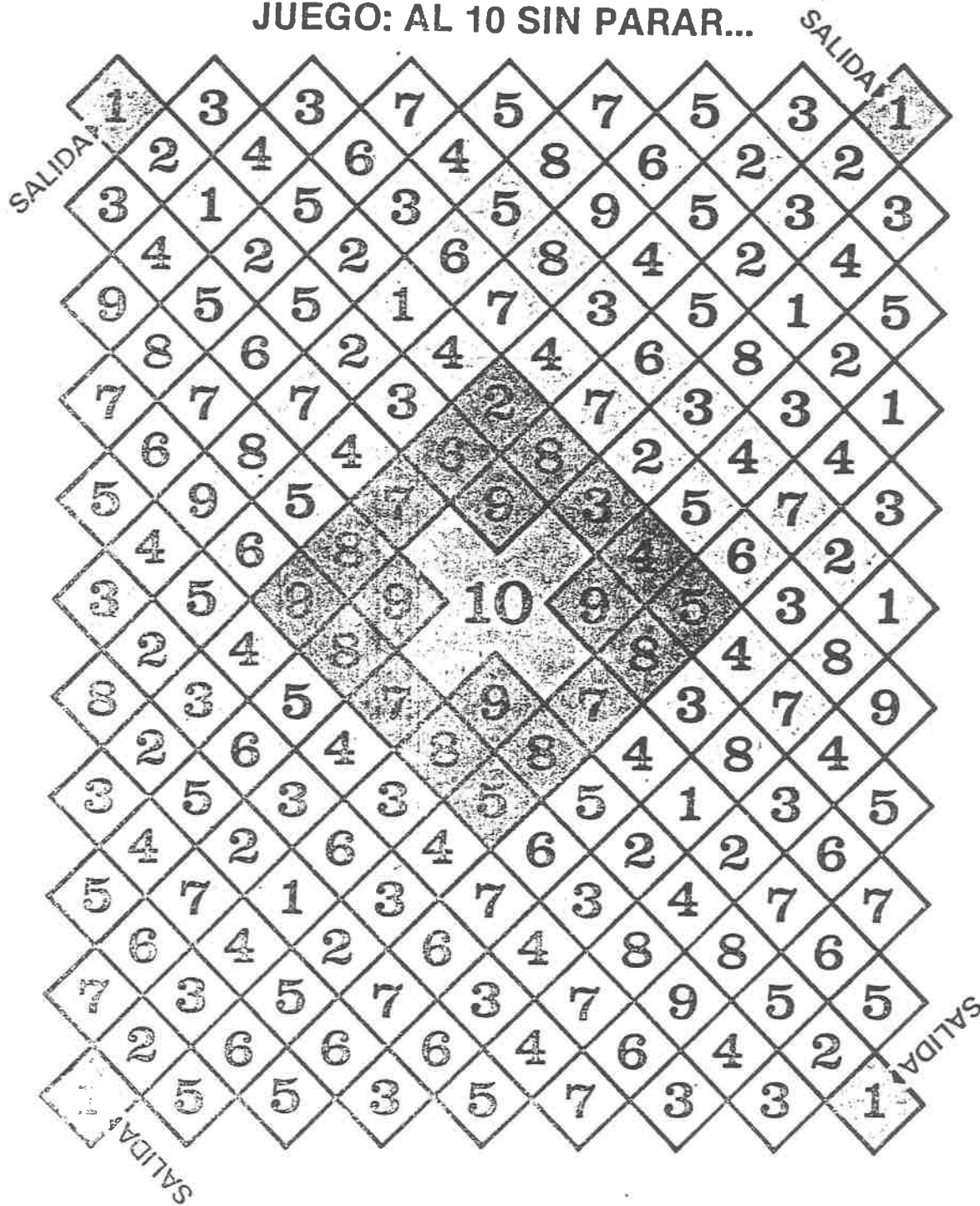
- Cow:** Points to the top-left corner.
- Basket of eggs:** Points to the second row, first column.
- Thermos, milk carton, and bottle:** Points to the top row, second column.
- Alligator:** Points to the top row, eighth column.
- Jacket and gloves:** Points to the top row, tenth column.
- Boot:** Points to the top row, eleventh column.
- Fish:** Points to the second row, fifth column.
- Hand holding a shell:** Points to the second row, eighth column.
- Magnifying glass:** Points to the third row, first column.
- Tree:** Points to the bottom row, first column.
- Chicken:** Points to the bottom row, sixth column.
- Bed:** Points to the bottom row, tenth column.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

# NOVA DIRUTA TUBA

## JUEGO: AL 10 SIN PARAR...



Jeden participar hasta 4 jugadores.  
 Cada uno colocará su ficha en alguna de las salidas.  
 Después deberán avanzar por turno, desde la casilla en que estén hasta la que tenga el número inmediatamente inferior o superior. Ejemplo: si estás en el 4, podrás pasar al 3 ó al 5. se avanza siempre de uno en uno.  
 Gana quien alcance primero el 10.  
 Muerte para todos y..., mucha paciencia!

NOVA DIRUTA TUBA

SUMAS

PARISUM

ejemplo	0	0	0	0	0	0	0
6	4	3		9		7	4
5	7	7	9	8	5	7	3
5	9	1	9	7	8	7	4
5	7	8	7	6	7	9	6
8	9	9	9	8	7	6	5
5	5	7	4	6	5	8	7
4	7	5	9	6	6	9	2
7	3	7	6	8	9	8	5
9	7	1	9	7	6	3	1
0	4	0	7	0	2	0	5

100

150

200

250

SUMA DESDE CERO HASTA LAS CIFRAS INDICADAS EN LOS CASILLEROS DE ABAJO (100, 150, 200, 250) SALES POR LOS RECUADROS AZULES ENCIMA DE CADA CIFRA. PUEDES MOVERTE EN FORMA HORIZONTAL O VERTICAL SOLAMENTE.

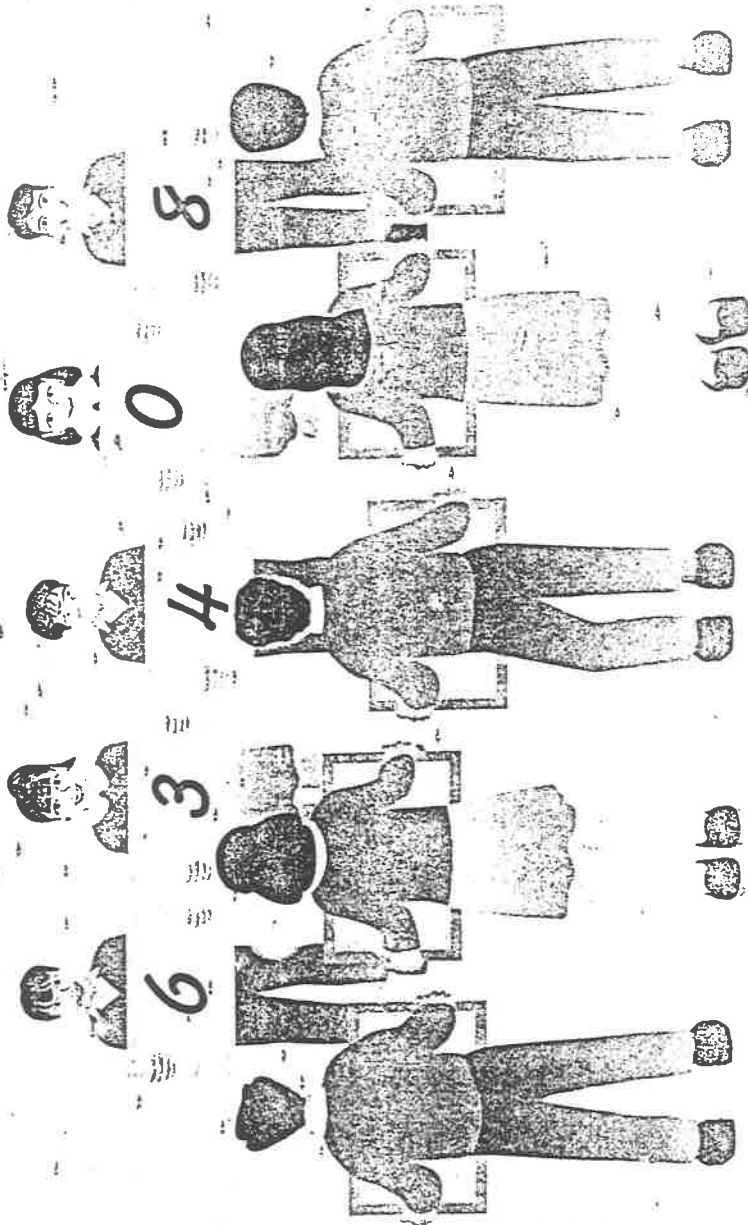
PARISUM

# Juguemos a las cartas

- Que los alumnos amplíen sus conocimientos sobre el valor posicional del sistema decimal de numeración.

## Material

Para cada equipo, ocho juegos de tarjetas de 6x8 cm numeradas del 0 al 9 (pueden ser de cartoncillo del mismo color y elaboradas por los alumnos como tarea).



1. Se organiza al grupo en equipos de cuatro niños, para que tengan los ocho juegos de tarjetas que necesitan. Se explica que van a jugar a formar números con las tarjetas.
  - a. Antes de iniciar el juego acuerdan si jugarán al número mayor o al menor. Cada niño coloca en el centro de la mesa las tarjetas que elaboró con los números hacia abajo y las revuelve.
  - b. Cada jugador toma cinco tarjetas y forma con ellas un solo número. Dependiendo del acuerdo tomado, cada alumno busca el lugar en el que debe acomodar cada cifra para obtener el número más grande o el más chico. Por ejemplo, si un alumno tomó las tarjetas 3, 4, 0, 2 y 6 puede formar

- c. Cuando terminan comparan las cantidades que se formaron en el equipo. Gana el niño que tenga el número mayor o el menor, según hayan acordado.
  - d. Si dos o más niños empatan, sólo ellos tienen derecho a cambiar una de las tarjetas por otra del centro de la mesa. Forman el número y los comparan para desempatar.
2. Otro juego que es muy divertido y en el que también se forman números es el siguiente:

- a. Se divide al grupo en equipos de 10 niños cada uno. A cada equipo se le entregan un juego de



## La tiendita

- Que los alumnos identifiquen la equivalencia entre fracciones de kilogramos y gramos.

### Material

Para todo el grupo, una balanza y tres pesas de plastilina de 1 kilogramo, tres de  $\frac{1}{2}$  y tres de  $\frac{1}{4}$  de kilogramo, así como 5 kilogramos de frijol o maíz.

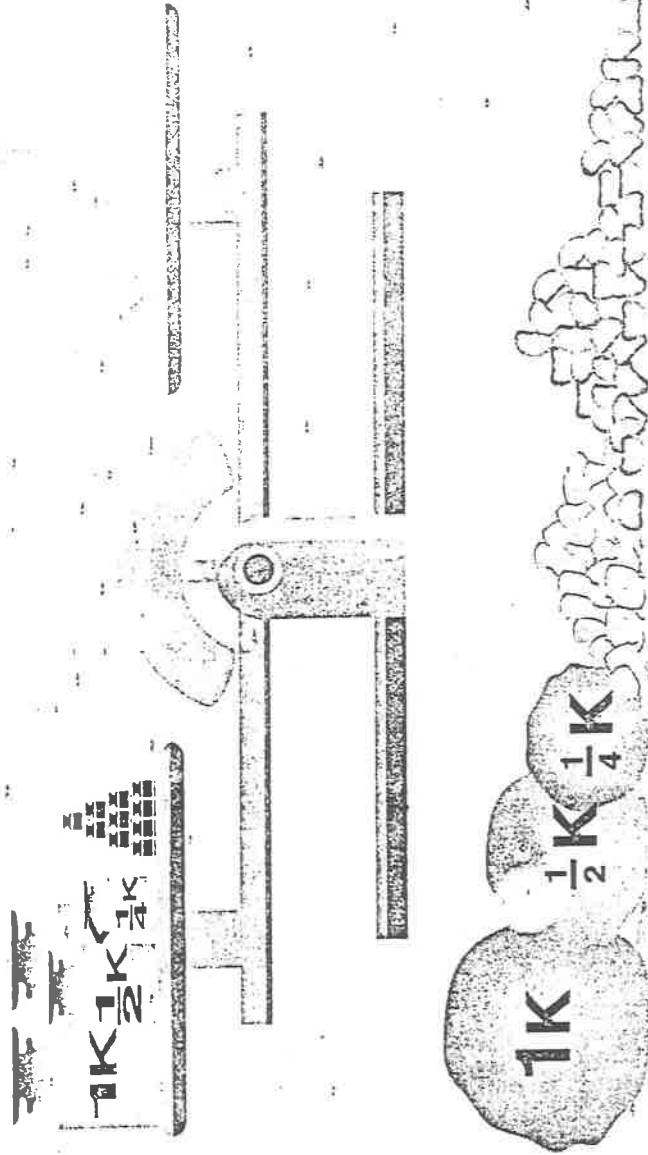


Estas actividades se realizan después de que los alumnos resuelvan la lección "Las golosinas", del libro de texto (p. 110), pues usarán en estas fichas el material que se elaboró para resolverla.

1. Se organiza al grupo en equipos de cuatro alumnos. El maestro les explica que jugarán a la tiendita, donde venden maíz y frijol. Se pone la balanza, las pesas de plastilina y el frijol o el maíz en una mesa.

Los integrantes de cada equipo escriben en un papel su pedido en gramos. La venta se organiza de la siguiente manera:

a. Uno de los equipos pasa a despachar los pedidos de otro. Los niños del equipo que van a comprar llevan su pedido y lo entregan a uno de los vende-



vendedores deben fijarse muy bien en cuáles y cuántas pesas de 1, de  $\frac{1}{2}$  y de  $\frac{1}{4}$  de kilogramo deben usar, ya que el pedido está hecho en gramos.

b. Cuando se termina de pesar cada pedido del equipo comprador, todo el grupo dice si el equipo vendedor utilizó las pesas correctas o no. En seguida pasan otros dos equipos.

Esta actividad puede hacerse en varias sesiones, para que no se haga muy larga y puedan pasar todos los equipos.

2. En otra sesión el maestro dibuja en el pizarrón





# La tienda

- Que los alumnos desarrollen habilidades para calcular mentalmente el resultado de sumas y restas con números menores que 100.
- Que representen cantidades menores que 1000 con material concreto.
- Que resuelvan problemas de suma, resta y multiplicación utilizando diversos procedimientos.
- Que organicen información en tablas y las consulten para verificar resultados.

## Material

Para todo el grupo, recortes de revistas en los que aparezcan imágenes de artículos domésticos (sartenes, ollas, platos, tazas, escobas, muebles, juguetes, ropa, etcétera), y los billetes y las monedas del material recortable "El dinero".



### Versión 1

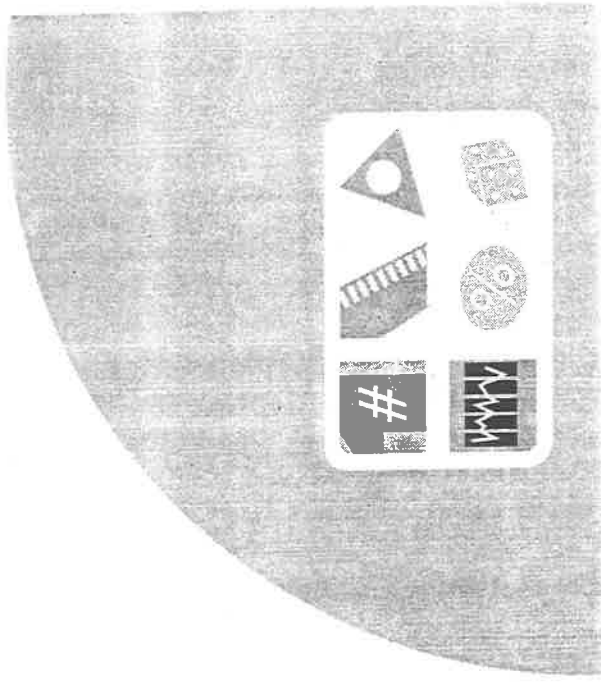
Se coloca frente al grupo un "puesto" con recortes de los artículos que se van a "vender". Cada artículo deberá tener un letrero que indique su precio (entre 10 y 99 nuevos pesos). Se organiza al grupo en parejas y se le entrega a cada una tres billetes de 100, dos de 50, ocho monedas de 10, cuatro de 5, cinco de 2 y diez de un nuevo peso.

vinagre	15 nuevos pesos
agua	10 nuevos pesos
aceite	10 nuevos pesos
tijeras	20 nuevos pesos
cubeta	12 nuevos pesos
mermelada	20 nuevos pesos
galletas	25 nuevos pesos
taza	11 nuevos pesos
agua	10 nuevos pesos
macarrones	10 nuevos pesos

Se eligen a dos parejas de niños, una será vendedora y la otra compradora. La pareja compradora elige dos artículos, dicen en voz alta cuánto cuesta cada uno y calculan mentalmente cuánto deben pagar en total. Realizan la compra y pagan la cantidad exacta.

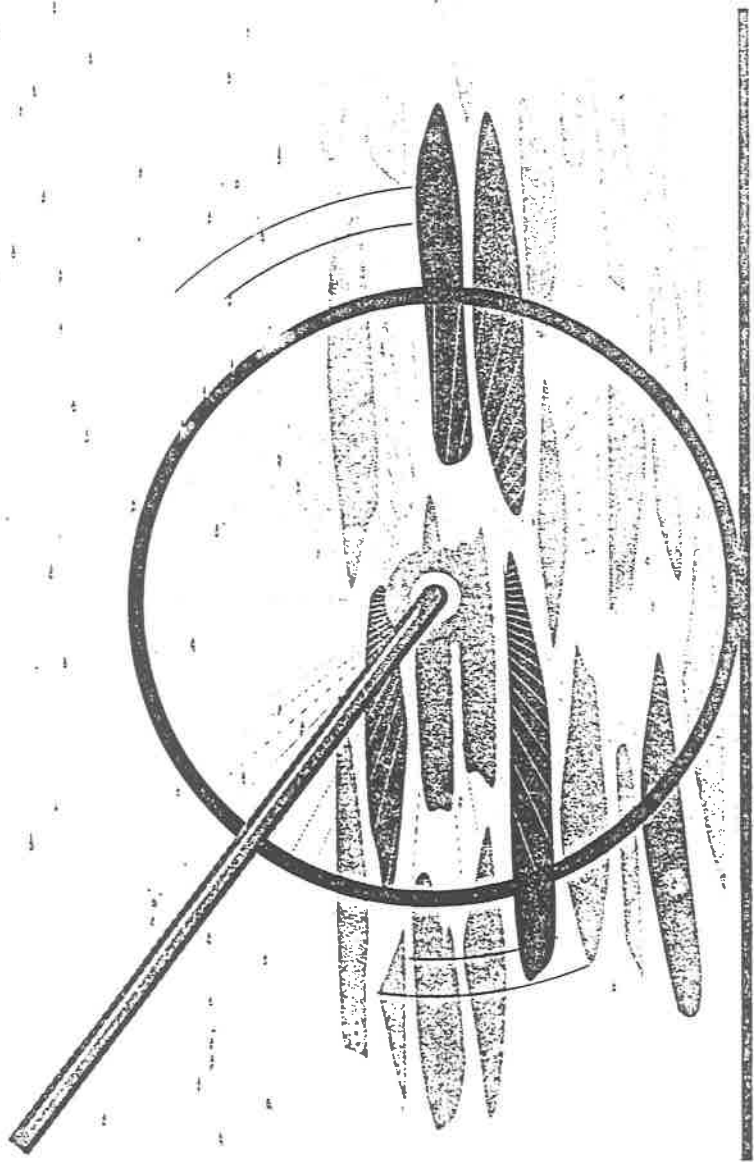
Las demás parejas comprueban, mediante diversos procedimientos (conteo, utilizando material, con dibujos o sumando de la manera usual), si fue correcto el cálculo mental que hicieron sus compañeros. Si hay diferencias en el resultado, el maestro les ayuda a ver quién se equivocó. Los encargados del puesto verifican que la cantidad de "dinero" que les entregaron sea correcta.

Los niños que compraron serán ahora los vendedores y se elige a otra pareja para que sean los compradores. La actividad termina después de que han "comprado" varias parejas o cuando se termine la "mercancía".



## Medidas y vueltas del círculo

- Que los alumnos verifiquen que el número  $\pi$  es el cociente del perímetro del círculo entre la medida del diámetro.
- Que realicen mediciones de longitudes con ruedas de diferentes tamaños.



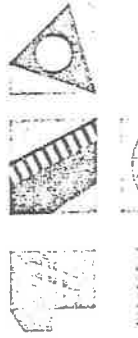
Además de resolver la lección "Actividades con la circunferencia" (p. 146), se sugieren los siguientes ejercicios:

1. Se pide a los alumnos que consigan ruedas de varios tamaños (de bicicleta, de triciclo, de auto de juguete, etcétera) o botes con forma de cilindro para realizar mediciones de longitudes.

a. Antes de realizar las mediciones los alumnos pueden comprobar cuántas veces cabe el diámetro de cada rueda en su perímetro. Para ello hacen una marca en cada rueda y después hacen que coincida con una marca en el piso. Luego hacen rodar

PERÍMETRO DE LA RUEDA (P)							
DIÁMETRO DE LA RUEDA (D)							
$P \div D$							

- b. Miden la distancia marcada y reflexionan sobre lo que representa en cada caso.  
 c. Luego miden el diámetro de cada rueda y trasladan esa longitud en el perímetro respectivo.



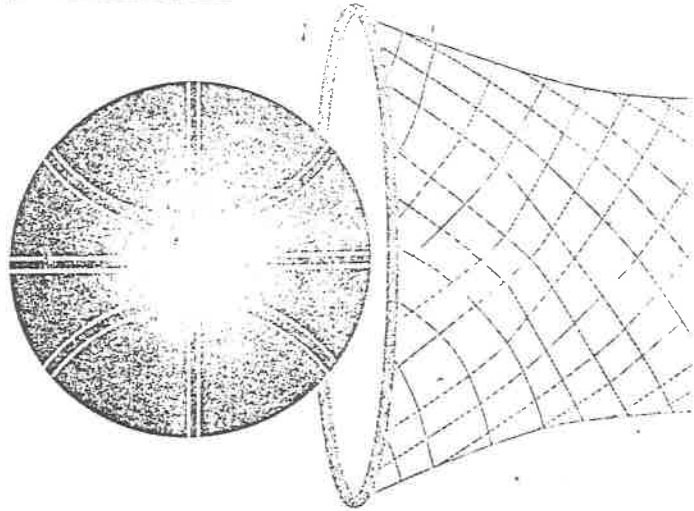
# ¿Cuántos de cada cien?



Se organiza a los alumnos en equipos y se presentan los siguientes problemas:

1. En la escuela primaria "Julio S. Hernández" se pidió colaboración a los niños de cuarto a sexto grado para organizar un torneo deportivo; de cuarto fueron tres niños de un total de 30; de quinto siete de 35 niños y de sexto 16 de 32 niños. En cada grado, ¿participó más o menos la mitad del grupo o justo la mitad?

- Que los alumnos resuelvan problemas de porcentajes.
- Que desarrollen habilidad para convertir un porcentaje a fracción y viceversa.



- ¿Qué parte de cada grado participó en el torneo? ¿Qué tanto por ciento de los alumnos de cada grado colaboró en la organización del torneo? Los alumnos deben encontrar estas respuestas sin hacer cuentas escritas. Por ejemplo, si en cuarto grado hubieran participado tres de los 30 alumnos sería la décima parte del grupo, es decir, el 10%.
- Para continuar representan en diagramas circulares la parte de cada grado que colaboró en la organización del torneo. El círculo completo representa todo el grupo.
- Ahora completan las siguientes tablas, suponiendo que en cada grado hay 100 alumnos y colabora la misma proporción:

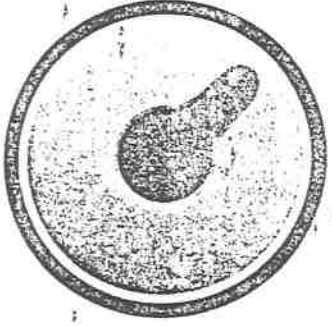
CUARTO GRADO		QUINTO GRADO	
COLABORARON	CON RESPECTO A	COLABORARON	CON RESPECTO A
3	30	7	35
	10		5
	100		100

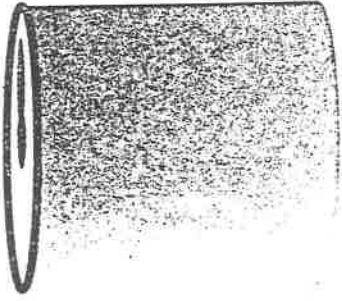
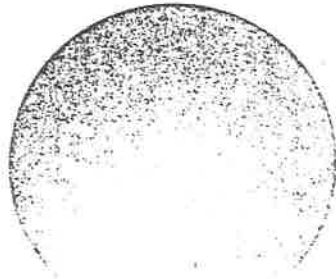
SEXTO GRADO	
COLABORARON	CON RESPECTO A
16	32
	2
	100



## De frente y de lado



- Que los alumnos analicen las diferencias que perciben en objetos vistos desde diferente perspectiva.



1. Se reproducen en el pizarrón los dibujos que se muestran arriba y se pide a los niños que observen las ilustraciones y las comenten: ¿Qué representan los dibujos? ¿Cómo son? ¿En qué son iguales? ¿En qué son diferentes?, etcétera.
2. Se comentan los dibujos con los niños fijando la atención en puntos como: ¿La pelota, el disco y el bote se parecen si los vemos de frente? ¿Se parecen si los vemos de lado? ¿En qué son diferentes estos tres objetos cuando los vemos de lado?
3. Los niños dibujan los tres objetos de frente y de lado y les ponen sus respectivos nombres.
4. Se presenta a los niños una caja de gises, una hoja de papel, un libro y un bote con forma de prisma

rectangular para que los niños los vean desde arriba. Se comenta si se parecen o si son diferentes; luego se pregunta: Y si vemos el bote, el libro, la caja y la hoja de lado, ¿se parecerán o serán diferentes?

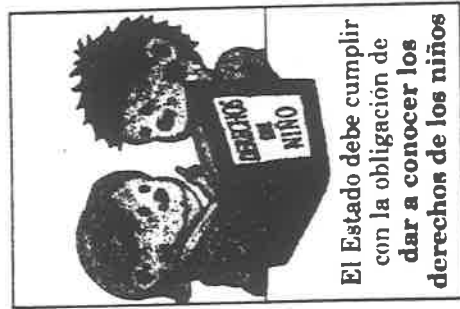
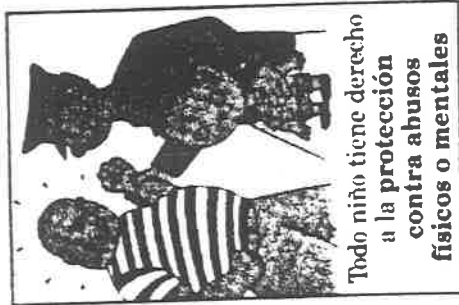
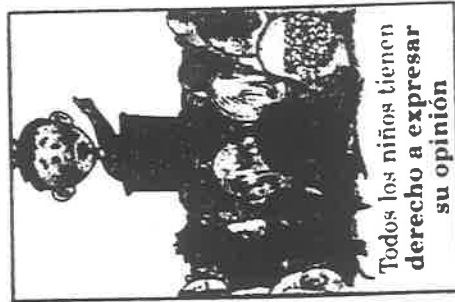
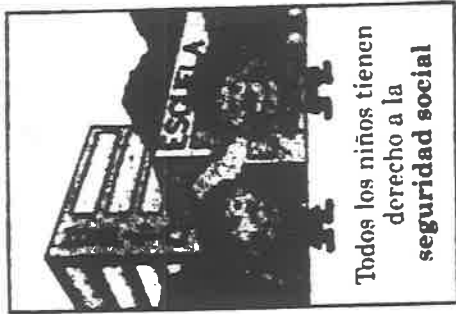
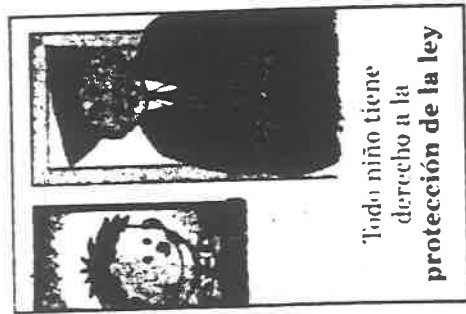
Los niños dan sus respuestas y dibujan los objetos como ellos creen que se verían de lado. Luego se muestran los objetos de lado para verificar si son o no correctos.

La actividad puede repetirse cuantas veces se considere conveniente, utilizando diferentes objetos del salón.



# ¡Respeto a los niños!

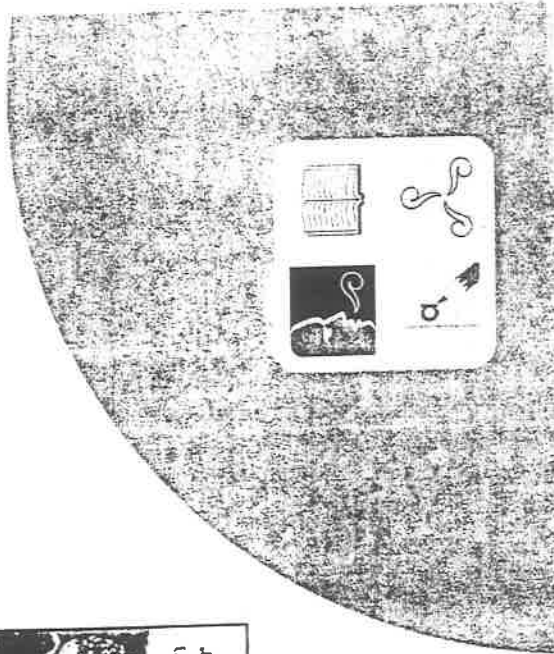
- Que los alumnos expresen opiniones sobre los derechos de los niños.



## Material

Materiales para fabricar títeres, los Libros del Rincón "Carta abierta a las niñas y los niños" y "Córrele".

1. El maestro comenta con el grupo sobre los derechos que protegen a los niños en todo el mundo y les propone hacer, por equipos, una representación con títeres de algún caso en que estos derechos no se respeten.
2. Cada equipo selecciona un caso, propone los personajes, elabora los diálogos y se distribuyen las tareas para confeccionar los títeres.



## ARTIFACTOS EN EL MUSEO

1.- cajete \_\_\_\_\_

2.- chac mool \_\_\_\_\_

3.- cajete \_\_\_\_\_

4.- chac mool \_\_\_\_\_

5.- figurilla \_\_\_\_\_

6.- figurilla \_\_\_\_\_

7.- glifo \_\_\_\_\_

8.- glifo \_\_\_\_\_

Identifica qué artefactos arqueológicos pertenecen a los mayas y cuáles a los mexicas.  
 El Chac Mool mexicana es generalmente muy recargado y encogido.  
 El Chac Mool maya es muy extendido y está casi desnudo.  
 Los cajetes mexicas llevan dibujos geométricos.  
 Los cajetes mayas tienen dibujos de hombres y animales o combinaciones de éstos.  
 Las figurillas mexicas son planas y quietas.  
 Las figurillas mayas son voluminosas y con movimiento.  
 Los glifos mayas son generalmente muy complicados.  
 Los glifos aztecas son generalmente naturalistas.

1.- cajete maya; 2.- chac mool mexicana; 3.- cajete mexicana; 4.- chac mool maya; 5.- figurilla maya; 6.- figurilla mexicana; 7.- glifo mexicana; 8.- glifo maya

*(Handwritten notes in a cursive script, likely identifying the artifacts as Maya or Mexica.)*

# ¡Alto a la guerra!

- Que los alumnos comparen longitudes utilizando una unidad arbitraria de medida.
- Que utilicen oralmente los números ordinales.

## Material

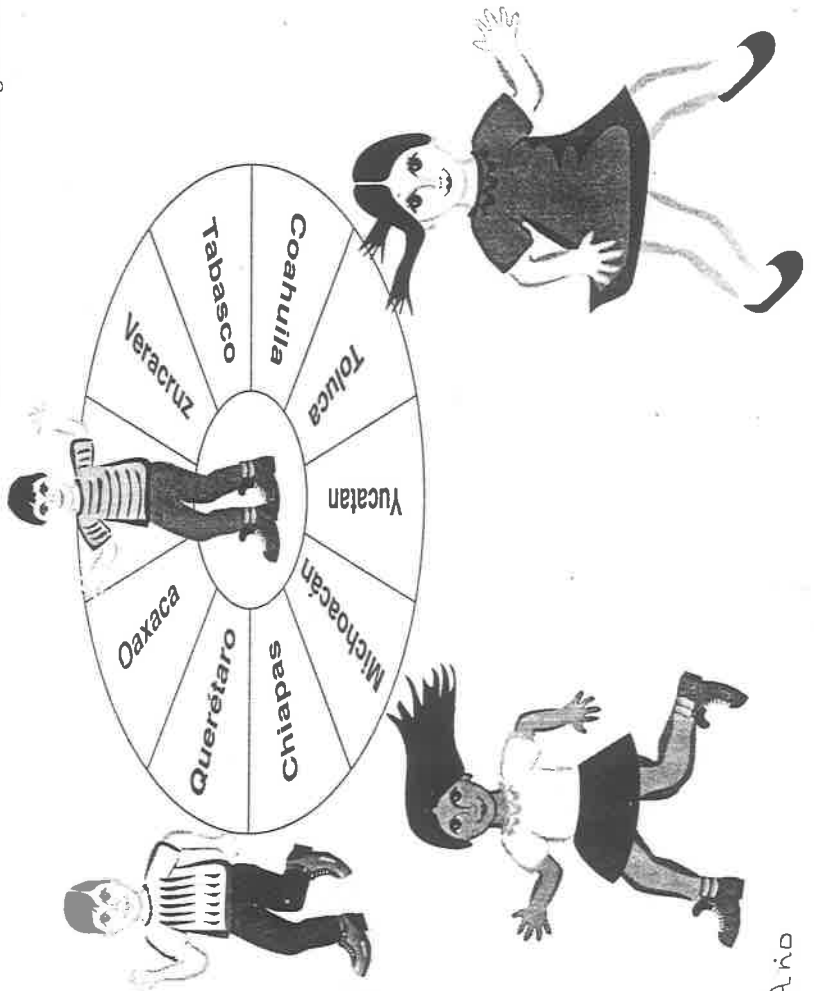
Gises de colores, una vara, un popote y un mecate.



## Versión 1

El grupo se organiza en equipos de diez niños. Para cada equipo se traza en el patio un círculo de aproximadamente dos metros de diámetro y lo dividen en diez casillas, como se muestra en la ilustración. Cada niño escoge una casilla y se para sobre ella. El niño que escogió la casilla del centro escribe en ese casillero la palabra ALTO. Los otros nueve niños eligen el nombre de un pueblo cercano, de algún estado de la República o de algún país y lo escriben en su casilla; por ejemplo: El Quebrado, San Miguel, Veracruz, Francia.

Para iniciar el juego, el niño que está sobre la casilla ALTO en silencio elige a uno de sus compa-



ñeros, por ejemplo el que está parado en la casilla Veracruz. Inmediatamente dice con voz fuerte: "¡Declaro la guerra a Veracruz!" Al terminar de decirlo corre, junto con sus demás compañeros, para alejarse lo más que puedan del círculo, antes de que el niño que está parado sobre la casilla Veracruz se coloque en el casillero que está en el centro del círculo y grite: "¡Alto!" En ese momento todos los niños se paran.

El niño que gritó "¡alto!" observa desde su lugar en dónde están parados sus compañeros, escoge a uno y calcula con cuántos pasos (del mismo tamaño) puede llegar hasta ese niño. Dice por ejemplo: "Cinco pasos hasta Francia", y avanza hacia Francia mientras los demás cuentan los pasos.

Si atinó gana un punto y declara la guerra otra vez; si no, cambia su lugar con el niño que estaba en el casillero Francia y el niño que estaba en ese casillero declara la guerra. Se repite el juego varias veces. Cuando el maestro lo determine se suspende. Gana quien haya acumulado más puntos.

