



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

"EL JUEGO"

IMPORTANCIA Y APLICACION EN EL  
PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA

Obra Básica presentada para optar por el  
título de Licenciado en Educación Prima-  
ria.

María de la Luz Lugo Moreno

Martha Elva Pérez Márquez

María Luisa Talamantes Pizarro

Chihuahua, Chih., 1985.

**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION**

CHIHUAHUA, CHIH., A 7 DE DICIEMBRE DE 19 85.

C. PROFR (A) MARIA DE LA LUZ LUGO MORENO

Presenta (Nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y -  
después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa:

OBRA BASICA Titulado "EL JUEGO" IMPORTANCIA Y  
APLICACION EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA.

presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

**A t e n t a m e n t e**

El Presidente de la Comisión

~~PROFR. MANUEL JUAREZ ONTIVEROS.~~



S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDA SEAD  
CHIHUAHUA

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

CHIHUAHUA, CHIH., A 7 DE DICIEMBRE DE 19 85.

C. PROFR (A) MARTHA ELVA PEREZ MARQUEZ

Presenta: (Nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y -  
después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa:

OBRA BASICA Titulado "EL JUEGO" IMPORTANCIA Y  
APLICACION EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA.

presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obli-  
gan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del -  
Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como par-  
te de su expediente al solicitar el examen.

A t e n t a m e n t e

El Presidente de la Comisión

~~PROFR. MANUEL SUAREZ ONTIVEROS.~~

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
SECRETARIA  
CHIHUAHUA

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

CHIHUAHUA, CHIH., A 7 DE DICIEMBRE DE 19 85.

C. PROFR. (A) MARIA LUISA TALAMANTES PIZARRO

Presenta: (Nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y -  
después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa:

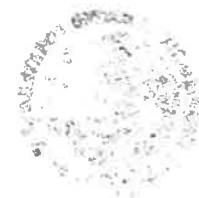
OBRA BASICA Titulado "EL JUEGO" IMPORTANCIA Y  
APLICACION EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA.

presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obli-  
gan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del -  
Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como par-  
te de su expediente al solicitar el examen.

A t e n t a m e n t e

El Presidente de la Comisión

  
PROFR. MANUEL SUAREZ ONTIVEROS.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
COMISION DE EXAMENES PROFESIONALES  
CHIHUAHUA



A NUESTROS VENERABLES PADRES.

Como respuesta a su abnegación  
y a su gran cariño.

A NUESTROS HIJOS.

La gran fuerza que nos impulsa  
a seguir nuestra superación mo-  
ral y profesional.

A NUESTROS ESPOSOS.

Por el apoyo, el amor y la pa-  
ciencia que demostraron duran-  
te nuestra estancia en la Uni-  
versidad Pedagógica Nacional.

AL MAESTRO GUILLERMO HERNANDEZ.

Maestro que no se jacta de su -  
sabiduría y que con su gran ayu-  
da nos sirvió de guía.

AL MAESTRO MANUEL SUAREZ ONTIVE-  
ROS.

Digno representante de la Educa-  
ción en todas sus manifestacio-  
nes.

## PROLOGO

La Universidad Pedagógica Nacional es un triunfo educativo que se ha logrado a nivel nacional, lo cual nos hace sentirnos satisfechos; porque ésta nos brinda la oportunidad de superarnos profesionalmente, además son múltiples las ventajas que podemos obtener; tanto en el área de nuestras labores como económicamente, aunque nosotros como maestros que somos, nuestro amor por el trabajo que desempeñamos nos hace inferir que no sólo es el aspecto monetario el que nos impulsa a ingresar a la Universidad Pedagógica, sino el interés de continuar con avidez el avance tan acelerado que sigue la investigación para innovar y mejorar metodológicamente el proceso enseñanza-aprendizaje y así estar al tanto de toda reforma educativa que nos permita desempeñar más técnicamente nuestra labor, para que repercuta positivamente en nuestros alumnos.

La Universidad Pedagógica nos otorga el privilegio de poder obtener nuestro título de Licenciados en Educación Primaria mediante una Obra Básica por la que optamos.

Intentando analizar la importancia del juego en el Primer Grado y proponiendo algunas actividades. "La educación debe ser alegre, agradable, ya que la alegría en la infancia es como el germen en la vida". (1)

El aula es lugar donde convivimos con nuestros niños, ahí

(1) VELASCO, Fernández Hugo Mauricio. La Nueva Escuela. 1a. Edición; Edit. B. Costa Amic. México, D.F. 1973. p. 125.

nos damos cuenta de sus emociones, de sus inquietudes y de sus avances. Es mucho lo que podemos observar de ellos, es tan hermosa la infancia y creemos que uno de los placeres más satisfactorios es ver niños jugando por todos los ámbitos de la tierra; pero si ese juego es frenado por personas que tal vez se olvidaron que ellos también jugaron y que sus risas llenaron los recintos escolares, cuando no existían problemas en sus mentes, cuando gozaban con aquellos compañeros que tanto estimaron y -- que tal vez aún los recuerden.

Compañeros, puede ser que tantas preocupaciones que nos envuelven, la velocidad tan vertiginosa con que camina el mundo y todas esas cosas negativas que nos atañen, nos impidan pensar un poco en que es necesario ser niño otra vez, gozar con ellos de su felicidad y brindarles un ambiente propicio a sus intereses, para que la educación, en particular el aprendizaje sean más amenos y productivos.

Cuando hemos contado con un lapso de tiempo libre, hemos observado a los niños minusválidos que suelen correr por los jardines de la Ciudad Deportiva de nuestra localidad; ellos son estimulados por sus maestros para que puedan moverse, caminar, correr y lo hacen con inmensa voluntad, causándonos una profunda admiración. ¿Por qué si ellos que no han sido dotados por la naturaleza físicamente, aún así intentan vivir, adaptarse a su situación a través del mundo mágico del juego, logran incorporarse en nuestra sociedad, sin que sean marginados?

Esos pequeños que cargan con sus deficiencias físicas y --

mentales juegan, ríen y comparten su ternura. ¿Por qué no impulsar a nuestros alumnos a que participen más en el juego? Los niños están plétóricos de energía, de ansias de exteriorizar sus sentimientos. Pongámonos a reflexionar un poco y hagamos otros juegos útiles a los propósitos educativos, y que nos brinden una eficaz ayuda; tampoco vamos a abandonar los juegos tradicionales que son tan variados e interesantes. Podemos fusionar nuestros juegos inventados con los ya existentes y tendremos la certeza que se lograrán; porque el maestro siempre ha sido el gran guía para que el alumno pueda crear, imaginar y aprender. El profesor nos ayudará a que se le conceda más importancia a la actividad lúdica, que lo aplique en más ocasiones porque el maestro es incansable para seguir las innovaciones que son positivas en la vida del niño.

## INDICE

	Página
INTRODUCCION	9
I. LA EDUCACION	12
A. Antecedentes Históricos	12
B. Educación Primaria	18
C. La educación desde el punto de vista legal.	20
1. Artículo Tercero	20
2. Ley Federal de Educación	21
II. CARACTERISTICAS DEL NIÑO	26
A. Características	26
B. Etapas del desarrollo infantil	31
C. División de la infancia según Solá - Mendoza.	34
III. EL JUEGO	39
A. Orígenes del juego	39
B. Opiniones del juego	45
C. Clasificación de los juegos	47
IV. LOS JUEGOS TRADICIONALES	57
A. Juegos practicados por los Tarahumaras.	62
V. LA INVESTIGACION	66
A. Comentarios preliminares de nuestra investigación.	66

B. Descripción e interpretación a preguntas hechas a Directores.	68
C. Descripción de la tabulación de la encuesta a maestros.	76
D. Comentario General	84
VI. PROPOSICION DE JUEGOS	86
A. Algunas consideraciones y procedimientos pedagógicos para aplicar -- los juegos.	87
B. Sugerencias a los maestros para el mejor desarrollo de los juegos.	88
C. Juegos relacionados con las unidades del Programa Integrado de primer año.	90
VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	144
A. Conclusiones	144
B. Recomendaciones	149
GLOSARIO	154
BIBLIOGRAFIA	156
ANEXO A. CREDITOS A LAMINAS	160
ANEXO B. JUEGOS INCLUIDOS EN EL PROGRAMA INTEGRADO.	162
ANEXO C. JUEGOS SELECCIONADOS DE ALGUNOS AUTORES.	176
ANEXO D. ENCUESTA APLICADA.	189

## INTRODUCCION

"Los niños tienen la posibilidad de desarrollar sus sentidos a través del juego. En éste también aprenden quienes son; conocen los papeles de la gente que los rodea, y se familiarizan con la cultura y las costumbres de la sociedad". (1)

Con nuestro trabajo, intentamos conocer la importancia que maestros y directores le dan a las actividades lúdicas en el desarrollo del trabajo docente; así como proponer algunos juegos que sirvan para fomentar las actividades relacionadas con el juego.

En la actualidad los maestros conocen teóricamente las bondades del juego en la vida del educando; lo importante es que se lleve a la práctica.

La experiencia nos indica que la mayoría de las veces, se usa como recreación solamente y no como auxiliar didáctico entre otros fines. No decimos que se use todo el tiempo de clase sólo por hacerlo sino que el maestro prepare metodológicamente los juegos para utilizarlos de acuerdo con los objetivos que se pretenden alcanzar. El niño pensará que tiene momentos de esparcimiento y simultáneamente juega y aprende.

Creemos que vale la pena insistir sobre este asunto, porque el niño no necesariamente pensará que se le está obligando a es-

(1) DANOFF, Judith, Bicki Bribarty, Barr Elinor. Iniciación con los Niños. 1a. Edición; Edit. Trillas. México D.F. 1982. p. 111.

tudiar, dado que se halla dentro del medio infantil, rodeado de intereses predominantes de acuerdo a su edad. Hemos experimentado que el juego tiene la ventaja de alcanzar una comunicación entre los compañeros de grupo y fomentar un acercamiento mutuo en las relaciones maestro-alumno.

Nuestro deseo es elaborar este trabajo con el tema "El Juego"; por considerar que no sólo es una recreación, sino también un valioso auxiliar didáctico que nos es útil para conocer mejor el material humano con el cual vamos a trabajar. Así como para que los niños se desenvuelvan socialmente, que sientan mayor seguridad en sus actos, que logren un mejor desarrollo físico-intelectual, que despierte su alegría, impulsen su creatividad y sobre todo que hagamos que nuestros alumnos seas personas útiles en la sociedad. Queremos que los maestros utilicen más el juego dentro de sus actividades escolares, que se percaten que el maestro puede hacer uso de su gran creatividad e imaginación para inventar, modificar o adaptar juegos sencillos y amenos, más adecuados a la edad e interés del niño.

El trabajo elaborado consta de las siguientes partes:

- 1.- Educación (algunas consideraciones sencillas).
- 2.- Algunos juegos tradicionales.
- 3.- Juegos regionales.
- 4.- Características del Niño.
- 5.- Antecedentes históricos del juego.
- 6.- Desarrollo de la investigación.
- 7.- Algunos juegos inventados de acuerdo al programa integrado



de primer grado.

#### 8.- Conclusiones y recomendaciones.

Se inició la investigación para obtener la información de la importancia que se le da al juego como auxiliar didáctico; - porque sí se usa, pero casi siempre como recreación y puede suceder que los directores no apoyen las actividades lúdicas que realizará el maestro fuera y dentro del aula. Se formularon hipótesis basadas en lo dicho anteriormente y se inició una investigación para obtener datos que permitieran saber la importancia real que se le da al juego; tomando como población la Primera Zona Estatal Vespertina, que consta de nueve escuelas primarias con catorce grupos de primer grado.

Se abordó el tema haciendo primeramente una investigación acerca del niño, sus características, orígenes del juego y juegos tradicionales de antaño; además sobre procedimientos pedagógicos para aplicarlos.

Después de que se hubo hecho esto se empezaron a elaborar los cuestionarios que se iban a aplicar a los maestros y directores y que después se convertirían en los datos para hacer el análisis mediante pruebas de hipótesis. Utilizando la comparación y llegar a obtener conclusiones y hacer recomendaciones. - Este trabajo ha sido elaborado también con el firme deseo de -- que el maestro incluya las actividades lúdicas en todas las -- asignaturas, seguramente las realizarán con el entusiasmo que -- los caracteriza.

## I. LA EDUCACION

A través del tiempo el vocablo educación ha suscitado numerosas polémicas de diferente índole, según el enfoque que se le otorgue de acuerdo con las ciencias existentes. Etimológicamente se deriva de las voces latinas: -educare- hacia fuera o conducir, y -ducera- llevar fuera o conducir fuera, estas voces implican: Educación es conducir o llevar fuera, este significado asemeja al que nos ofrece el pequeño Larousse Ilustrado. "Acción de desarrollar las facultades intelectuales y morales. La Educación es el complemento de la instrucción". (1)

Estas expresiones nos dan una idea somera de lo que significa Educación, pero para comprender mejor el término, iremos enunciando conceptos que han elaborado algunos autores.

### A. Antecedentes Históricos.

En la época del hombre primitivo, ya existía una educación espontánea en la comunidad donde se desenvolvían, cuando el padre iniciaba al hijo en las artes de la caza; ahí mismo surgía la educación en una forma raquílica, desprovista de fundamentos y principios explícitos, también en la mujer la educación se recibía por conducto de la madre, quien guiaba a las hijas a que aprendieran a confeccionar el vestido con las pieles que ellas recogían y que eran producto de la caza que habían efectuado --

(1) DEL TORO, Miguel y Gisbert. Pequeño Larousse Ilustrado. -- Edit. Larousse. Edición Cuarta; Buenos Aires, Argentina. -- 1968. p. 377.

los hombres. Esto le era de utilidad, con esas enseñanzas podían hacerle frente a las adversidades de los cambios de temperatura y les permitía satisfacer la necesidad de vestirse; en una palabra se preparaba a los hijos para ser hombres y/o mujeres, o sea poderse desenvolver en su medio.

Con estas observaciones nos percatamos que los hombres primitivos ya tenían su educación, quizá no intencionada, por la carencia de instituciones, pero que gracias a ella los jóvenes se preparaban para modificar la naturaleza y encontrar satisfacción a sus necesidades primarias.

En nuestro ámbito se ha ido gestando una modificación en los conceptos de Educación, creados por personas preparadas que han realizado diversos estudios y experimentos al respecto.

Se han producido innovaciones en la obra educativa, pero desde años atrás han existido personas que se interesaban intensamente por comprender el significado de educación.

Desde la lejana Grecia hubo grandes filósofos como Platón y Sócrates que nos legaron su herencia cultural formada por sus ideas respecto al juego. Platón la vislumbra así: "La educación hará del hombre un ser que siempre, en el camino de la vida, lleno de obstáculos y de peligrosas incidencias podrá ir en busca de la perfección y la belleza". (1)

(1) BALLESTEROS, Elías Emilia. La educación de los adolescentes. Edit. Patria S.A. Sexta Edición; México D.F. 1971. p. 9.

Sócrates afirmaba que "La educación es la conquista de la virtud por el camino de la sabiduría". (1) Estas definiciones nos otorgan un concepto de lo que era la educación de ellos, pero no estamos plenamente convencidos de los objetivos que ellos perseguían, ya que en su época las necesidades que pretendían satisfacer, eran completamente diferentes a las que operan en nuestra sociedad y además han surgido bastantes modificaciones que la educación moderna requiere. Es posible enumerar otras opiniones, más sólidas y respaldadas por los estudios recopilados desde tiempo atrás y vinculadas con los trabajos actuales del proceso de la educación que permiten conocer mejor el concepto que nos ocupa.

Decimos que es un proceso, porque es un hecho dinámico, -- que está modificándose constantemente y que no se realiza de inmediato, sino que posteriormente nos ayudará a que el joven sea hombre y pueda figurar como parte activa de la sociedad.

Ya en el siglo XVII Pestalozzi explica la educación desde el punto de vista social de la siguiente manera: El objeto que persigue ésta, es la preparación del hombre para que pueda conducir socialmente en el ámbito donde él se desarrolle, sienta las bases de la educación moderna, se preocupe por una escuela para todos, para el pueblo. En cambio Durkheim afirma (Educación y Sociología) "La Educación es la socialización mediante -

(1) BALLESTEROS, Elías Emilia. Op. Cit. p. 9

las nuevas generaciones, gracias a ella, la sociedad perpetúa su existencia". (1)

Spranger comentaba que la educación era la actitud cultural.

Educación es todo lo que el hombre adquiere para poder desarrollarse íntegramente, es una acción modeladora y fundamental en toda la sociedad, es un proceso permanente que busca elevar el nivel cultural y socioeconómico del ser. Se observa que las opiniones expresadas coinciden en que el educando debe ser consciente de la función socializadora que tiene la vida.

Jhon Dewey uno de los más modernos de cuantos han tratado de explicar la educación expresa: "La educación significa la suma total de procesos por obra de los cuales una comunidad o un grupo social pequeño o grande, transmite sus poderes objetivos al fin de asegurar su propia existencia y su continuo crecimiento". (2)

Herbart Spencer por su parte dice: "El ideal de la educación consiste en lograr una cabal preparación del hombre dentro de un sentido perfecto para que se desarrolle en toda su amplitud". (3) Gurlitt explica que: "La educación debe buscar la preparación del hombre para la vida, pero no de tal suerte que

(1) S.E.P. Antología, Filosofía y Política Educativa. p. 20

(2) BALLESTEROS, Elías Emilia. Ciencia de la Educación. Editorial Porrúa. Undécima Edición; México. 1979. p. 14.

(3) IDEM.

se la impongan, sino que tenga la posibilidad de luchar por el perfeccionamiento de su naturaleza y la transformación del medio ambiente". (1)

Makarenco, uno de los pedagogos más destacados de la Unión Soviética sustentaba en una de sus conferencias sobre Educación Infantil que ésta era una necesidad del futuro ciudadano y que se desarrolla con base en el juego; porque la actuación del hombre en sus distintas actividades refleja la manera en que se ha comportado en los juegos durante su infancia. Todo este material que hemos acumulado en algunas concepciones investigadas nos van esclareciendo qué es la educación en la actualidad en donde nos desenvolvemos y tenemos la certeza de que podremos hacer algo en provecho de ella. Por medio de acciones basadas en nuestras experiencias y propósitos.

Son de suma utilidad las investigaciones que llevó a cabo la Doctora María Montessori, ya que le dio mucho auge a la importancia que tenía el niño en la obra educativa. Ella argumentaba que: "la educación era el despertar del niño para revivir al hombre que se hallaba sepultado en su interior". (2) Es indudable que Ella trata de hacernos llegar ese mensaje de libertad que debe poseer el niño al ser educado, el maestro será -- quien debe aprender a conocer a sus alumnos para poderlos tra--

(1) S.E.P. Programa escolar de 2o. grado de Primaria. 1981 p.13

(2) MONTESSORI, María. Unión Tipográfica. Editorial Hispano Americano. Tomo III. México. 1980. p. 125.

tar adecuadamente.

Por su parte Piaget expresa algo semejante a la Doctora -- Montessori, dice que: "Debemos utilizar nuestros conocimientos psicológicos y sociológicos para que el niño desarrolle sus funciones mentales y logre adquirir los valores morales que le servirán de adaptación para la vida social" (1) esto es que no solamente se le imparta conocimientos al niño, sino que lleguemos a conocer a fondo al mismo para poder obtener mejores resulta-- dos de él.

Desde el siglo pasado ya se veía en México la necesidad de popularizar la enseñanza. La gente deseaba salir de su ignorancia y tener mejores condiciones de vida.

En la época posrevolucionaria se tomaba en cuenta los intereses del niño, se empezaba a formar un individuo física y mentalmente, preparado para defenderse en la vida, no únicamente - se alfabetizaba, también se dio impulso a la música, canto, ac-- tividades agrícolas y técnicas.

La Educación es una obligación de los gobiernos que sien-- ten la necesidad de preparar a sus habitantes para lograr el -- progreso del país, contar con gente capacitada en todos los ni-- veles, que sea productiva y consciente de la problemática nacional.

(1) PIAGET, Jean. A dónde va la educación. Editorial Teide, S.A. Edición Tercera; Barcelona, España. p. 18.

Las realizaciones prácticas podrán ser congruentes o incongruentes con esa filosofía, pero ésta existe y hay que precisar la; sus fuentes normativas más notables son: Artículo 3o. La Ley Federal de Educación de 1973, los nuevos textos y Programas de Enseñanza Primaria y los documentos oficiales relativos.

#### B. Educación Primaria.

Con la educación primaria se busca, más que con ninguna otra, la formación integral del individuo, la cual le permitirá tener conciencia social y que él mismo se convierta en agente de su propio desenvolvimiento y el de la sociedad a la que pertenece. De ahí el carácter formativo, más que informativo que posee la educación primaria y la necesidad de que el niño aprenda a aprender de modo que durante toda su vida, en la escuela y fuera de ella, busque y utilice por sí mismo el conocimiento; organice sus observaciones a través de la reflexión y participe responsable y críticamente en la vida social. (1)

Al insistir tanto sobre la educación integral del niño en la escuela primaria es porque nos damos cuenta que el niño tiene intereses propios de su edad; porque su mundo es tan diferente al de los adultos. Los niños necesitan estar en un ambiente de libertad para poderse realizar, saber qué es lo que quieren, qué les gusta hacer, hasta dónde les permiten sus facultades físicas y mentales desenvolverse. Es nuestro deber hacerlos sentir que son parte del desarrollo del país, encauzarlos para que encuentren soluciones a sus problemas mediante la comprensión y

(1) S.E.P. Programa Escolar de 2o. Grado de Primaria. Op. Cit.



el cariño que uno les dé. Por esa razón la educación primaria no puede dejar de ser integral y formativa.

La educación primaria, en su contenido mínimo debe ser -- igual en toda la República. Por lo tanto, corresponde al poder Ejecutivo Federal, por conducto de la Secretaría de Educación - Pública la formulación de planes de estudio, programas y méto-- dos de enseñanza, los que tendrán aplicación, tanto en las es-- cuelas dependientes del Estado, como las particulares que fun-- cionan con autorización legal, sin perjuicio de que en su elabo-- ración se establezca cierta elasticidad que permita poner a la escuela primaria en relación con las necesidades y característi-- cas del medio físico, económico y social en que actúa.

Los objetivos del programa integrado de 1er. año se logra-- rán atendiendo simultáneamente a todas las áreas de la Educa--- ción, pero sólo los objetivos que están más vinculados con el - juego ya que es nuestro tema investigado.

#### Objetivos.

- 1.- Conocerse y tener confianza en sí mismo, para aprovechar -- adecuadamente sus capacidades como ser humano.
- 2.- Lograr un desarrollo físico, integral y afectivo sano.
- 5.- Tener criterio personal y participar activa y racionalmente en la toma de decisiones individuales y sociales.
- 6.- Participar en forma organizada y cooperativa en grupos de - trabajo.
- 7.- Integrarse a la familia, la escuela y la sociedad.

13.- Considerar igualmente valioso el trabajo físico e intelectual.

17.- Desarrollar un sentimiento de solidaridad nacional e internacional basándose en la igualdad de derechos de todos los seres humanos y de todas las naciones.

19.- Aprender por sí mismo y de manera continua, para convertirse en agente de su propio desenvolvimiento.

C. La educación desde el punto de vista legal.

1. Artículo Tercero.

El Artículo Tercero expresa lo siguiente: "La educación -- que imparta el Estado, Federación y Municipio tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez el amor a la Patria y la conciencia de solidaridad internacional en la independencia y la Justicia". (1)

Nos aclara el Artículo 3o. que la educación debe ser laica, gratuita y obligatoria, será nacional, sin exclusivismos y contribuirá a la mejor convivencia humana.

I).- Garantizada por el Artículo 24 de la libertad de creencias, el criterio que orientará a dicha educación se mantendrá por -- completo ajeno a cualquier doctrina religiosa y basada en los -- resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los pre--

(1) S.E.P. Normas Fundamentales. Editorial Talleres Gráficos de la Nación. México. 1980.

juicios.

Además:

a).- Será democrática, considerando a la democracia no solamente como una estructura jurídica y un régimen político, sino como un sistema de vida fundado en el constante mejoramiento económico, social y cultural del pueblo.

b).- Será nacional, en cuanto sin hostilidades ni exclusivismos, atenderá a la comprensión de nuestros recursos, a la defensa de nuestra independencia política, al aseguramiento de nuestra independencia económica y a la continuidad y acrecentamiento de nuestra cultura.

c).- Contribuirá a la mejor convivencia humana, tanto por los elementos que aporte a fin de robustecer en el educando, junto con el aprecio para la dignidad de la persona y la integridad de las familias, la convicción del interés general de la sociedad, cuanto por el cuidado que ponga en sustentar a los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos los hombres, evitando los privilegios de razas, de sectas, de grupos, de sexo o de individuos.

## 2. Ley Federal de Educación.

Exposición de motivos de la Iniciativa de la Ley Federal de Educación enviada por el Ejecutivo al H. Congreso de la Unión el 18 de septiembre de 1973.

"El país en proceso de formación nacional se propuso como meta una educación laica, individualista y popular, de conformidad con los postulados filosóficos del liberalismo". (1)

"El hombre como integrante de la sociedad es el fin último de la educación, esto sin olvidar que la persona humana tiene esferas irreductibles en las que no es posible ni deseable intervenir.

El ámbito de la libertad personal es inviolable, así lo reconoce el Estado". (2)

Las finalidades de la educación se gestan y se desarrollan en el seno mismo de la comunidad, el poder político no las impone arbitrariamente. Toca al Estado hacerlas explícitas y darles la formulación coherente que requieren.

La educación debe preparar al hombre para vivir una vida en plenitud, es decir en relación creadora con sus semejantes y con la naturaleza. (3)

"Se postula así mismo la necesidad de formar una conciencia crítica, el ejercicio de la razón cuando intenta explicar el mundo". (4)

"El proceso enseñanza-aprendizaje se basa en el principio de autoridad moral, producto de una relación donde maestro y alumno compartan una experiencia integradora de su personalidad para aprender a aprender, conocimiento y acción, tradición e --

(1) S.E.P. Normas Fundamentales. Op. Cit. p. 13

(2) IDEM.

(3) IDEM.

(4) IDEM.

innovación, quedan integrados en todo momento". (1)

Disposiciones generales.

Artículo 1o.-"Esta ley regula la educación que imparten el Estado y Municipios, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios. Las disposiciones que contiene son de orden público e interés social.

Artículo 2o.- La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad y es factor determinante para la adquisición de conocimientos para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social.

Artículo 3o.- La educación que impartan el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con el reconocimiento de validez oficial de estudios es un servicio público.

Artículo 4o.- La aplicación de esta ley corresponde a las autoridades de la Federación, de los Estados y los Municipios, en los términos que la misma establece y en los que prevean sus reglamentos.

Artículo 5o.- La educación que impartan el Estado, sus or-

(1) S.E.P. Op. Cit. p. 13.

ganismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios, se sujetará a los principios establecidos en el Artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y tendrá las siguientes finalidades:

I.- Promover el desarrollo armónico de la personalidad, para -- que se ejerzan en plenitud las capacidades humanas.

II.- Crear y fortalecer la conciencia de la nacionalidad y el - sentido de la convivencia internacional". (1)

(1) S.E.P. Op. Cit. p. 21

## Lámina No. 1



CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO.

## II. CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO

### A. Características.

Dada la importancia que tiene el conocer realmente al niño, para intentar tratarlo adecuadamente es necesario enumerar algunas de sus características más comunes.

Hasta hace tres siglos en Europa Occidental no se consideraba a los niños como una clase particular de humanos, ni se les trataba de manera distinta. Los niños muy pequeños sí se les consideraba que necesitaban cuidados especiales, pero cuando ocurría el destete se consideraba que ya poseían capacidad necesaria para cuidarse por sí solos y así se convertían en adultos pequeños y éstos se unían al mundo de los adultos.

El niño no puede ser un adulto como expresa Warren C. Howard. "Niño: ser humano que no ha llegado a la madurez" (1), es decir el niño aunque se valga por sí mismo necesita de nuestros cuidados y atenciones especiales. El es diferente del adulto, por tal razón, Jean Piaget opina: "Las estructuras intelectuales y morales del niño no son las nuestras. El niño es diferente del adulto por la estructura mental y no por la funcionalidad". (2)

(1) WARREN, C. Howard. Diccionario de Psicología. Fondo de Cultura Económica. México D. F. 1979. p. 242.

(2) PIAGET, Jean. Seis Estudios de Psicología Genética. M.C.E. Editores. Cuarta Edición; Argentina. 1973. p. 46.



En el libro de Phillip Aries Hood, historiador francés, en el llamado "Centuries of Child", manifestaba que en la Edad Media y al empezar los tiempos modernos los niños se mezclaban -- con los adultos sin la ayuda de sus madres, bastaba con que -- ellos pudieran valerse por sí mismos. Los viejos y los jóvenes compartían sus juegos y sus trabajos, podemos observar que en -- las obras de arte medieval se tomaba a los niños como adultos, -- aún en los siglos XV y XVI se observa en pinturas, los niños -- unidos con los adultos en trabajo, descanso y en los deportes. -- Se vestían como personas grandes, con ropas características de su clase social.

Los niños después de 3 o 4 años jugaban con los adultos, -- participaban completamente en festividades y celebraciones de -- su comunidad. En la escuela medieval aún no existía un sistema graduado de educación, no se pensaba que necesitaban informa--- ción de los temas dedicados a lo sexual.

En el siglo XVII aparecen cambios en las actitudes respec- to a los niños y su moral, tal vez este cambio se debió a la in fluencia de las corrientes religiosas de la Reforma y Contrare- forma.

Se empezó a separar diversamente al adulto y a los niños, -- y también a los adolescentes; entonces aparece una conducta di- ferente en los padres en cuanto a educación. A partir de enton ces a los niños se les protegió para que no se corrompiera su -- inocencia. Empezó a vestir diferente al adulto y a partir del

siglo XVIII las pinturas ya lo muestran vistiendo ropas adecuadas a su edad.

En este período del siglo XVIII se observó la necesidad de crear instituciones especiales con fines educativos, los grupos o clases se distribuyeron en diversos salones de acuerdo con la edad de cada niño. A partir de esta etapa se le considera como un ser que necesita ayuda y orientación. (1)

Los autores más antiguos fueron primeramente filósofos, -- clérigos, médicos, educadores o humanistas, ocupándose de temas que tenían vital importancia para el psicólogo del desarrollo.

Unos autores opinaban que la infancia era mala y otros en cambio, manifestaban al niño como "un noble salvaje biológico dotado de virtudes y características que si se les permitía expresión, garantizarían un crecimiento saludable y una conducta responsable". (2) Juan Amós Comenio (1592-1677) opina que la educación ha de iniciarse en la infancia, que debe seguirse el curso de la naturaleza y que debe tomarse en cuenta el esquema de evolución que abarca desde el nacimiento hasta los 24 años. Cuando se demostró que era un grave error considerar al niño -- como hombre pequeño, (homúnculo) no con esto quiere decir que el niño es un ser especial con características muy marcadas -- que lo hacen completamente diferente del adulto. Para ahondar

(1) MUSSEN, Conger Kagan. Desarrollo de la personalidad del niño. Editorial Trillas. Décima Segunda Edición; México. - 1980. p. 22.

(2) IDEM.

más en el conocimiento relacionado con el niño surge una Ciencia llamada Paidología. Esta palabra deriva de dos voces griegas, Paidós que significa niño y Logos tratado. Es pues, la Paidología el tratado de la ciencia del niño.

Juan Luis Vives en 1540 es quien se considera como precursor de esta Ciencia; él planteaba el problema de la Psicología Evolutiva, trataba de resolverlo y presentía las fases o grados de la Infancia.

Paidología General, "En el estudio del niño, busca las bases para la creación del concepto prescindiendo de lo que cada niño tiene de característico y destacando lo que en todos ellos es común". (1)

Oscar Chrisman es el creador de la palabra Paidología y dice: "La Paidología reúne los conocimientos concernientes a la naturaleza y desenvolvimiento del niño, organizándolos en un todo sistemático". (2) Claparede nos indica que la Paidología es la ciencia del niño, o sea los conocimientos relacionados con el desenvolvimiento de éste.

Decroly afirma lo siguiente: "Es la ciencia que se preocupa del estudio de los diversos problemas que se refieren al conocimiento de las funciones mentales y físicas del niño, tanto desde el punto de vista dinámico como estático". (3)

(1) PEINADO, Altable José. Paidología (Psicología Infantil. Duodécima Edición; Ed. Porrúa. México. 1979. p. 9

(2) IBID. p. 35

(3) IDEM.

Juan Jacobo Rousseau deseaba que un escritor le diese un tratado del arte de observar a los niños y expresaba que había elementos que no conocían los padres y los maestros, a este filósofo ginebrino se debe el honor de ser el verdadero iniciador de la Ciencia del Niño.

A consecuencia de la nueva actitud de la importancia brindada al niño, surgieron una serie de biografías de bebés. El autor más destacado de este género fue Charles Darwin. Este -- elaboró un escrito donde narraba las experiencias obtenidas en la observación hecha a su hijo. El consideraba que: "El niño era una mina de informaciones acerca de la naturaleza del hombre; mediante cuidadosa observación del bebé y del niño se podían descubrir el origen del hombre". (1)

El estudio sistemático de grupos más grandes del niño comenzó a fines del XVI, uno de los grandes precursores en Norteamérica de la Psicología del niño fue Stanley Hall, es un progreso respecto a los procedimientos filosóficos y biográficos porque utilizó muchos sujetos para obtener datos y esclarecer su obra. El estudio sistemático del niño floreció en el siglo XX a medida que la disciplina de la Psicología del niño fue quedando firmemente establecida. Se propagó por muchos campos nuevos, avanzó por infinidad de caminos y se apropió de muchas concepciones nuevas, María Montessori considera al niño como: "Una --

(1) MUSSEN, Conger Kagan. Op. Cit. p. 24

gran gracia externa que entra en la familia y ejerce una gran influencia formativa sobre el mundo de los adultos". (1) No -- creemos que ésto sea totalmente verdadero ya que no vemos la de

pendencia de los adultos respecto a los niños.

En el siglo XX se observa un cuantioso número de obras dedicadas al estudio del niño, tales como Psicología Infantil, -- Psicología Genética y en el campo de la educación ha surgido -- una nueva disciplina que ayuda mucho al conocimiento y cuidado del niño, tal ciencia es la Puericultura, del latín puer-niño- y cultura-cultivo o cuidado-.

Puericultura "Es la ciencia que estudia el cuidado del niño durante los primeros años de vida, el conocimiento y la práctica de todas aquellas normas que evitan las enfermedades y aseguran un perfecto desarrollo fisiológico del niño". (2)

#### B. Etapas del desarrollo infantil.

Muchos autores toman la infancia como sinónimo de niñez, -- pero la mayoría coincide en que esta infancia debe pasar por algunas etapas que se tomarán en cuenta. "La niñez es el período de asimilación por excelencia, en ella, el niño tiene la oportunidad de atesorar grandes riquezas, guiado por el poder maravi-

(1) POLK, Lilard Paula. Un nuevo enfoque moderno al método Montessori. Editorial Diana, México. 1976. p. 56.

(2) SOLA, Mendoza. Puericultura. Editorial Trillas, Sexta Edición; México. 1979. p. 11.

lloso de que dispone, es la edad evolutiva en la vida del hombre, cuya meta es la madurez específica". (1)

William Stern, la primera infancia la caracteriza por la extrema actividad del niño, puesto que éste sólo se ocupa de jugar por una necesidad natural; para obtener experiencias que adquiere mediante el juego y la imitación. La Psicología Infantil se ha dado a la tarea de englobar todas las etapas del niño para tener una base para su educación; porque cada etapa del desarrollo se caracteriza por la aparición de una función o aptitudes, y ahí podemos observar también la evolución de los intereses del niño.

Rousseau, concibe al niño en términos de etapas y cree que la educación deberá estar en función de cada una de ellas; dice: "Los autores más sabios se dedican a lo que el individuo deberá saber, sin preguntar, lo que el niño es capaz de aprender, buscan siempre al hombre en el niño sin considerarlo que antes es, de llegar a ser hombre". (2)

Rousseau se expresaba de la etapa infantil en la siguiente forma: El niño quiere manipularlo todo, no impidamos estos movimientos que le proporcionan lecciones inapreciables. "Dejad que la niñez madure en vuestros niños... la naturaleza quiere -

(1) SOLA, Mendoza. Op. Cit. p. 229

(2) COHEN, Brenda. Ciencia de la Educación Introducción al pensamiento educativo. Segunda Edición; p. 43.

que sean niños antes de ser hombres". (1) Dewey expresaba: "Desarrollo es una expansión de posibilidades latentes, o sea, un punto de vista acompañado de una insistencia pronunciada en las etapas del desarrollo". (2) Froebel comparaba el niño como una planta joven, y la tarea del maestro era proporcionar el ambiente apropiado para que esa planta se desarrollara en forma natural. El consideraba tres etapas de la infancia; niñez, adolescencia y madurez, considera fundamental que el educador procure satisfacer las necesidades intelectuales, emocionales y físicas del niño en cada etapa. "El desarrollo satisfactorio en cada período sólo puede lograrse si se ha producido una realización completa, en los niveles anteriores al crecimiento". (3) La -- doctora Montessori creía que la infancia no es meramente una -- etapa por la que debe pasar el niño hacia la edad adulta, sino que es el polo de la humanidad.

José Peinado nos ofrece la siguiente sub-división de la infancia:

Primera infancia.- 0-3 años. Período de intereses perceptivos y glósicos.

Segunda infancia.- 3-7 años. Período de intereses concretos.

Juan Solá Mendoza nos ofrece una clasificación en su libro

(1) COHEN, Brenda. Op. Cit. p. 50

(2) IBID. p. 78

(3) IBID. p. 65

de Puericultura. Este autor dice que la niñez se divide en varios períodos, según van apareciendo los intereses del niño, -- desde su nacimiento hasta que llega a su madurez, va modificando su manera de ser, por esta razón debe educársele desde los primeros años de vida en una forma integral o sea en los aspectos moral, afectivo e intelectual y motriz.

### C. División de la infancia. Solá Mendoza.

Este autor dice: la niñez se divide en:

1.- PRIMERA INFANCIA. Intereses sensoriales, se presenta desde el nacimiento hasta los ocho meses. Mediante ellos el niño perfecciona el funcionamiento de los órganos de sus sentidos; ojos, oídos, etc.

a). INTERESES MOTORES. Se presentan de los 6 a 8 meses de vida en adelante. Los movimientos que en un inicio eran desordenados se realizan después de una manera ordenada tendiendo a una finalidad especial, consisten en dos principales clases de actividad:

La prensión de los objetos y la marcha (andar) esta última se presenta al año de vida, y requiere de la voluntad del niño para la coordinación de los movimientos.

b). EL LENGUAJE O LOS INTERESES GLOSICOS. Al principio el niño emite sonidos guturales; a los cuatro o seis meses empieza a pronunciar las vocales comenzando por la "a" y terminando con la "u".



Las primeras vocales que pronuncia son las bilabiales (m,p); después las linguodentales, (d,t), linguopalatinas, (l,n) y por último las guturales, (g,j). (La última consonante en pronunciar es la r.)

2.- SEGUNDA INFANCIA. INTERESES INTELECTUALES, GENERALES O CONCRETOS. El niño quiere comprender el significado y la razón de ser de todas las cosas, es la edad de los porqués.

a). INTERESES LUDICOS O DEL JUEGO. El niño juega constantemente, desarrollando gran energía durante el juego. Esta actividad perfecciona los intereses motores de la primera infancia.

Ya vimos que en la segunda infancia se nos dice que una de las características más acentuadas es la actividad lúdica y de ella nos ocuparemos.

3.- TERCERA INFANCIA. INTERESES ESPECIALES O ABSTRACTOS. Se manifiestan en el afán del niño por conocer la relación que hay de causas y efectos; también se les llama abstractos, porque son las realidades invisibles; se presentan como símbolos, letras, cifras o promociones abstractas de belleza, lealtad y bondad.

a). INTERESES SOCIALES Y ETICOS. El niño, al ingresar en la escuela, se va dando cuenta del lugar que le corresponde en sociedad; del papel que le toca desarrollar o desempeñar y de las obligaciones que tiene para con los demás, empieza a

distinguir lo bueno de lo malo.

- b). INSTINTO SEXUAL. Aparece al fin de la tercera infancia --- cuando se inicia la pubertad; cuando no existe una correcta orientación de este punto trascendental, pueden aparecer -- neurosis, o graves enfermedades mentales.

"El juego infantil es el medio de expresión, instrumento - del desarrollo de las estructuras del pensamiento, en una pala- bra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y -- afirmación de la personalidad." (1)

Piaget señala tres etapas de la actividad lúdica:

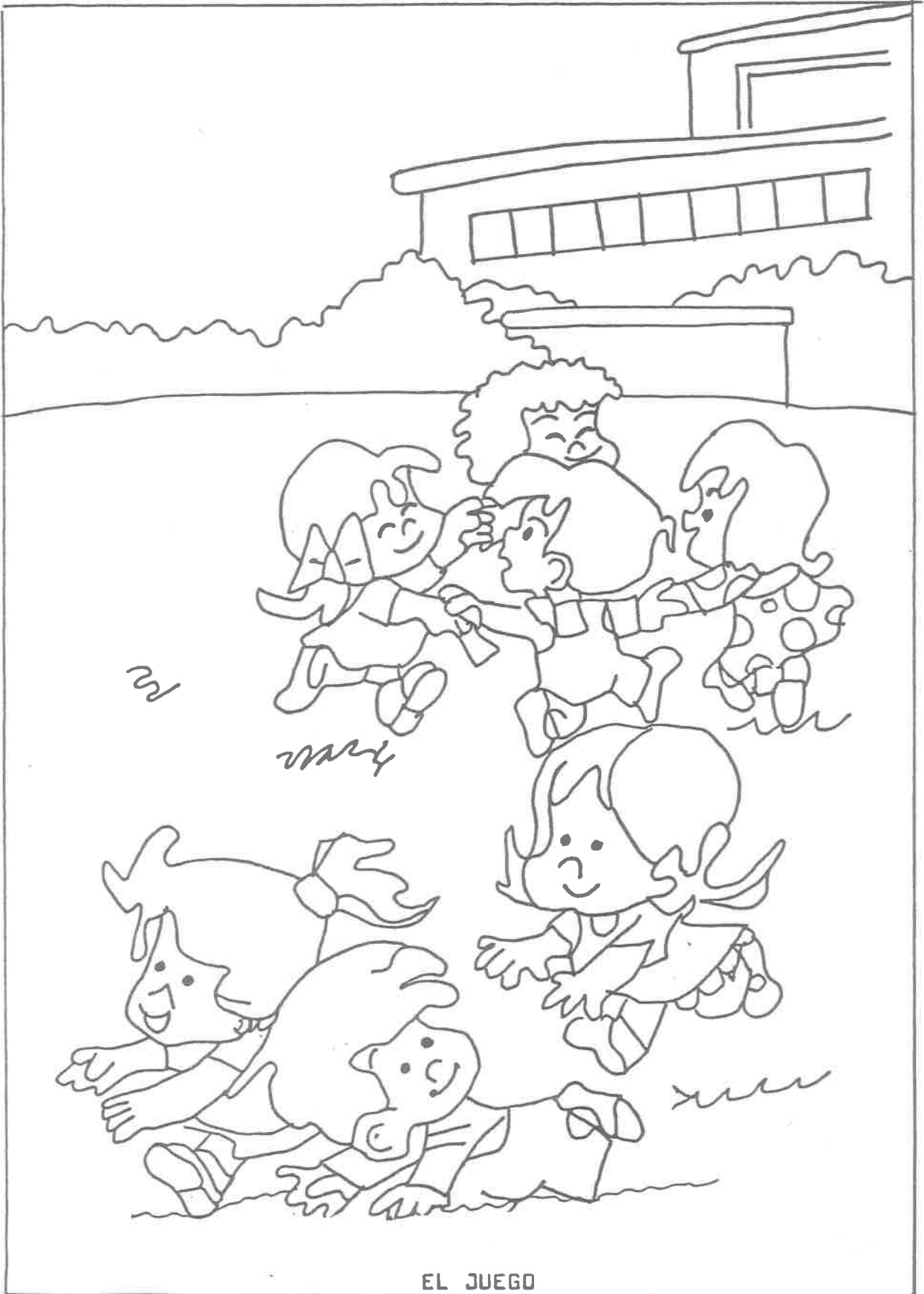
El juego ejercicio, simbólico y el reglado. El juego se - vincula con la experiencia de la vida que el niño intenta repe- tir, denominar o negar, con el fin de organizar un mundo inte- rior en relación con el exterior. Explica Claparede "El juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vi- da." (2) Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar.

Va observamos que la actividad lúdica es tan importante - en el desarrollo del niño en todos los aspectos, entonces ¿por qué no valernos de ese recurso tan valioso para lograr nues---

(1) ZAPATA, A. Oscar. Psicopedagogía de la motricidad. Edit. -- Trillas. Primera Edición; México. 1979. p. 14

(2) CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Edit. Kapelusz. Primera Edición; Argentina. 1958. p. 14.

tros objetivos en nuestras aulas de clase? Hemos leído que según la opinión de Spcerling Abraham el comportamiento social de be ser fomentado en el niño para que se dé cuenta que existen - otras gentes, que deben formarse sus primeras amistades, cooperar y compartir con sus demás compañeros, en otras palabras lograr una óptima sociabilización, entonces no se debe descartar el juego, auxiliar tan esencial y llevémoslo a la práctica con las actividades del programa del grado más detalladamente de la actividad lúdica.



EL JUEGO

### III. EL JUEGO

#### A. Orígenes del juego.

La etimología de la palabra juego es: Ludus-juego actividad lúdica.

Desde las civilizaciones antiguas se celebraban los acontecimientos máximos con juegos, sólo que éstos eran violentas competencias, juegos de fuerza y destreza, representados con simbolismos diversos. Grecia comenzó a organizar juegos atléticos - como parte de las festividades religiosas.

A partir del siglo V a. c. los juegos eran éstos:

- 1.- Carreras.
- 2.- Pentatlón.
- 3.- Lucha, pugilato, pancracio.
- 4.- Lucha, pugilato, para niños.

Como se observa se inmiscuía a los niños y jóvenes en los juegos tan rudos de los adultos. No prestaban mucha atención - en que los juegos de los adultos no debían ser para los niños.

Platón en su libro de Leyes y en la República, y Aristóteles en su Política reglamentaban las normas para los ejercicios físicos dados que se destinaban a la formación integral del hombre.

El juego es tan antiguo como la cultura, porque siempre ha existido; sin embargo, en nuestra época tenemos el juego con --

más técnicas y además dosificado de acuerdo con la edad; han -- existido diversos juegos desde recreativos hasta más complejos donde entran ciertas leyes para desarrollarse.

El juego se halla tan considerablemente enlazado con la infancia que surge la confusión entre las personas, no hay infancia sin juego, ni juego sin infancia.

Por ello comprendemos que existe una extensa bibliografía dedicada al estudio psicológico de la actividad lúdica, en --- obras de Psicología y Pedagogía, nos demuestran el interés que se le ha dado al juego.

Los educadores de la vieja escuela tomaron el juego como - desviación de sus obligaciones y expresaban que era pérdida de tiempo, y es que en ese ambiente todo era frío, indiferente y - cruel, antes de exigir a los niños que tengan una cultura am--- plia que aprendan mucho, nuestra sociedad necesita niños sanos y fuertes, provistos de necesidad creadora.

Eduardo Claparede afirma: "Que el niño es niño para jugar e imitar que sólo vive plenamente cuando juega". (1) Nágera ar gumenta: "A través del juego el niño va conociendo el mundo, -- sus leyes y reglas (todo juego las tienen), y aprende a acatar-- las y a jugar respetándolas, como después respetará el juego de

(1) JIMENEZ, Coria Laureano. Conocimiento del educando. Psico-- técnica Pedagógica. Séptima Edición; Mexicana y Org. Escolar.

la vida, como adulto todas las leyes y reglas que su grupo social le impone convirtiéndose en una persona útil y adaptado a la sociedad en que vive". (1)

Esto significa que el niño tendrá una mejor sociabilidad y desahogará una parte de la agresividad que lleva dentro y resolverá algunos de sus temores y miedos.

Guyau ve al juego como lo siguiente: "El juego es el primer trabajo de los niños, permite juzgar el carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa. Si deseamos influir en la conducta de los niños debemos -- utilizar el juego como auxiliar para lograr nuestros propósi--tos". (2)

La definición de Janet hace eco con el concepto que tenemos de escuela "Juego es una forma de actividad degradada; cuando se convierte en un medio para un fin pierde su atractivo y - característica de juego". (3) Conviene aclarar que en nuestra Era Moderna existen maestros que para ellos el juego es también perder el tiempo, y argumentan que se les incluye en el programa de trabajo sólo para ocasionarnos molestias y porque ignoran cuanto trabajo existe en el grupo y en algunos momentos sin más

(1) NAGERA, Humberto. Educación y desarrollo emocional del niño. Segunda Edición; México. 1979. p. 73

(2) DEL POZO, Hugo. Recreación Escolar. Edit. Avante. Cuarta -- Edición; México. 1979. p. 20.

(3) WALLON, Henry. Colección Pedagógica. Edit. Grijalva, S.A. Primera Edición; México. 1971. p. 57.

explicaciones castigan al alumno privándolo de su recreo o excluyéndolo de algunos juegos (cuando estos se aplican), entonces se le exime al niño de una necesidad, de esa alegría del juego a la cual tiene derecho.

En la segunda etapa de la escuela ya mencionada; el juego es percibido como una actividad infantil inútil o como una diversión de escasa importancia. Fue hasta que Federico Froebel, con una intuición asombrosa adivinó el verdadero papel del juego; expresa "se considera como uno de los elementos más valiosos de que dispone la educación". (1) Cohen Brenda nos expone: "El juego es el nivel más alto del desarrollo del niño. Es la expresión del pensamiento y sentimientos, es decir, una expresión que su vida interna necesita". (2)

Es frecuente también escuchar a los padres de familia que opinan: Los hijos tienen mucha recreación en la casa, en la calle y aún más en la escuela y expresan que los niños siempre están jugando y que lo hace en demasía, porque la escuela de hoy percibe en las actividades recreativas los recursos valiosos para lo cual expresado según sujetos e ideas de que habla el trabajo educativo y no sólo como una simple diversión.

La actitud de los educadores respecto a los juegos infantiles se ha modificado, ya que actualmente procuran estimular al

(1) JIMENEZ, Coria Laureano. Op. Cit. p. 32.

(2) COHEN, Brenda. Op. Cit. p. 63.



niño y organizar éstos para obtener un provecho óptimo. En estas últimas décadas ha sufrido una serie de evoluciones las -- prácticas educacionales, todo ésto resultante de la aceleración del campo social y también principalmente la nueva imagen que -- se tiene del educando. Empezó la preocupación no sólo en el -- progreso intelectual sino abarcando todos los demás aspectos de su crecimiento como: Físico, social y emocional.

En la escuela tradicional se preocupaba por dar sólo información e importancia al dominio de las técnicas de escribir y -- hacer cuentas; y tuvo que dar cabida a la escuela que tenía por fin lograr el desarrollo integral de los alumnos. Tal cambio -- en el pensamiento de la educación puso en voga las posibilida-- des educacionales de un programa bien organizado y bien dirigido de la recreación. De esta manera es como se consigue que se introduzcan las actividades lúdicas en la escuela.

Gregorio Fingerman nos ofrece su definición "El juego es -- una actividad libre y espontánea que no se impone por necesidad externa. Es cierto que en los juegos sociales el sujeto se so-- mete a ciertas reglas, pero esta subordinación es voluntaria y convencional". (1)

Esta definición nos da a comprender claramente que el niño cumple con un designio de la naturaleza, con una finalidad, pe--

(1) FINGERMAN, Gregorio. Psicología y Pedagogía Infantil. Edit. El Ateneo. Undécima Edición; Buenos Aires. 1976. p. 101

ro que él ignora ya que la realiza en una forma espontánea. -- Denis Hisman aporta lo siguiente: "El juego tiene como función el permitir al individuo realizar su Yo, desplegar su personalidad, seguir de forma momentánea la línea de su mayor interés, - en el caso de que no pueda hacerlo recurriendo a las actividades serias". (1)

Entonces el niño juega porque se prepara mediante esos juegos, está planeando su futuro desarrollo, ya que el juego lo entrena para estimular el crecimiento de los órganos, y sus instintos nocivos los podrá canalizar adecuadamente.

Este concepto anteriormente enunciado concuerda con las -- ideas de Makarenko; porque él expresaba que el juego era una manera de preparar futuramente al hombre para el trabajo; por lo tanto es de suma importancia para el niño y porque a través de él los maestros podemos percatarnos de cuáles son sus intereses, y démosle una alegría de creación, dejándolo libremente - para que juegue.

Carlota Bülher nos comenta que: "El juego sería una etapa de la evolución total del niño y que podría descomponerse en períodos sucesivos". (2)

Hugo del Pozo opina que el patio de recreo es un laborato-

(1) HISMAN, Denis. Psicología y Pedagogía. Plaza Janes, S.A. - Tomo III. Barcelona. 1979. p. 48.

(2) WALLON, Henry. Op. Cit. p. 37.

rio de Psicología; porque obsevando a nuestros niños nos dare--  
mos cuenta de cómo son en realidad.

## B. Opiniones del juego.

Los diversos autores se han preocupado por investigar lo -  
referente a la actividad lúdica y han surgido infinidad de con-  
ceptos que enumerarlos totalmente no sería posible, pero consi-  
deramos esencial mencionar algunos, ya que nos señalan aspectos  
que son útiles para adentrarnos más en el estudio del juego.

### 1.- TEORIA DEL ENTRENAMIENTO (Loke).

Dice que el juego es un recreo y que sirve para reparar el  
organismo y espíritu fatigados. Esta teoría es insuficiente pa  
ra explicar el origen del juego, porque los niños juegan desde  
que se levantan y no únicamente cuando están fatigados.

### 2.- TEORIA DE LAS ENERGIAS SUPERFLUAS. (Spencer y Schiller).

El niño posee de la vida exceso de energías que no consume  
en sus ocupaciones serias, descargándola a través del juego. --  
La teoría no es totalmente verdadera, pues vemos jugar a niños  
convalecientes, y no es porque tengan exceso de energías.

### 3.- TEORIA DEL ATAVISMO. (Stanley Hall).

Los juegos son rudimentos de actividades pretéritas, con--  
forme a la ley Biogenética de Haeckel, y según la cual la onto-  
genia, desarrollo del individuo es un resumen de la filogenia,-  
desarrollo de la especie. Se basa esta teoría en la observa---

ción que indica cómo los juegos van variando; por ejemplo, el juego de casa se acentúa hacia los siete años, descendiendo después y dejando lugar a los juegos sociales. Hall cree que los juegos tienden a hacer desaparecer ciertas funciones rudimentarias e inútiles.

#### 4.- TEORIA DEL EJERCICIO PREPARATORIO. (Gross).

El juego constituye una preparación para la vida del trabajo, ocurriendo en el hombre lo que en los animales; así el gatito se lanza sobre una hoja de papel, como el gato adulto se lanzará sobre una rata.

#### 5.- TEORIA DEL EJERCICIO COMPLEMENTARIO. (Lange).

Las actividades del niño, del hombre y de todo ser vivo reclaman un ejercicio integral, como no lo reciben por partes de ocupaciones tienen que buscar su complemento en el juego.

#### 6.- TEORIA CATARTICA. (Carr).

El niño tiene tendencias, recuerdos de la humanidad histórica que serían un estorbo en la organización social de hoy y todos ellos tienen que irse gastando en el juego, que vuelve a los hombres capaces de la convivencia social.

#### 7.- TEORIA DEL SEUDO-SATISFACCION DEL PODER. (Adler).

Afirma que el niño se siente un insignificante en la vida, que quiere manifestar su poder, que no se le toma en cuenta y que eso lo conduce al juego donde es todo un soberano y donde

su fantasía y su actividad no tienen obstáculo.

La idea central de estas teorías es que el juego es una -- preparación para la vida y que es una actividad de recreación -- por medio del cual se canalizan aspectos negativos del niño.

### C. Clasificación de los juegos.

Los juegos deben seleccionarse tomando en cuenta:

Edad, sexo, material que se emplea, posición del juego, lugar donde se va a desarrollar, el tipo atlético, los diversos -- sentidos y los efectos psíquicos y la edad del escolar.

De acuerdo con Hugo del Pozo tenemos la siguiente clasifi-- cación de los juegos:

Juegos Sensoriales. "Sirve para enseñar al niño a regis-- trar sus impresiones, clasificarlas, combinarlas y asociarlas -- con otras" (Decroly). (1)

Juegos Motores. Estos juegos dan al niño la conciencia -- clara de sus movimientos y de la sensación de que son estos el punto de partida.

Juegos Motores. Se subdividen en visuales motores y audi-- tivo motores.

Visuales Motores. Fijan su atención, la mantienen por la --

(1) DEL POZO, Hugo. Op. Cit. p. 130.

multiplicidad de excitaciones, desenvuelven, además, su lógica elemental en la comprobación inmediata de los errores cometidos.

Auditivo Motores. Fijan la atención del niño y le permiten que compruebe con la vista los resultados de sus sensaciones táctiles.

Ejemplo de uno de los juegos que expone Hugo del Pozo:

Se hace que vaya el niño de un lugar a otro con los ojos vendados y caminar en dirección a un sonido.

Le Francis Guy R. dice: "El juego es una parte fundamental de las actividades infantiles, porque pasamos directamente a estudiar, al niño". (1) Para él existen tres categorías de juegos:

a). Sensorio Motriz. Estos comprenden la manipulación de objetos o la realización de actividades por la simple razón de las sensaciones.

Es el tipo de juego al que más frecuentemente se entregan los lactantes, por ser el único de que son capaces en las primeras etapas del desarrollo.

Cuando no han logrado la internalización de la actividad necesaria para otras formas de juegos. Van incluidas en esta

(1) LE FRANCIS, Guy R. Acerca de los niños. Fondo de Cultura -- Económica. Primera Edición; México, D.F. 1978. p. 314.

categoría actividades motoras como gatear, arrastrarse, caminar, correr, saltar, manipulación de objetos, personas y parte de su propio cuerpo, y todo aquello que pueda manejarse con las manos.

b). Juegos imaginativos. Es la clase de innumerables juegos de fingimiento que se vuelven tan predominantes durante los -- años preescolares, ejemplo: imitar con un sonido un avión,- motocicleta y animales.

c). Juegos sociales. El tercer tipo de actividades lúdicas, -- comprende la interacción entre dos o más niños, que frecuen- temente asume la forma de juegos con definidas reglas bas-- tante precisas, que puedan ser respetadas o no por los juga- dores, dependiendo en gran medida de su nivel de entendi--- miento y desarrollo.

El Psicólogo Jean Piaget en 1932 elaboró una clasificación de los juegos infantiles. Hagamos una comparación con Le Francis Guy R. de la clasificación anterior y nos percatamos de que son muy semejantes.

Juegos prácticos.- Vienen siendo los sensorio-motriz.

Juegos de símbolos.- Que son los imaginativos.

Juegos de reglas.- Que son los sociales.

Confrontando ambos autores nos damos cuenta de que es una clasificación casi igual pero con nombres distintos.

Cada psicólogo ha dado una clasificación de juegos y tam-- bién en nuestra época en el programa moderno de educación exis-

ten algunos tipos de juegos según el criterio de cada autor.

Carlota Bülher ofrece la siguiente clasificación de los --  
juegos:

Funcionales.- Son los formados por movimientos muy simples tales como tocar objetos o balancearlos. (buscar efectos).

Juegos de ficción.- Son los de las muñecas, montar en un -  
palo como si fuera caballo.

Juegos de adquisición.- El niño es todo ojos y oídos, hace esfuerzos por comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuen  
tos y canciones que parecen absorberlos totalmente.

Juegos de elaboración.- El niño se complace en reunir, ha-  
cer combinación con los objetos, modificarlos, crear otros nue-  
vos, aquí se une la ficción y la adquisición.

D. Importancia del juego en el desarrollo psicosocial del niño.

¿Qué es el juego para los niños? Algunas personas adultas piensan que el juego no tiene importancia alguna, incluso opi--  
nan que se les debe prohibir, ya que les resta tiempo para pen-  
sar, para estudiar algunas otras actividades, se le otorga muy poco valor, pero eso es un error porque "A medida que el niño -  
crece, debe compartir sus juegos con otras actividades propias de su edad pero nunca con su sacrificio de jugar, jugando el ni  
ño desarrolla infinidad de actividades musculares, desarrolla -



su cuerpo y lo que es más importante su mente y su imaginación" (1).

El juego a diferencia de los adultos sirve a los niños para divertirse. Se juega por el placer mismo, tiene como finalidad su propio goce. ¿Por qué decimos que es importante jugar?

Sirve pues el juego para practicar, aprender y desarrollar nuevas habilidades y perfeccionar las que ya tiene, el niño está practicando todas sus facultades intelectuales y desarrollándolas, cada vez los juegos serán más complicados, adquiere control y dominio sobre su propio cuerpo, su instinto y su mente. No creo exagerar nada si comparo el aprendizaje que realiza a través del juego, con el que se realizará posteriormente en los colegios y universidades. (2)

"Jugar significa para los niños algo más que un pasatiempo, en los juegos aprenden a comprender su alrededor, aumentan su conocimiento, ejercitan su habilidad, entrenan su fantasía, aprenden a concentrarse y a dominarse". (3)

Entonces en esto nos basamos para exponer que el niño tiene en el juego un presupuesto importante para el desarrollo psíquico e intelectual.

El desarrollo social consistirá en que todo el comportamiento infantil que implique interacción con los demás compañe-

(1) NAGERA, Humberto. Op. Cit. p. 74.

(2) IDEM.

(3) DEL POZO, Hugo. Op. cit. p. 27.

ros será de carácter positivo y le será útil para convertirse - en un ser social adaptado en la sociedad en que se desenvuelve.

El juego lleva en sí numerosos valores, tales como: cuando actúa sobre el sistema nervioso, como un estimulante del crecimiento. Es un laboratorio donde podemos conocer a nuestros niños psicológicamente.

Un juego tendrá menor o mayor valor educativo según sus -- condiciones psicológicas capaces de educar a un carácter, de de sarrollar valores físicos y morales.

Hugo Del Pozo piensa que: "El juego es la actividad más ca racterística y espontánea del niño, ésta debe ser lógicamente - la base del proceso educativo en sus primeros años de vida, pu- diendo el educando intentar el hábito del trabajo, sentimientos y comportamientos tal como él desee". (1)

La importancia que le atribuye al juego puede considerarse desde diversos puntos de vista.

- 1.- Influye en el desarrollo físico del niño (fisiología).
- 2.- Es un factor que condiciona la salud siendo el mejor aliado del sol y del aire en la lucha contra las enfermedades (higie- ne).
- 3.- Como elemento de recreación "Recreación es la actividad fí- sica o mental que se realiza por propia iniciativa, con amplia

(1) DEL POZO, Hugo. Op. Cit. p. 21.

libertad para crear y actuar; que produce satisfacción inmediata solaz alegría que aligere tensiones emocionales y que a su culminación deja una sensación agradable y sedante". (1) Más que un pasatiempo significa la realización de un deseo con un ambiente pleno de vida y la aplicación de algún esfuerzo que puede ser físico o emocional.

4.- Por lo que se refiere al valor social de juego es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de la tendencia gregaria, encauzando prácticamente el gran valor de la cooperación, los niños que no juegan serán los hombres tristes del mañana.

5.- Desde el punto de vista de la educación intelectual. Sólo la educación de la vieja escuela tomó el juego como desviación de sus deberes y tiempo perdido.

6.- En el aspecto didáctico el juego tiene enorme utilidad si se aplica con discreción y oportunidad. La escuela debe utilizar el juego si quiere modificar la conducta de los niños.

Sceershn afirma que "La neurosis infantil es consecuencia de un déficit de juego, que da lugar al tedio, al aburrimiento y que puede curarse salvando este déficit y agrega el autor que es el origen de la neurosis infantil, etapa en el retroceso o estancamiento del desarrollo psíquico y social". (2)

La edad del juego se conoce tomando como base la edad del

(1) DEL POZO, Hugo. Op. Cit. p. 27

(2) JIMENEZ, Coria Laureano. Op. Cit. p. 95.

núcleo hacia el cual el niño demuestra un firme impulso en su actuación en el recreo.

Otra utilidad que se le ha dado al juego es como tratamiento terapéutico pedagógico de la neurosis infantil; podemos enunciar algunas medidas de este tratamiento.

- 1.- Fomentar la recreación en sus diversas formas.
- 2.- Jamás castigar al niño dejándolo sin recreo.
- 3.- Empleo del juego como factor didáctico.
- 4.- Despertar, estimular y encauzar la tendencia gregaria del niño.
- 5.- Tratamiento de la edad del juego en armonía con la edad cronológica.
- 6.- Equilibrio de la recreación. (si se carece de ella en casa se eleva la necesidad del juego en la escuela).

El juego aplicado como auxiliar terapéutico ha dado resultados positivos con los niños, ya que ellos son menos capaces de hablar respecto a sus propios problemas, o sea que por medio del juego sin que los niños se den cuenta nos muestran algunos conflictos que pudieran presentar.

La técnica ya enunciada la conocemos con el nombre de Ludo terapia. Por lo tanto el juego es valioso no sólo por el interés y la alegría que despiertan en el niño sino porque ofrece grandes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional. Apoyando esta aseveración Piaget nos dice: "El niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia,

sus tendencias hacia la experimentación, sus instintos sociales, etc... Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre se ha conseguido transformar el juego en la iniciación de la lectura, el cálculo y la ortografía. Se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables." (1)

(1) PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía. Edit. Ariel. Cuarta Edición; México, D. F. 1973. p. 79.

## Lámina No. 3



LOS JUEGOS TRADICIONALES

#### IV. LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación, se siguen realizando en la actualidad, pero tan poco que tal parece que se han ido empolvando en el rincón de los recuerdos, hasta casi desaparecer por completo.

Estas tradiciones tan positivas despertaban en los niños: la imaginación, coordinación, creatividad, observación, atención, sociabilidad y el respeto a ciertas reglas que implicaba el juego. Los juegos ya enunciados forman parte de nuestra cultura y al mismo tiempo es una expresión artística.

En nuestro país tenemos diversos juegos infantiles desde las tiernas canciones de cuna que las madres entonaban dulcemente a sus pequeños y que además las convertían en juegos alegres y divertidos. También existen juegos organizados donde ya se observa el uso de reglas y además adaptándose a los grados según donde se vaya a aplicar.

Hace algunos años en los pueblos y ciudades existía la hermosa costumbre de que los chicos de los barrios se reunían con el propósito de divertirse y jugaban de muchas maneras como las que aquí se enumeran: la quemada, la roña, los encantados, los listones, las estatuas de marfil, hilitos de oro, venimos de Veracruz, la roña hincada, pan y queso, la roña de auxilio y péscale péscale pescador.

Entre sus múltiples juegos incluían algunas rondas infantiles con las cuales exteriorizaban su alegría por medio de movi-

mientos rítmicos acordes con el canto que entonaban, entre estas rondas tenemos:

- 1.- Sierra Morena.
- 2.- Rueda de San Miguel.
- 3.- La pájara pinta.
- 4.- Naranja dulce.
- 5.- Arroz con leche.
- 6.- San Serafín.
- 7.- El patio de mi casa.
- 8.- Caballito blanco.
- 9.- Juan Pirulero.
- 10.- La víbora de la mar.
- 11.- Doña Blanca.
- 12.- Aserrín aserrán.
- 13.- Don Simón.
- 14.- La Virgen de la cueva.
- 15.- Salta la piedra.

Los juegos tradicionales variaban según la hora que se seleccionaba para divertirse.

En los atardeceres se jugaban los antes mencionados, pero en las escuelas durante la hora de recreo, los niños modificaban sus juegos y se divertían con otros como: los yoyos, el balarero, los trompos, los aritos, el lazo, la matatena y el mamaleche.

Estas actividades sanas fomentaban la comunicación y posi-



blemente disminuían la vagancia, ya que el niño tenía bastantes ratos de esparcimiento y éstos le resultaban agradables.

Todos los juegos tradicionales requerían una selección antes de iniciarse para saber cuál o cuáles jugadores se encargarían de desarrollar cierto rol o bien para formar los equipos.- A esta selección se le llama "Rimas de contar o de rifar". --- Existen mucha de estas pero seleccionando se eligieron sólo algunas.

Lilián Schffler escribe las siguientes: (1)

En la calle # 24.

Por la calle veinticuatro  
una vieja mató un gato  
con la punta de un zapato  
el zapato se rompió  
y la vieja se asustó.

De tin marín.

De tin marín  
de do pingüé  
cúcara mácara  
títtere fue  
Yo no fui

(1) SCHFFLER, Lilián. Marinero que se fue a la mar. Premia Ed. S.E.P. Cuarta Edición; México. 1985. ps. 12. y 13.

fue Teté  
pégale, pégale  
que esa muchacha  
cochina fue.

Bolillo telera.

Bolillo telera  
pambazo y afuera  
sácate vieja ratera  
que me robaste la cartera.

Pin uno.

Pin uno, pin dos, pin tres, pin cuatro, pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho. Toca las ocho con un palo mocho.

Al subir la barca.

Al subir la barca  
me dijo un barquero  
las niñas bonitas no pagan dinero  
Yo no soy bonita  
ni lo quiero ser  
porque las bonitas se echan a perder.

Mi Papá compró una casa.

Mi papá me compró una casa

¿ verdad que sí ?

¿ verdad que no ?

¿ verdad que te quieres salir de aquí ?

En un árbol de aguacate  
me encontré un jabón colgate  
¿ te quiere bañar con él ?  
alza la capa y escápate Tú.

Después de recordar tan hermosos juegos, se observa que -- con el paso del tiempo han surgido nuevos modos de divertirse, -- se ve la televisión, el cine, comics y juguetes electrónicos -- que son desde artefactos de cuerda y baterías hasta los más com plicados como son las computadoras, donde el niño no efectúa -- ningún movimiento físico importante y los cuales implican un -- costo muy elevado.

En las escuelas se detecta que se practican aún algunos -- juegos tradicionales, pero muy pocos. Han surgido otros tales como:

- 1.- El semáforo.
- 2.- Policías y ladrones.
- 3.- La trae (que anteriormente se le llamaba "la roña").
- 4.- Bote volado.
- 5.- Declaro la guerra.
- 6.- La liga.

Estos juegos son interesantes para nuestros niños porque - los modifican, les inventan palabras o simplemente les cambian las reglas a su libre albedrío, ya que no los sacan de ningún - libro y pueden jugarlos como más les agraden.

Posiblemente los maestros hemos contribuido a que los juegos tradicionales desaparezcan, ya que pocas ocasiones jugamos con nuestros alumnos a la hora del recreo. El niño es un material manejable, el maestro puede despertar su interés por resurgir esos juegos y combinarlos con los contemporáneos ya que nos pueden ser muy útiles en nuestra labor educativa.

#### A. Juegos practicados por los Tarahumaras.

Es interesante que después de haberse comentado de los -- juegos tradicionales y también haberlos traído hasta nuestra - mente, conocer un poco cuáles actividades de recreación practi- can nuestros hermanos los Tarahumaras.

Chihuahua, el Estado más extenso de la República Mexicana cuenta con sus imponentes y agrestes montañas y ahí entre --- ellas habitan los indios Tarahumaras que se caracterizan por - ser de pigmentación obscura, fuertes, desconfiados y tradicio- nalistas en cuanto a sus costumbres y Ritos Religiosos, pero - se observa por las calles de la ciudad de Chihuahua a algunos que sí han modificado un poco su forma de vestir y su forma de hablar, tal vez por la influencia de sus semejantes con los -- cuales conviven.

Cada Tarahumara es un atleta capaz de hazañas importantes -

Lámina No. 4



JUEGOS PRACTICADOS POR LOS TARAUMARAS

tanto por su destreza, agilidad y resistencia que tienen al correr en las competencias llevadas a cabo en su comunidad y fuera de Ella.

Los juegos practicados por los Tarahumaras desempeñan un papel importante en su vida diaria, tanto hombres como mujeres y niños participan en diversas actividades recreativas.

A continuación se exponen algunos juegos de la región serrana, habiéndose escogido los más sencillos, ya que otros son de suma dificultad.

#### EL GOMACARI.

Consiste en lanzar una bola con el pie y correr hasta donde cayó y volverla a levantar, casi sin perder el ritmo de su paso y sin tocarla con las manos. Este juego puede realizarse por equipos desde dos hasta ocho jugadores. Las distancias recorridas en estas competencias son de 20 a 40 Kms.

Otro juego Rarámuri es el:

#### TOBITO.

Se realiza con un pequeño hueso que se obtiene de la pezuña de la res sacrificada. Se tira el tobito al suelo y según la cara que caiga hacia arriba son los puntos que se ganan, alternándose los jugadores al tirarlo.

El deporte de la mujer es la Aríweta, que también es muy -

interesante.

#### ARIWETA.

Consiste en lanzar un arito hecho de vara de árbol y cubierto de hilo de lana, con un diámetro de 10 cms. y la vara que usan mide aproximadamente 70 cms. de largo. La competidora corre hasta donde cayó el tiro y, sin detener su paso, ensarta el aro en la vara y vuelve a lanzarlo, siempre corriendo, haciendo el brazo hacia arriba como se haría para lanzar una piedra con una honda o resortera. Corren una distancia mínima de 10 kms. y puede verse participar desde niñas hasta mujeres de cincuenta años.

La mayoría de los juegos tarahumaras son rudos y no se podrían realizar con nuestros alumnos, ya que éstos requieren de un alto grado de fuerza y resistencia y también de una amplia extensión de terreno.

## V. LA INVESTIGACION

### A. Comentarios preliminares de nuestra investigación.

Escogimos el tema del juego en el primer año. Aunque sabemos que no somos expertas en el tema aludido, pero, nos ha inquietado el buscar la manera de hacer más amena la enseñanza en el primer año, ya que es una etapa donde el niño manifiesta con más énfasis los intereses lúdicos.

Por el hecho de ser maestras que laboramos en el turno matutino optamos por trabajar en nuestra investigación con los grupos vespertinos de la Primera Zona Escolar Estatal de la ciudad de Chihuahua, ya que dicha Zona cuenta con mayor número de escuelas de diferentes niveles Socio-económicos y Socio-culturales.

Enseguida se procedió a la tarea de elaborar unos cuestionarios tanto para los maestros de primer grado como para los directores de los planteles. Las escuelas que forman la Primera Zona Escolar Estatal Vespertina son:

- 1.- Margarita Maza de Juárez # 2090
- 2.- Jesús García Corona #2160
- 3.- Enrique C. Rébsamen # 2171
- 4.- Luis Urias Velderráin # 2182
- 5.- José María Ponce de León # 2200
- 6.- Manuela Medina # 2293
- 7.- Praxedis G. Guerrero # 2444
- 8.- José María Mercado # 2535



## 9.- Granja Hogar.

En estas escuelas se cuenta con 14 grupos de primer grado, los cuales son atendidos por 14 maestros y éstos dirigidos por 9 directores. Dichas escuelas tienen para impartir sus clases especiales: 8 maestros para Educación Física, 8 para Educación Musical y en una escuela uno para Educación Tecnológica.

De esta población escolar se consideró conveniente investigar si los maestros no le dan importancia como es debido a la aplicación del juego como auxiliar didáctico. Además se quiere comprobar si los directores les brindan apoyo necesario a los maestros para realizar las actividades lúdicas.

Con base a estas variables formulamos las siguientes hipótesis.

- 1.- Capacitación insuficiente del maestro en el aspecto motriz.
- 2.- Baja valoración que le dé el maestro en el aspecto motriz con respecto al desarrollo intelectual.
- 3.- Insuficiente apoyo por parte del director para la realización de las actividades lúdicas.
- 4.- Los maestros especiales descartan de sus actividades al primer año.
- 5.- Cursos insuficientes de actualización para maestro de primer año respecto a las actividades lúdicas.

Por lo anterior, nos dimos a la tarea de elaborar los cuestionarios, para luego aplicarlos a los maestros y directores de

las escuelas mencionadas para probar o disprobar las hipótesis ya citadas.

A continuación, después de obtener las respuestas de los maestros y directores se hizo la tabulación de las mismas para que después se interpretaran por medio de gráficas de barras.

Con los cuadros elaborados y las gráficas de barras se pudo observar más objetivamente los datos y así se hicieron comparaciones con los porcentajes obtenidos para poder llegar a enunciar las conclusiones.

En las siguientes páginas se muestra la recopilación de datos en cuadros estadísticos que vamos representando complementándolos con las gráficas de barras.

#### B. Descripción e interpretación a preguntas hechas a Directores.

##### 1.- Cuánto tiempo ha fungido como director?

Respecto a la antes mencionada pregunta, de nueve directores que se entrevistaron sólo ocho otorgaron datos, ya que a uno de ellos se le buscó en tres ocasiones y no fue posible que contestara la encuesta; cuatro de los mismos tienen de cero a cuatro años de servicio, dos de cinco a nueve y dos de diez a catorce años.

Los resultados que se dieron a esta pregunta fue que la mayoría de los directores tienen pocos años en el cargo. Creemos que la experiencia laboral del director es muy importante para

que oriente y apoye a los maestros que por primera vez tengan a su cargo el primer año. (Ver cuadro y gráfica No. 1)

2.- Actividad que usted considera un auxiliar didáctico para el aprendizaje de primer año?

Tres directores escogieron actividades de maduración, tres optaron por actividades lúdicas y uno por las artísticas.

El porcentaje más elevado correspondió a las actividades de maduración en un 50%, a las actividades lúdicas les correspondió un 37.5% y finalmente las artísticas con 12.5%.

Es notoria la poca importancia que le dan a la educación artística como auxiliar didáctico.

Creemos que las actividades lúdicas deben dárseles mayor porcentaje, ya que junto con las de maduración preparan al niño para un mejor desarrollo físico, intelectual y afectivo, ya que él aprende a través del juego, entre más juegue el niño dominará mejor sus elementos motrices. (Ver cuadro y gráfica No. 2)

3.- En el año 84-85, cuáles eventos ha promovido en su escuela en colaboración con su personal?

Los eventos que más se llevaron a cabo en el ciclo 84-85 fueron los de conmemoraciones de fechas cívicas, ya que se cuenta con un departamento de difusión cultural para los niños; dando impulso a que éstos se interesen por los valores cívicos nacionales y conserven la tradición y respeto hacia ellos.

Vemos que no se realizaron eventos de ortografía, cuando sabemos que es tan necesaria para la buena expresión escrita. Organizando concursos sobre dicha área se motiva al alumno para que pueda superar los problemas ortográficos. (Ver cuadro y gráfica No. 3)

4.- Qué le parecen las actividades lúdicas de primer año?

Un director contestó que le parecían escasas, siete que eran suficientes.

El programa integrado de primer año, cuenta en todos sus módulos con muchas actividades lúdicas; además sugiere la invención de algunos juegos según el objetivo a seguir. Considerando que el juego es una necesidad para el niño, al llevar a cabo dichas actividades éste se sentirá más satisfecho y mostrará mayor disposición para el aprendizaje. (Ver cuadro y gráfica No. 4)

5.- Ennumere las áreas del programa en orden jerárquico, según la importancia que usted les dé.

En esta pregunta se podían tomar una o más opciones, de las cuales el español fue considerado como el área de más importancia ya que obtuvo el 50%, otorgándosele a educación física y matemáticas un 25% a cada una.

Siendo que el programa integrado de primer año les dá importancia similar a todas las áreas, algunos directores no consideran de importancia las áreas de ciencias sociales, ciencias

naturales, educación tecnológica y educación artística.

Viendo que el español es el área que tiene mayor porcentaje (Ver cuadro y gráfica No. ), nos indica que no se correlaciona con todas las áreas, dándole mucho énfasis al área citada, pero descuidando otros aspectos.

Los objetivos que establece el programa están elaborados - de manera que se puedan enlazar con todas las áreas. (Ver cuadro y gráfica No. 5)

6.- Eventos socio-culturales en que han participado los primeros años?

Se pueden seleccionar una o más opciones en esta pregunta. El 46.15% se asignó a la poesía coral, el 23.07% a otros, a rondas infantiles y saludo a la Bandera se le concedió el 15.38% a cada uno. Llama la atención que en el aspecto "otros" haya resultado un porcentaje mayor que el saludo a la Bandera, siendo que el Departamento de Educación señala que se debe efectuar el saludo cuando menos una vez por semana para fomentar el amor y respeto por nuestros símbolos patrios. En el cuadro número 4 - se observa el porcentaje mayor (30%) es el de actividades para la conmemoración de fechas nacionales, contrastando con el cuadro siete que tiene el 15.30%, y al preguntar que especifiquen los eventos que realizaron, se comprueba que no se llevaron a cabo las actividades cívicas que señalaron. Esta confrontación de porcentajes muestra que se han falseado los resultados. (Ver cuadro y gráfica No. 6)

7.- Implementos con que cuenta su escuela para realizar las actividades lúdicas en el primer año?

Se podían elegir de una a todas las opciones enunciadas.

Con los implementos que más cuentan las escuelas son: cuerdas y pelotas (26.92%), siguiéndole palos de escoba, llantas y en muy poco porcentaje (3.84%) escaleras y colchones.

Cada escuela debe contar con todos los implementos para -- realizar las actividades lúdicas: como proveerse de llantas y - palos de escoba, ya que no requiere de ninguna erogación monetaria.

Las cuerdas y pelotas son de gran utilidad para el niño y son de bajo costo, lo cual permite que cada escuela cuente con ellos.

En cuanto a las escaleras y colchones, aunque son caros -- pueden adquirirse realizando actividades para obtener el importe de dichos implementos.

Todos estos objetos deben ser muy estimados en las escue-- las ya que se utilizan para lograr un mejor aprendizaje en el - niño y una buena distracción para el mismo. (Ver cuadro y grá-- fica No. 7)

8.- Programa en que se basan los maestros especiales para realizar el trabajo en el primer año?

Tres directores nos informaron que tres maestros se basan

en el programa integrado, tres combinan el programa integrado - con el de educación física y hubo un maestro que no llevaba programa alguno.

Las actividades de educación física que marca el programa integrado están acordes con todos los módulos de las unidades, - por lo cual sería conveniente que el maestro especial se coordi- ne con el de grupo para relacionar sus actividades y lograr mejores resultados de las metas a seguir, pensando siempre que el beneficiado será el niño, que es el centro de nuestro trabajo. (Ver cuadro y gráfica No. 8)

9.- Qué actividades se realizan más en su escuela?

Las actividades que más se realizaron fueron: rondas infan- tiles con 14.28%, concursos 21.42%, coros 17.85%, danza 10.71%, juegos organizados 21.42% y encuentros deportivos 14.28%.

En las escuelas encuestadas nos permite ver que sí se rea- lizaron todas las actividades que enumeramos, ya que todas fue- ron seleccionadas por algún director.

Una respuesta que nos hace dudar de la veracidad de los da- tos es que en el cuadro No. 4 nos señala que los directores han promovido dos eventos de danza y en el cuadro 10 nos dice que - han realizado tres, por lo tanto no hay similitud en las res--- puestas.

El cuadro 9 nos indica que los juegos organizados y los - concursos ocupan el 21.42% cada uno, siguiendo en menor porcen-

taje los coros infantiles, rondas y eventos deportivos y por último la danza.

Al observar los datos dados por los directores es halagador saber que en todas las escuelas se promueven cuando menos una actividad de las expuestas, pero también nos dimos cuenta que la danza se promovió muy poco, quizá por no contar con maestros especiales para tan bello arte. (Ver cuadro y gráfica No. 9)

Habiendo descrito e interpretado la tabulación de los datos de la encuesta realizada a los directores de la Primera Zona Escolar Estatal Turno Vespertino, muestra que la experiencia y la preparación profesional de un director son imprescindibles para el manejo del personal docente, ya que sus conocimientos psicológicos y pedagógicos ayudarán a los maestros en algunos problemas que se presenten, pues con su acervo cultural estarán más capacitados para solucionar cualquier tipo de duda que impida el correcto desarrollo del programa integrado de primer año.

No todos los directores coinciden en que las actividades de maduración, lúdicas y artísticas son importantes auxiliares didácticos, pero en base al programa integrado resulta que todas las áreas tienen la misma valoración, ya que ellas en conjunto ayudarán a lograr el desarrollo armónico del educando.

En el ciclo 84-85 los eventos socio-culturales fueron ampliamente promovidos por los directores y aceptados por los maestros como por los alumnos que respondieron positivamente, rea



lizando actividades como: exhibiciones de danza, oratoria, ajedrez, periódicos murales alusivos a fechas cívicas nacionales, poesía coral, poesía individual, monografía del Estado de Chiuhuahua, cuentos, etc. También cabe hacer notar que el Departamento del Centro Cultural de los Niños realizó magnífica labor al motivar a directores, maestros y alumnos para que participaran en los eventos que ahí se promovían.

La mayoría de los directores consideran que el área de español figura como la más importante, quizá porque no están llevando como debe de ser el manejo del programa del primer año.

El programa integrado de primer año cuenta con una amplia gama de actividades lúdicas, además la invención de otras por parte de los maestros, lo cual deben llevar a cabo; porque con ellos el niño realiza en gran medida el desarrollo intelectual y se le proporciona la oportunidad de explorar y experimentar el mundo que lo rodea.

En los planteles educativos de la Primera Zona Escolar Vespertina, se cuenta con algunos implementos para la práctica de las actividades lúdicas, se considera que mediante éstas los niños tienen la oportunidad de reforzar el conocimiento que les imparte el maestro.

Un elevado porcentaje de escuelas encuestadas cuenta con maestros especiales para impartir educación física y educación musical, los cuales vienen a hacer muchas actividades que son muy valiosas para ayudar al maestro y a los alumnos del primer

año. Sería conveniente que hubiera correlación entre los programas de los maestros especiales y el del maestro de grupo, ya que unificando criterios se obtendrían resultados más positivos.

### C. Descripción de la tabulación de la encuesta a maestros.

1.- Se les preguntó a los maestros los años de servicio en el campo de la educación y nos dieron los siguientes resultados: Un maestro tiene 5 años de servicio, 4 tienen de 10 a 14 años, 2 tienen de 15 a 19 y 7 tienen de 20 o más años.

De los maestros encuestados que atienden el primer año podemos observar que la mayoría de ellos tienen más de veinte años de servicio. (Ver cuadro y gráfica No. 1)

2.- Orden de importancia de las materias que constituyen el plan de estudios de educación primaria.

Los resultados que arrojaron esta pregunta son los siguientes:

En el área de español fueron ocho maestros de los diez que le concedieron mayor importancia, en el área de matemáticas y educación para la salud fue de uno.

Se dedujo que la mayoría de los maestros le dan importancia primordial al área de español, dejando a las demás materias en segundo plano.

Los programas de la Secretaría de Educación Pública marcan que se debe dar similar importancia a todas las áreas. En

el caso particular, el 80% se le da a español. La enseñanza de la lecto-escritura es trascendental, quizá esto nos indica el por qué de la importancia a esta área. (Ver cuadro y gráfica No. 2)

3.- Actividad con la que normalmente inicia su clase.

Se encontró que ningún maestro principia con matemáticas, - nueve con español, uno con actividades lúdicas y tres motrices.

Por ser primer año, la mayoría de los maestros comienzan -- con español, ya que se exige que el alumno domine el proceso de lecto-escritura en el año escolar. Por tal motivo se vé que no se les dedica el tiempo adecuado a las demás asignaturas.

Las actividades con que normalmente inicia su clase coinciden con las afirmaciones de los datos recabados y concentradados en la tabla con el orden de importancia de las materias. Todas las demás áreas deben supeditarse con español. (Ver - cuadro y gráfica No. 3)

4.- Practica las actividades lúdicas?

Respecto a esta pregunta, seis maestros las realizan una -- vez a la semana, tres las llevan a cabo tres veces por semana y cuatro diariamente.

Es necesario que éstas se practiquen a diario ya que los -- programas así lo requieren.

De los catorce, tan sólo el 30% las realiza diariamente, -- cuando se vé la necesidad de que el 100% aplique dichas actividades todos los días porque favorecen la lateralidad, motricidad, ubicación y maduración para la lecto-escritura. (Ver cuadro y gráfica No. 4)

6.- Lugar donde normalmente practica los juegos con el grupo.

Los maestros respondieron que ocho los practican en el salón de clases, seis en la cancha deportiva, dos en el patio y dos en "otros" (parques, plazas, centros deportivos).

La mayoría de los maestros practican las actividades lúdicas dentro del aula sin darse cuenta de que el niño necesita hacer actividades al aire libre para que su cuerpo se -- desplace con libertad y simultáneamente goce de sus movimientos, ya que éstos le serán útiles para conocimiento de su cuerpo y su maduración para lograr un mayor rendimiento escolar.

Al impartirse las actividades lúdicas en lugares no adecuados, entorpece la labor de los demás maestros. Lo ideal sería que las escuelas contaran con lugares adecuados para -- realizar dichas actividades, también es importante que el director y el resto del personal se concientice de la necesidad de que el maestro de primer año realice actividades lúdicas en espacios abiertos. (Ver cuadro y gráfica No. 6)

7.- ¿Cuándo realizó su último juego?

Un maestro lo realizó en marzo, uno en abril, tres en mayo y nueve en junio. Contrastando con el cuadro número cuatro (ver anexo 3 cuadro No. 7) que marca bastante discrepancia, unos maestros informaron que en junio habían realizado su último juego, pero al preguntárseles cuál juego aplicó, sólo algunos lo sabían; por lo tanto pensamos que había algo de falso en estos datos.

En el cuadro número siete el porcentaje de 64% nos indica que su último juego lo realizó en marzo y abril y en la tabla cuatro nos dice que el 46% lo realizó por semana y el 30% diariamente.

Tal vez no se practicaron las actividades lúdicas como debía de ser, al sentirse presionados porque los niños no sabían aún leer y en lugar de participar en juegos se dedicaban de lleno con los alumnos más deficientes. (Ver cuadro y gráfica No. 7)

9.- Area en que se le facilita usar más el juego como auxiliar didáctico.

Aquí se puede optar por dos o más aspectos.

Referente a esta cuestión, a dos maestros se les facilita más con el área de Ciencias Sociales, uno en Educación para la Salud, once en Matemáticas, uno en Educación Tecnológica, dos en Ciencias Naturales, seis en Español y dos en Educación Artística.

Considerando que todos los maestros sujetos a nuestra investigación deberían de haber relacionado el juego con todas las áreas, ya que éste no puede estar excluido en ninguna área del programa.

El mayor porcentaje que fue 44% (ver cuadro y gráfica No. 9) nos indica que se utiliza más en matemáticas, posiblemente porque el maestro piensa que ésta presenta mayor abstracción y con el juego trata de hacerla más objetiva y lograr mayor interés por parte del educando.

10. ¿Cómo considera usted el juego?

Un maestro lo utiliza como recreación y catorce como auxiliar didáctico, algunos valoran el juego como auxiliar didáctico y recreación.

Es satisfactorio haber encontrado el 93.3% que lo considera como un valioso auxiliar didáctico, pero la realidad indica que sólo el 30% de los maestros realiza las actividades lúdicas diariamente. Tomando en cuenta que aún considerando el juego como auxiliar no lo ponen en práctica diariamente, posiblemente piensan que el juego les resta tiempo para poder concluir el programa a fin de año.

11.-Maestros especiales que imparten clase a los alumnos de primer año.

Existen dos maestros de Educación Tecnológica, siete de Educación Física y ocho de Educación Musical.

De las escuelas que forman parte del turno vespertino de la Primera Zona Escolar Estatal, encontramos únicamente que en una escuela no cuentan con maestros especiales y otra que carece de maestro de Educación Física.

Es halagador saber que la mayoría de las escuelas tienen -- dentro de su personal docente este tipo de maestros, ya que son una valiosa ayuda para el desarrollo integral del educando. (Ver cuadro y gráfica No. 11)

12. Ocasiones en que asiste a seminarios de superación profesional.

Nueve maestros acudieron anualmente y dos mensualmente.

Observando dichos resultados encontramos que los seminarios son insuficientes, ya que al realizarse anualmente no se capacita ni se orienta por completo al maestro del primer año. Los seminarios deben ser al inicio de cada unidad para que en conjunto se sugieran actividades lúdicas, motrices, de conocimiento, etc., y así al maestro se le facilitarán y desarrollará mejor los objetivos a lograr. (Ver cuadro y gráfica No. 12)

13. Tipos de actividades que se manejan en los seminarios impartidos.

Las actividades que se impartieron en los seminarios fueron las psicomotrices, matemáticas, lecto-escritura y manejo -- del programa.

Las de mayor porcentaje que se trataron fueron las psicomotrices y manejo del programa. Esto nos demuestra que en dichas sesiones no toman en cuenta todos los aspectos del programa, quedando excluido el juego que forma parte de las vivencias del niño.

En años anteriores sí se capacitaba al maestro en dicho aspecto. Ojalá se volviera a tomar en cuenta el juego, ya -- que algunos maestros carecen de habilidad para inventar juegos que en el programa se indican y que en ciertos módulos debemos crear juegos de nuestra propia iniciativa. (Ver -- cuadro y gráfica No. 13)

14. Ocasiones en que el director supervisó su labor docente.

De los maestros entrevistados un 42.85% se le hacen visitas semanalmente, aún cuando se observó también que un gran porcentaje como es el 50% lo hacen mensualmente y un 7.14% no se le visitó nunca.

Analizando estos porcentajes es evidente que la mayor parte de los directores supervisan con frecuencia los grupos, -- siendo ésto de suma importancia, ya que permite al maestro que se sienta estimulado y al mismo tiempo se le reconozca su esfuerzo y su afán de superación por la labor que desempeña.

Se ve con agrado que los directores sí le dan importancia -- día con día a la supervisión del trabajo del maestro. Fue



una mínima parte la cual no visitó al profesor para observar su trabajo en el aula, por lo tanto no puede darse cuenta de la manera como imparte la enseñanza, no pudiendo comprobar si adolece o no de fallas en su labor educativa.

Si el director supervisa el trabajo del maestro de grupo podrá orientarlo y ayudarlo a que supere sus fallas si es que tiene, o en caso contrario, estimular sus facultades para impartir los conocimientos y su esfuerzo en su superación profesional. (Ver cuadro y gráfica No. 14)

15. Numere del 1 al 5 las actividades que para usted vayan teniendo más importancia.

La mayor importancia fue para los juegos organizados (78.77 %) enseguida para el dibujo de imitación con (14.28%) y por último la poesía coral con un (7.14%).

Los maestros le otorgaron la mayor importancia a los juegos organizados, pero descartando otras actividades tales como: la danza, y el canto que no deben pasar desapercibidos por ser formativos para el educando y estar dentro del programa integrado de primer año.

Vemos la necesidad de que en los seminarios se planeen actividades relacionadas con estas áreas; para que el maestro estimule a los niños a participar en dichas actividades y así lograr la mayor comunicación entre los educandos y la seguridad en sí mismos. (Ver cuadro y gráfica No. 15)

#### D. Comentario General.

Notamos que para la mayoría de los maestros es el juego un valioso auxiliar didáctico. Tienen en mente el conocimiento de la eficacia de las actividades lúdicas para el buen desarrollo del niño pero no lo llevan a la práctica, ignoramos si es por desconocimiento del programa o por descuido.

La Secretaría de Educación Pública marca en los programas de manera muy especial la importancia que tiene realizar todas las actividades incluidas en sus ocho unidades, ya que éstos es tán dosificados y adecuados a los intereses del niño y en cada uno de sus módulos nos marcan las actividades de una manera sen cilla y accesible para que el alumno logre alcanzar mejor los objetivos.

La falta de lugares adecuados impide la realización plena de algunas actividades trascendentales en la vida del niño, ya que con ellas se desenvuelve con soltura dentro de la sociedad en que vive, permitiendo así su total adaptación con el mundo - que lo rodea.

Con el apoyo de los directores y demás personal, los maestros que tienen a su cargo el primer año, podrían llevar a cabo las diversas actividades lúdicas diariamente sin temor a entorpecer las labores de los demás maestros.

Nos damos cuenta por medio de nuestra entrevista que se han realizado seminarios anualmente y que éstos son de gran importan

cia, porque ayudan al maestro a superarse profesionalmente, ya que todas las actividades que se imparten son muy interesantes para lograr que se facilite mejor su trabajo dentro del aula.

Qué bueno sería que estos seminarios se hicieran cuando menos mensualmente para intercambiar ideas, disipar dudas, elaborar material didáctico, intercambiarse juegos, etc.

En nuestra zona de estudio la mayoría de las escuelas cuentan con maestros especiales para las actividades físicas y musicales y le prestan una eficaz ayuda en el primer grado para la maduración de sus alumnos.

## VI. PROPOSICION DE JUEGOS

A través de nuestra experiencia de haber laborado con el primer año y manejar el programa integrado, nos hemos percatado que ése le da suma importancia a la ejecución de actividades lúdicas para satisfacer las necesidades de movimiento del niño, ya que el juego y el aprendizaje se pueden integrar para proporcionarle al educando placer y éxito. El programa propone que el niño desarrolle sus destrezas motrices de manera sistemática y gradual y que ejercite las básicas como caminar, saltar, correr, etc. El alumno al ingresar al primer año trae aprendidos muchos juegos que deberán ser corregidos para desarrollar mejor sus hábitos y habilidades. Esto hará que se desenvuelva libremente y sienta seguridad en sí mismo, haciendo que exista comunicación entre sus compañeros y permitiendo al maestro detectar los intereses de sus educandos.

El juego aparte de ser una recreación, es un eficaz auxiliar didáctico que debemos emplear al impartir nuestras clases, correlacionándolo con todas las áreas para que el alumno trabaje con gusto y pueda lograr los objetivos propuestos.

Uno de los implementos que ninguna escuela posee es el arenero, siendo éste de muy fácil adquisición y de suma utilidad para desarrollar actividades como brincar, echar maromas, rodar, discriminar superficies, estimular su creatividad ya que el niño puede elaborar distintas cosas como castillos, puentes, casas, etc. El construir un arenero servirá para motivar a los niños a que contribuyan con lo necesario para poder realizarlo.

La forma del arenero sería un prisma rectangular que mida de -- largo 3 mts., de ancho 2 mts. y .50 m. de alto. Para cubrirlo con la arena los niños llevarán la necesaria.

Con base a los lineamientos que marca la S.E.P. y el Pro-- grama Integrado, proponemos:

- Que en cada escuela haya los implementos necesarios para practicar el juego como:

- |              |                    |             |
|--------------|--------------------|-------------|
| a) llantas   | d) pelotas         | g) cuerdas  |
| b) escalera  | e) palos de escoba | h) costales |
| c) colchones | f) arenero         | i) aros     |

- Que el director dé todas las facilidades y apoyo al maestro de primer año para practicar ampliamente las actividades lúdicas.

- Que se lleven a cabo la invención de juegos hechos por - el maestro, creando en cada módulo el juego indicado para los temas que se van a impartir.

A. Algunas consideraciones y procedimientos pedagógicos para -- aplicar los juegos.

Antes de pasar a la exposición de algunos juegos que pensamos serán de provecho, se detallan algunas observaciones para - el mejor desarrollo y funcionamiento de los juegos en la aplicación de los mismos.

A todos los juegos recreativos podemos darles uso práctico

modificándolos o adaptándolos para que nos beneficien simultáneamente como recreación y auxiliar didáctico de nuestros programas en curso. Los juegos deben ser sencillos, que llenen los requisitos de la finalidad que perseguimos y que puedan adaptarse a la mayoría del grupo.

Pasos para la aplicación de los juegos.

Los juegos han formado parte de nuestra tradición y han caminado a codo con la niñez. En la actualidad se conocen infinidad de juegos recreativos, desde los más antiguos como "La Gallinita Ciega" hasta "Los Policías y Ladrones".

Antes de pasar a la exposición de algunos juegos que con seguridad serán de provecho, enseguida se detallan algunas observaciones para el mejor desarrollo y funcionamiento de los juegos que vamos a aplicar en los mismos.

Para seleccionar los juegos que mostraremos, hay que buscar que éstos sean sencillos y desechar aquellos que puedan parecer peligrosos y sobre todo no inmiscuir a los que no llenen los requisitos que exige la finalidad que nosotros deseamos, por lo tanto deben tener ciertos objetivos y orientaciones pedagógicas para que se puedan adaptar a la mayoría del grupo.

B. Sugerencias a los maestros para el mejor desarrollo de los juegos.

1.- Debe ser breve en sus explicaciones.

2.- No se irrite, muestre siempre buena voluntad.

- 3.- Sea compañero.
- 4.- Trate de que el interés se mantenga vivo.
- 5.- Obtenga los mayores valores.
- 6.- No trate de ser autoritario.
- 7.- Insista sobre el juego limpio.
- 8.- Cultive el sentido del humor.
- 9.- Fomente el espíritu del juego.
- 10.- Demuestre siempre el mayor entusiasmo.

#### Pasos para la enseñanza de los juegos.

- 1.- Darle el nombre.
- 2.- Colocar el grupo en la posición que se va a jugar.
- 3.- Explicar el juego.
- 4.- Demostrarlo.
- 5.- Pedir que en la clase hagan preguntas y darles explicaciones debidas.
- 6.- Participar en el juego.

C. Juegos relacionados con las unidades del Programa Integrado de primer año.

UNIDAD I Percepción del medio.

MODULO I Yo.

O. E. 1.3 Identificar enunciados que se relacionen con los nombres de algunos niños y con las partes del cuerpo.

Trate de identificar a algunos de sus compañeros por sus nombres, en un juego en el que se desplace libremente por el salón.

Nombre del juego. EL SOBRE MAGICO.

Se forma un círculo, o dos si es necesario ya que es dentro del salón. En un sobre grande adornado por fuera con dibujos de estrellitas y lunas, se pondrán 15 o más tarjetitas de forma rectangular, que midan 5 y 10 cms. por lado, éstas llevarán el nombre de sus compañeritos y el de su maestro.

Se pasan al frente cinco niños y se les explica lo que van a hacer. Niños, van a meter su manita en este sobre para sacar una tarjeta que tendrá un nombre de algún niño, pero deberán esperar que les toque su turno. (el maestro les indicará quién pasa primero a recoger su sobre). El maestro les vuelve a decir: Aquí tienen varios nombres, cuando los saquen lo ven muy bien y si saben a quién corresponde corran y se lo ponen en el pecho - al dueño de ese nombre y así sucesivamente se irán pasando a todos los niños de grupo. (con lo que van a pegar el nombre será



un segurito para que no se vaya a suscitar un accidente). Este juego nos ayuda a que el niño simultáneamente visualice nombres y además conozca bien a sus compañeros.

Recuérdese que existen niños que son tímidos que desconocen el nombre de sus compañeros y en ocasiones hasta el del maestro de grupo.

Lámina No. 5



EL SOBRE MAGICO

UNIDAD I. Percepción del medio.

MODULO I. Yo.

O.E. 1.1.7 Experimente la sensación corporal de relajarse. Imprima a su cuerpo diferentes posturas (contracciones, estiramientos) alternados con relajaciones realizando un juego.

Nombre del juego. EL MAGO Y SU VARITA MAGICA.

Este juego se realizará en la cancha del plantel.

Se escoge un niño o niña, de preferencia la más tímida para que le ayude a desenvolverse entre sus compañeros.

Al niño que sea escogido, se le dará una varita delgada -- (imitación de la varita mágica); él hará el simulacro que con su varita mágica convierte a los niños en lo que él desee, y és to deberán hacer con mímica todo lo que se les ordene. Para lo grar ésto se forma un círculo grande donde los compañeritos están atentos para saber qué cosa o animal van a imitar.

El mago podrá decirles lo siguiente: Conviértanse en perros, en gatos, robots, leones, estatuas y ratones o cualquier otro animal que el maestro le sugiera.

Cuando el mago lo considera pertinente dirá ¡alto!, quédén se inmóviles y los niños lo harán.

El que no obedezca al mago o cumpla mal las órdenes, se le impondrá una penitencia. (castigo leve, como: bailar, cantar, - rodar, gritar y declamar).

Lámina No. 6



UNIDAD I. Percepción del medio.

O.E. 3.3 Juegue al eco nombrando objetos de diferentes texturas. (además del eco proponemos este juego).

Nombre del juego. EL ROBOT PREGUNTON.

Se realiza en el grupo. Se pasa al frente un niño o niña y se le dice que se va a hacer un jueguito en que el que pase - simulará que es un robot, y que debe preguntar a sus compañeritos unas adivinanzas y que el que le conteste primero y correctamente ese será el robot.

El maestro le explica al niño: Tú deberás caminar y hablar como un robot, escucha las adivinanzas que deberás decirle a -- los niños.

1.- Soy muy duro cuando ya me utilizan para poner pisos de las casas y también en las banquetas.  
¿Quién soy?

EL CEMENTO.

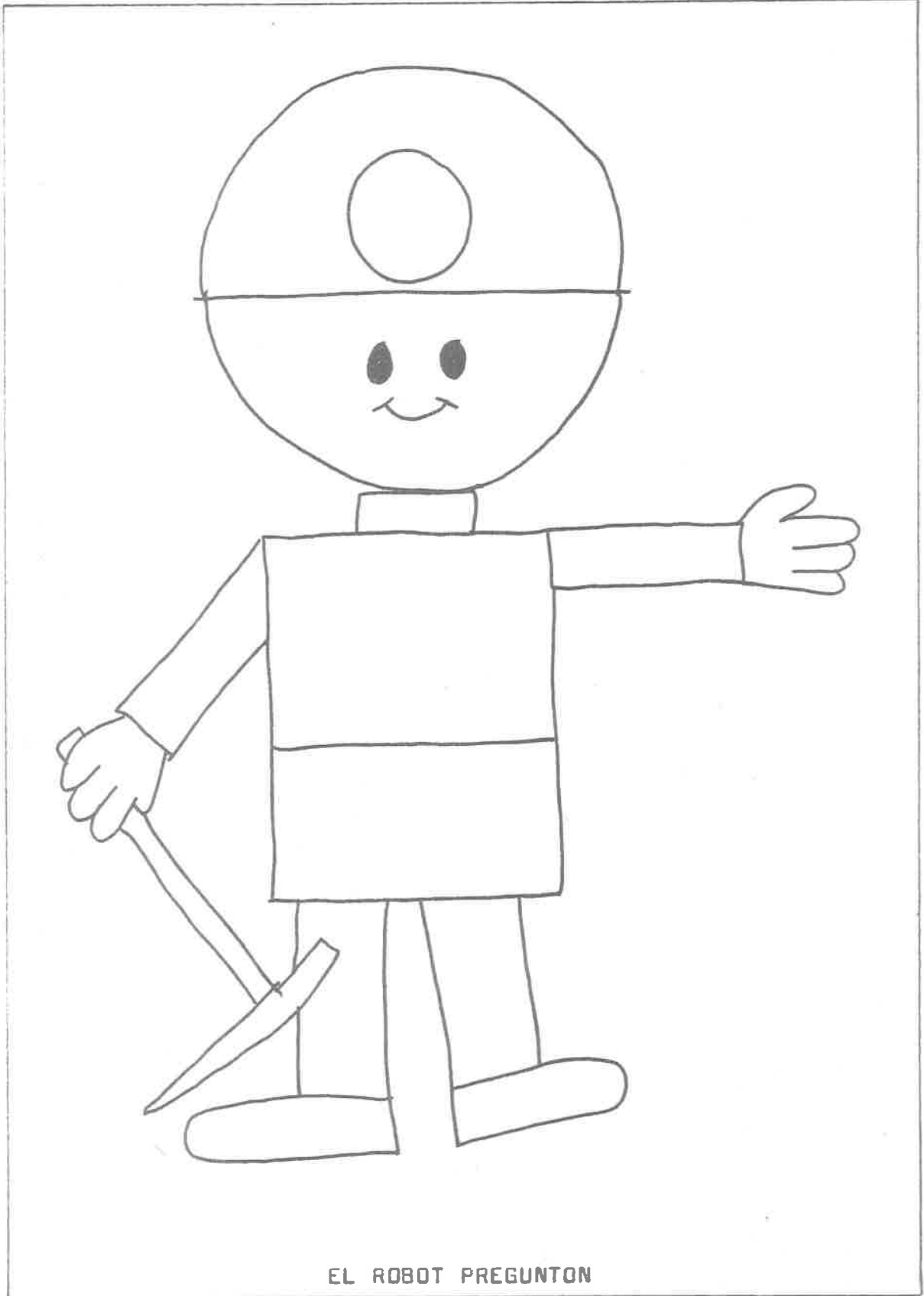
2.- Soy muy blandita, de muchos colores, me usan para asear tu cuerpo, estoy lista en el baño para cuando me necesitan.

LA ESPONJA DE BAÑO.

3.- Estoy lisito, pero duro y sirvo para que puedan escribir en mi cuerpo, además puedes usar el gis y puedo -- ser de diferentes colores.

EL PIZARRON.

Lámina No. 7



EL ROBOT PREGUNTON

UNIDAD I. Percepción del medio.

MODULO 4. ¿Cómo suena y dónde está?

O.E. 4.16 Participe en el juego "la gallina ciega". Realice otros juegos de localización de identificación de los sonidos.

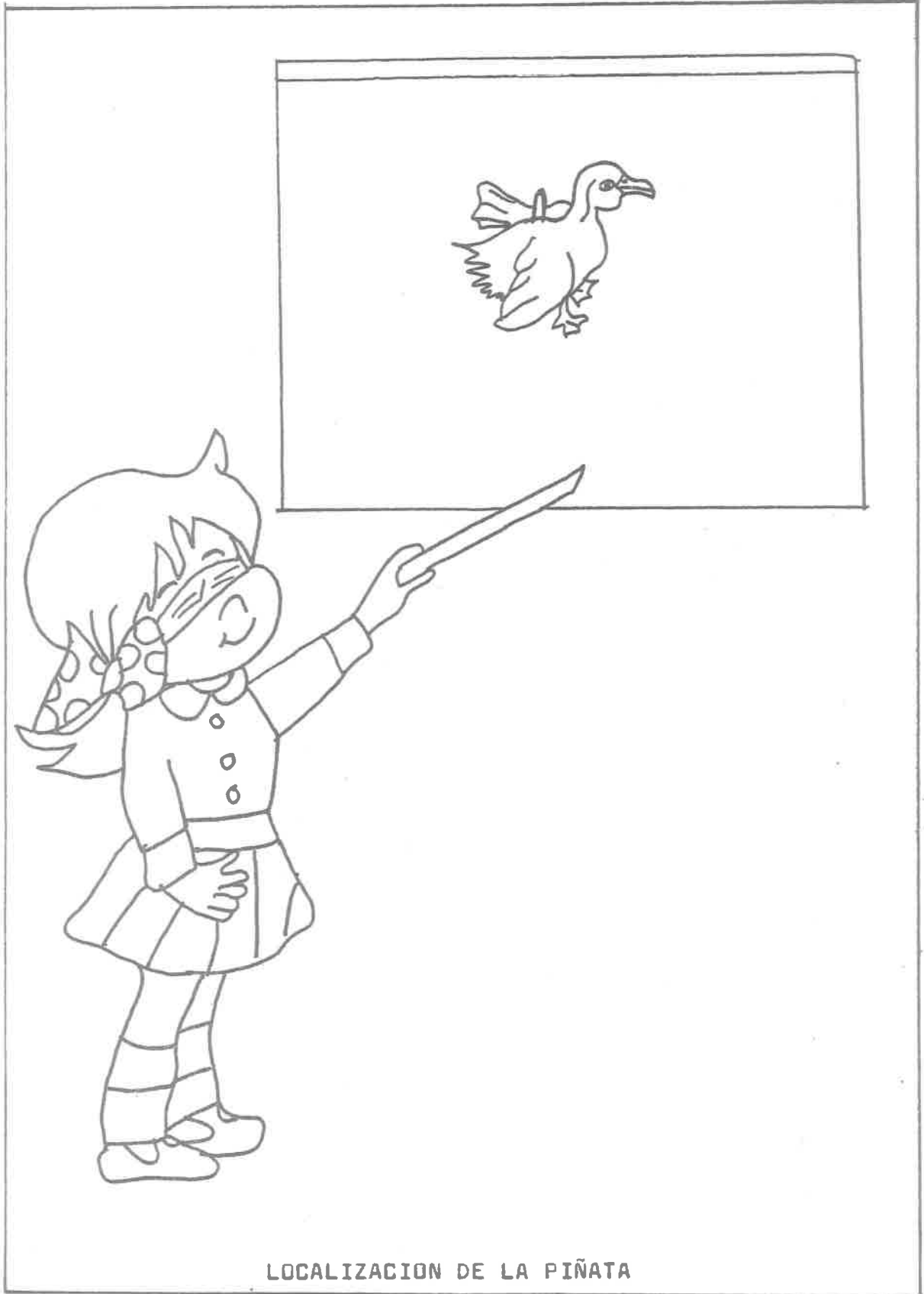
Nombre del juego. LOCALIZACION DE LA PIÑATA.

Se llevará al salón una piñata dibujada en una cartulina, con colores llamativos para que llame más su interés.

El maestro explica que pasan diferentes niños a localizar la piñata, pero que se les vendarán los ojos, para que él con los sonidos o palabras que escuche logre llegar hasta la piñata. Se le dará una vara delgada para que no haya ningún lastimado, y con ella deberá localizar la piñata (previamente se pegará en el pizarrón).

El maestro les dice a los alumnos que según donde vaya caminando su compañero, se le irán dando pistas que son estas: -- Estás frío, te vas acercando, ya llegaste, sígueme o estás muy lejos. Cuando el niño llegue a localizar la piñata se le gritará ¡dále!, ¡dále! y se le quita la venda de los ojos dándole un caluroso aplauso por su triunfo.

Lámina No. 8



LOCALIZACION DE LA PIÑATA



UNIDAD 2. El niño, la familia y la casa.

MODULO 2. La familia.

O.E. 2.8 Participe en juegos, como: 'Tengo tengo tengo, --  
donde aplique el concepto 2.

Nombre del juego. RIMAS.

Se puede jugar en el aula o en la cancha a criterio del ma  
estro.

Estas estrofas se cantarán con la música de la ronda infanta  
til "El caballito blanco".

Tengo, tengo, tengo, tengo mi cuerpito

(se agachan los niños)

tengo mi cuerpote

(se levantan)

así de grandote

(se paran de puntitas estirándose al máximo)

Tengo, tengo, tengo, tengo dos ojitos

que como estrellitas

están muy bonitos

(se señalan los ojitos)

Tengo, tengo, tengo mis dos orejitas

que siempre las traigo

muy bien lavaditas

(señalan las orejas)

Lámina No. 9



RIMAS

UNIDAD 2. El niño, la familia y la casa.

MÓDULO 2. La familia.

U.E. 2.10 Exprese por medio de un juego y usando exclamaciones, situaciones de alegría (reír, llorar).

Nombre del juego. LOS ESTADOS DE ANIMO.

Este juego se realizará dentro del salón de clase. El maestro les dice que leerá un párrafo y que según lo que se vaya diciendo ellos los expresarán por medio de mímica, como cuando sienten alegría, tristeza, sorpresa y enojo.

Mi abuelita estaba llorando (tristeza)  
 porque se le quemó la comida (enojo)  
 al saber lo que ocurrió (admireción)  
 nos pusimos a llorar (tristeza con llanto)

pero, llegó mi mamá (sorpresa)  
 y admirada preguntó (sorpresa)  
 ¿qué fue lo que pasó? (sorpresa)  
 ¡hija mía la comida se quemó! (tristeza)

No estén tristes ya no lloren (alegría)  
 que comida sí tendrán (alegría)  
 les haré unas tostaditas (alegría)  
 que mucho les gustarán (alegría).

Lámina No. 10



LOS ESTADOS DE ANIMO

UNIDAD 2. El niño, la familia y la casa.

MODULO 2.

O.E. 2.14 Cante una ronda e imite las actividades de los miembros de la familia, con movimientos corporales.

En la cancha o patio de la escuela se formará un círculo - donde participe todo el grupo, se tomarán de la mano y la maestra les explica que van a cantar y a imitar lo que dice la canción, Ella les dará el ejemplo empezando a entonar la canción.

Después de haber dado las explicaciones, los niños iniciarán su juego, que en este caso se tomó la música de la Ronda Infantil "El patio de mi casa", ya que es muy conocida con nuestros niños, pero cambiándole la letra para poderla relacionar con el módulo de esta unidad.

#### LA FAMILIA.

El padre barre todo sin dificultad  
la madre cocina con su delantal,  
estírense y vuélvanse a estirar  
que todos los bracitos se vuelven a estirar.

La abuelita está tejiendo  
unas lindas carpetitas  
estirar, estirar,  
que el abuelo va a pasar.

Dicen que soy que soy muy pequeñita

y no lo soy, es pura mentirita.

Estirar, estirar,

que ya el niño va a pasar.

(si se desea se puede volver a repetir las estrofas que --  
más les agraden a los niños).

Lámina No. 11



LA FAMILIA

UNIDAD 3. Necesitamos unos a otros.

MODULO 2. Nacemos.

O.E. 2.11 Juegue una ronda que se relacione con animales - ovíparos.

Nombre del juego. RONDA DE ANIMALES OVIPAROS.

Se desarrollará en la cancha, formando un círculo grande.-  
Se ntonará con la música de la ronda infantil "El lobo".

Jugaremos en la granja  
mientras viene papá  
con las gallinas y patos  
que nos alegrarán.

¡Vamos a girar! (dan vueltas en su lugar)

Cuidaremos los pollitos  
del malvado gavilán  
porque si luego aparece  
a todos los comerá.

¡Vamos a brincar! (brincan todos simultáneamente)

El guajolote orgulloso  
por la granja se pasea  
abanicando sus plumas  
que brillando siempre están.

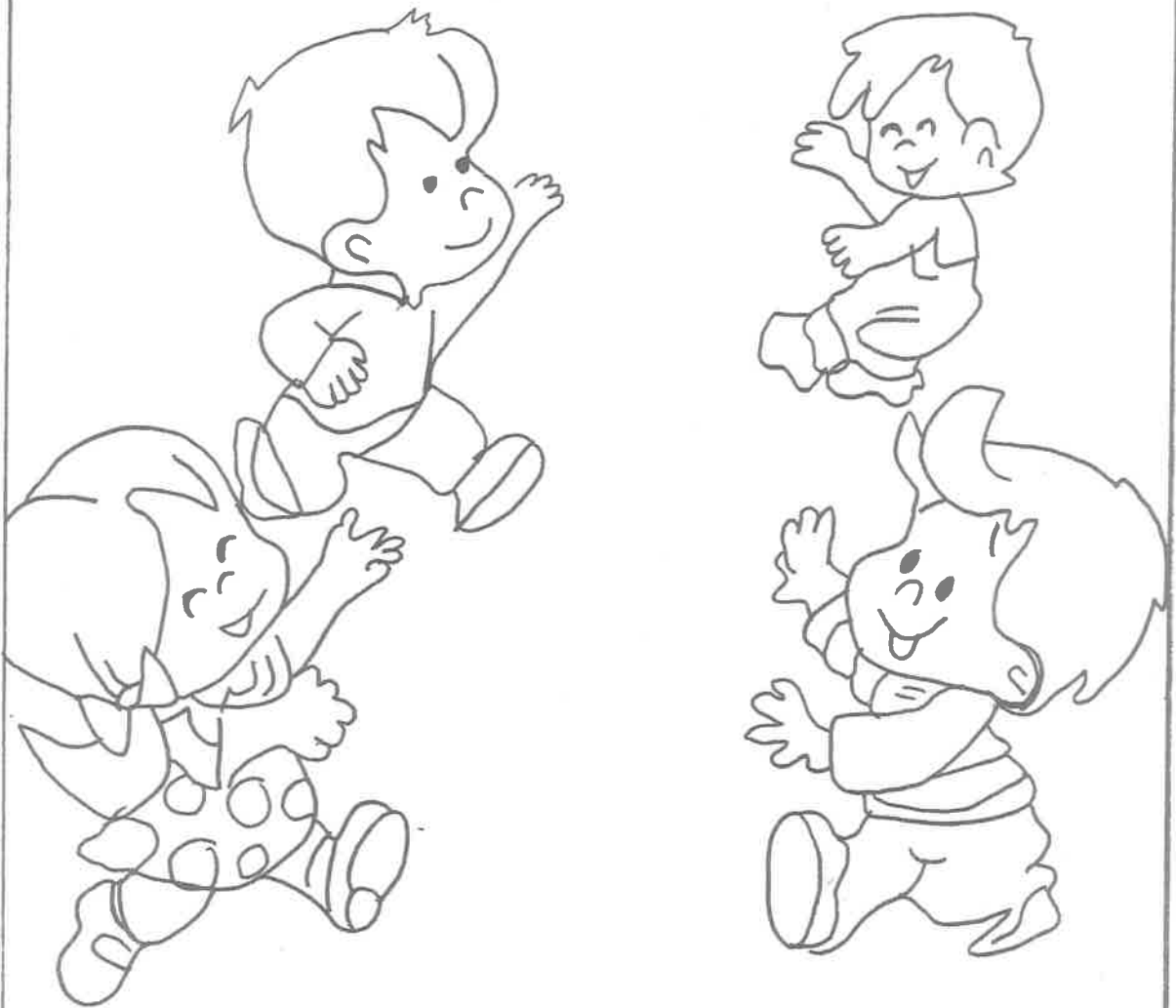
¡Vamos a volar! (los niños imitarán que van volando)



Los gansitos pequeñitos  
corren tras de su mamá  
para que ya los cobije  
pues es hora de soñar.

¡Vamos a dormir! (todos se sentarán en el piso y pondrán -  
sus manitas junto a sus orejas y cerra--  
rán los ojos).

Lámina No. 12



RONDA DE ANIMALES OVIPAROS

UNIDAD 3. Necesitamos unos de otros.

MODULO 2. Nacemos.

D.E. 2.2.1 Invente un juego con sus compañeros en donde se emitan sonidos graves. Se le pondrá el siguiente juego como -- ejemplo, para que el niño tenga idea de lo que va a hacer, de -- manera que el maestro no le de todo hecho, sino que él por me-- dio de la observación se dé cuenta qué es lo que se le pide. -- Cuando hayan jugado con la actividad puesta por el maestro, -- ellos procederán a inventar un juego parecido.

#### EL ZOOLOGICO.

Este juego puede realizarse en el salón, en el patio o en la cancha deportiva. Se colocarán dos hileras de niños, una -- frente a la otra, una de ellas representará a los animales por medio de sonidos graves y mímica, la otra será la que adivine -- cuál es el animal que se está imitando. Ejemplo: el león, ti-- gre, rana, gorila, toro y pavo. Aquí ambas hileras tendrán que razonar, por qué hay unos animalitos que se expresan con soni-- dos agudos y además tendrán que hacer uso de la observación de la mímica de los niños, además discriminarán los sonidos. (si es posible se llevarán láminas con dibujos de animalitos).

Lámina No. 13



EL ZOOLOGICO

UNIDAD 3. Necesitamos unos a otros.

MODULO 3. Crecemos.

O.E. 3.8 Juegue una ronda o cante una canción relacionada con el módulo.

Nombre de la canción.

LAS EDADES.

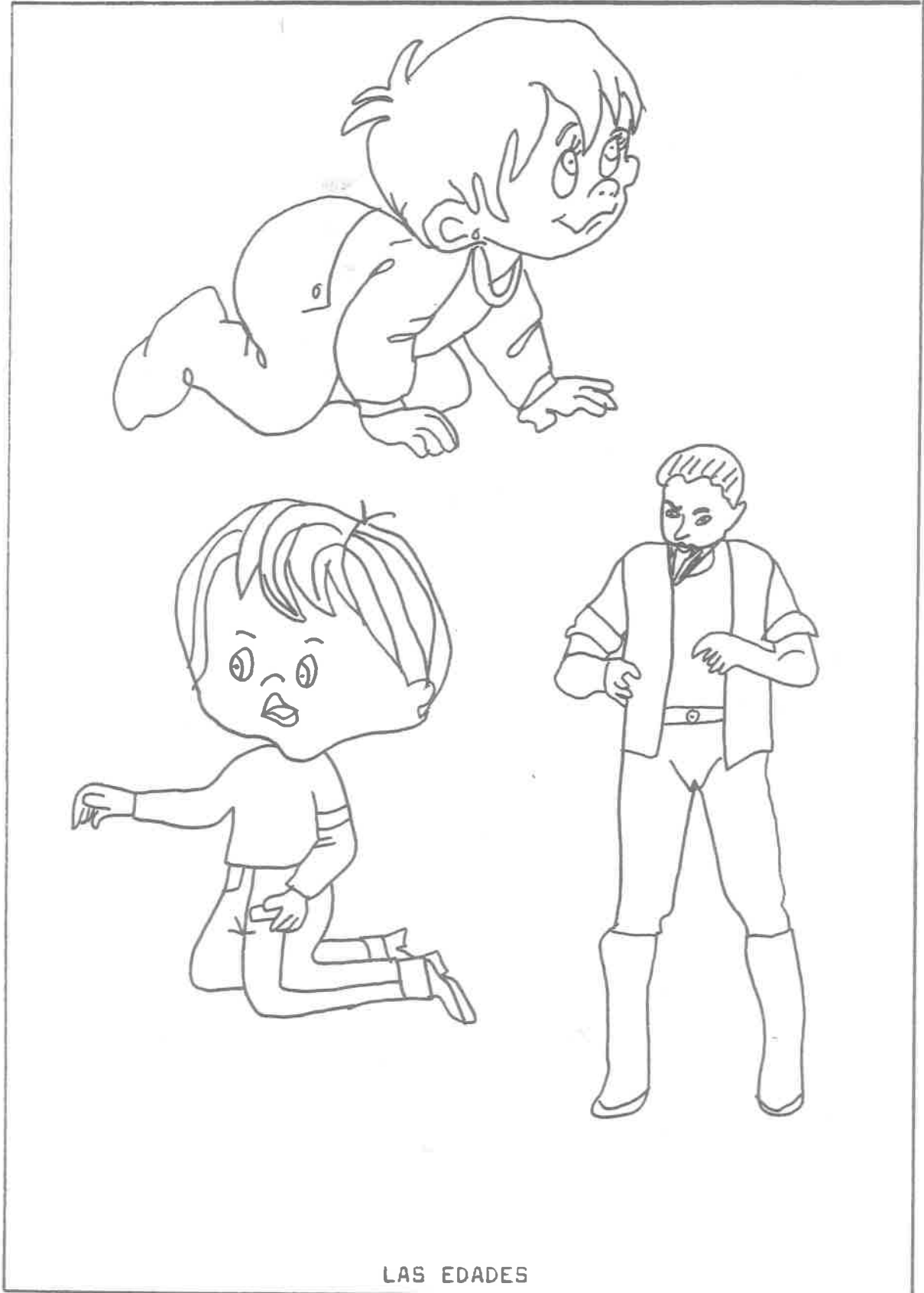
Se puede cantar en el salón. (se canta con el acompañamiento de "Los cochinitos", canción infantil).

Los pequeñitos están ya gateando  
muchos pasitos después ya darán  
y cogiditos todos de la mano  
una ruedita después formarán.

Creciendo mucho los niños van  
a la escolita para sumar  
crece, que crece y vuelve a crecer  
que al salir de la escuela  
muy grandes serán.

Así pasando el tiempo va  
y al verse adulto será papá  
luego viejito tendrá que ser  
y un lindo abuelito vamos a tener.

Lámina No. 14



LAS EDADES

UNIDAD 3. Necesitamos unos a otros.

MODULO 4. Colaboramos.

O.E. Juegue a inventar estrofas que rimen. Aquí se les da un ejemplo a los niños, pero pusimos mejor las estrofas para -- que tengan más interés. Después los niños podrán hacer las rimas que broten de su creatividad.

Enunciamos las siguientes estrofas de diferentes áreas para que no se tornen monótonas.

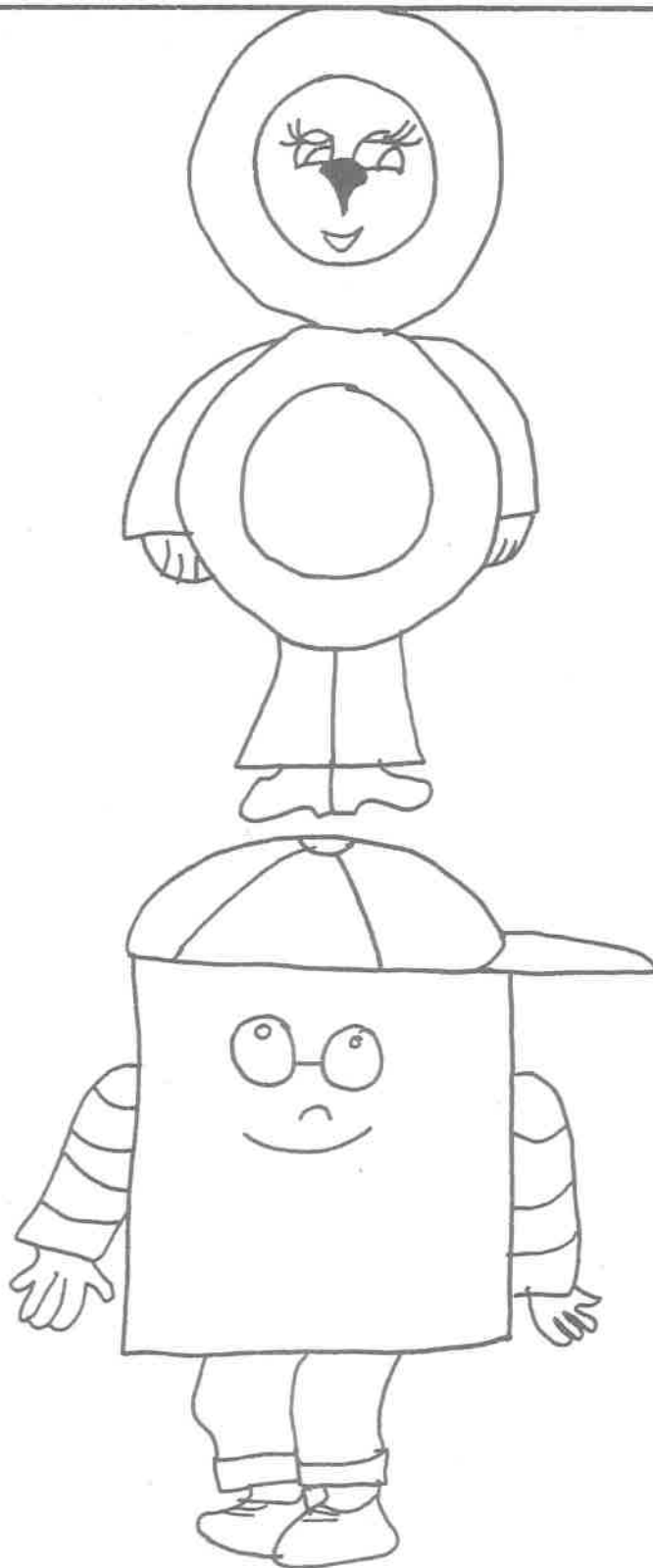
EL NUMERO OCHO.

El número ocho  
no quiere jugar  
pues ya está mocho  
de tanto contar.

EL CUADRADO.

El lindo cuadrado  
se puso a cantar  
junto con el rombo  
que lo vino a invitar.

## Lámina No. 15



EL NUMERO OCHO

EL CUADRADO



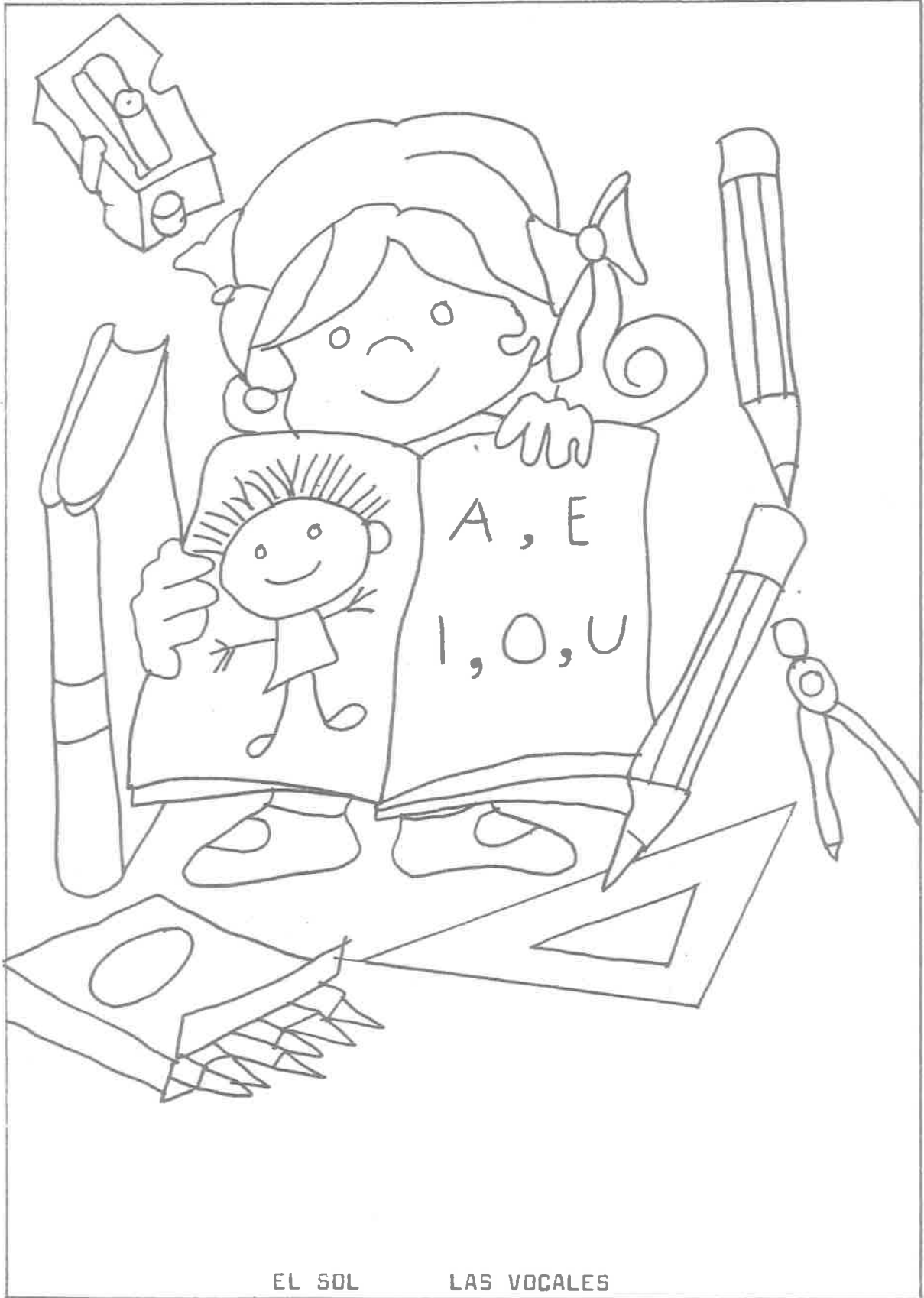
## EL SOL.

El sol con reflejos dorados  
nos baña con luz y calor  
a toda la tierra ha dado  
un tibio y alegre color.

## LAS VOCALES.

Vienen alegres la vocales  
acompañadas de todos los animales  
a la escuela ya quieren llegar  
para contentas ponerse a estudiar.

Lámina No. 16.



EL SOL

LAS VOCALES

UNIDAD 4. La comunidad.

MODULO 4. La gente hace cosas útiles.

Ú.E. 4.7 Participe en juegos de persecución describiendo - trayectorias rectas y curvas.

Nombre del juego. RODANDO, RODANDO.

Se practica en el patio o cancha deportiva.

Se les dice a los niños que traigan de su hogar un tubo de cartón de los que desechan en los rollos sanitarios.

Los rollos se pintarán, o forrarán en papel lustre, para que se vean más vistosos. Se participa por equipos y se pintará una línea por cada uno de ellos, para que sigan la trayectoria unos tras otros. Las líneas pueden ser curvas o rectas o alternadas según sea acordado por el maestro y sus alumnos. La longitud de la trayectoria es de 5 metros de ida y vuelta, rodando su rollito con el pie, sin salirse de la línea correspondiente.

El equipo ganador será el que termine primero de rodar sus rollos. (cada niño tiene su rollo de diferente color para que no tomen el de los otros compañeros).

Lámina No. 17



UNIDAD 5. El medio rural y el medio urbano.

MODULO 1. El campo y la ciudad.

O.E. 1.19 Juegue a adivinar el nombre de las plantas, animales y materiales, lugares propios del campo y la ciudad.

Nombre del juego.

ADIVINANZAS.

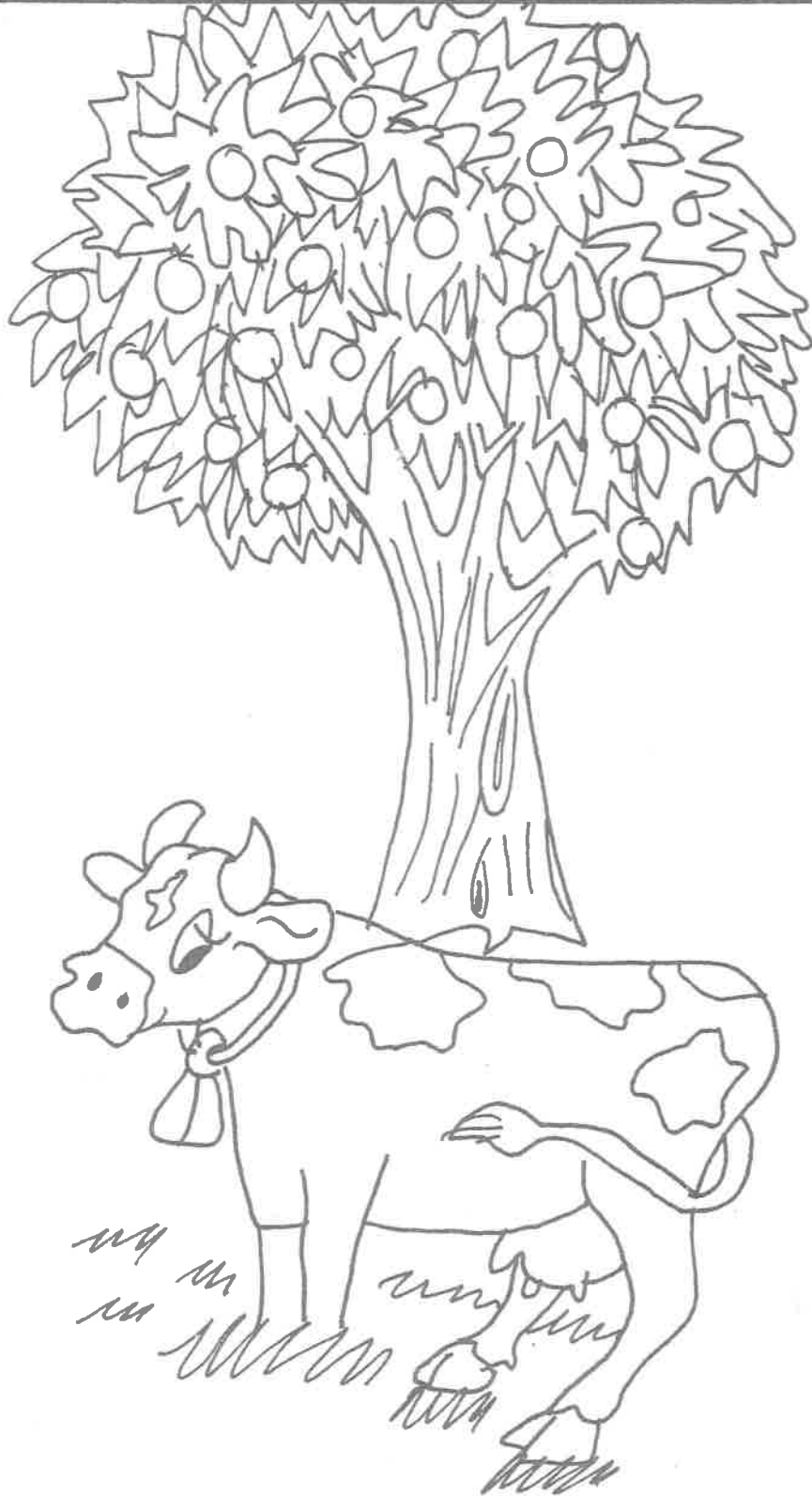
Soy muy alto, muy frondoso  
sirvo para protegerte del sol  
si me cuidas aire puro te doy  
ya sabrás ¿quién soy?

EL ARBOL.

Soy un animalito  
cubierto de pelo  
muy grande y útil  
carne y leche te doy  
para que crezcas sano hoy  
adivíname ¿quién soy?

LA VACA.

Lámina No. 18



ADIVINANZAS

UNIDAD 5. El medio rural y el medio urbano.

MODULO 4. Colaboración entre el campo y la ciudad.

D.E. 4.1.7 Relacione la colaboración de las personas con el proceso de la elaboración de un producto.

Nombre del juego.

¿QUE SUCEDE?

Sentados al aire libre y en equipo de 6 alumnos formando -- círculos, se les indica la secuencia de la elaboración de un producto, después se eliminará a uno de los integrantes de cada -- equipo y como es lógico faltarán ya unas láminas y se les preguntará ¿qué sucede? al suprimir un compañero.

Las láminas son 6 y se acomodan de la siguiente manera:

Lámina No. 19 El ganado se alimenta en el campo.

Lámina No. 20 El ganado es conducido al rastro.

Lámina No. 21 Se le quita la piel al animalito.

Lámina No. 22 Se curte la piel.

Lámina No. 23 La piel en la fábrica es utilizada para hacer za  
patos.

Lámina No. 24 Los zapatos se ponen a la venta en las zapate---  
rías.

Lámina No. 19



¿QUE SUCEDE?



Lámina No. 20

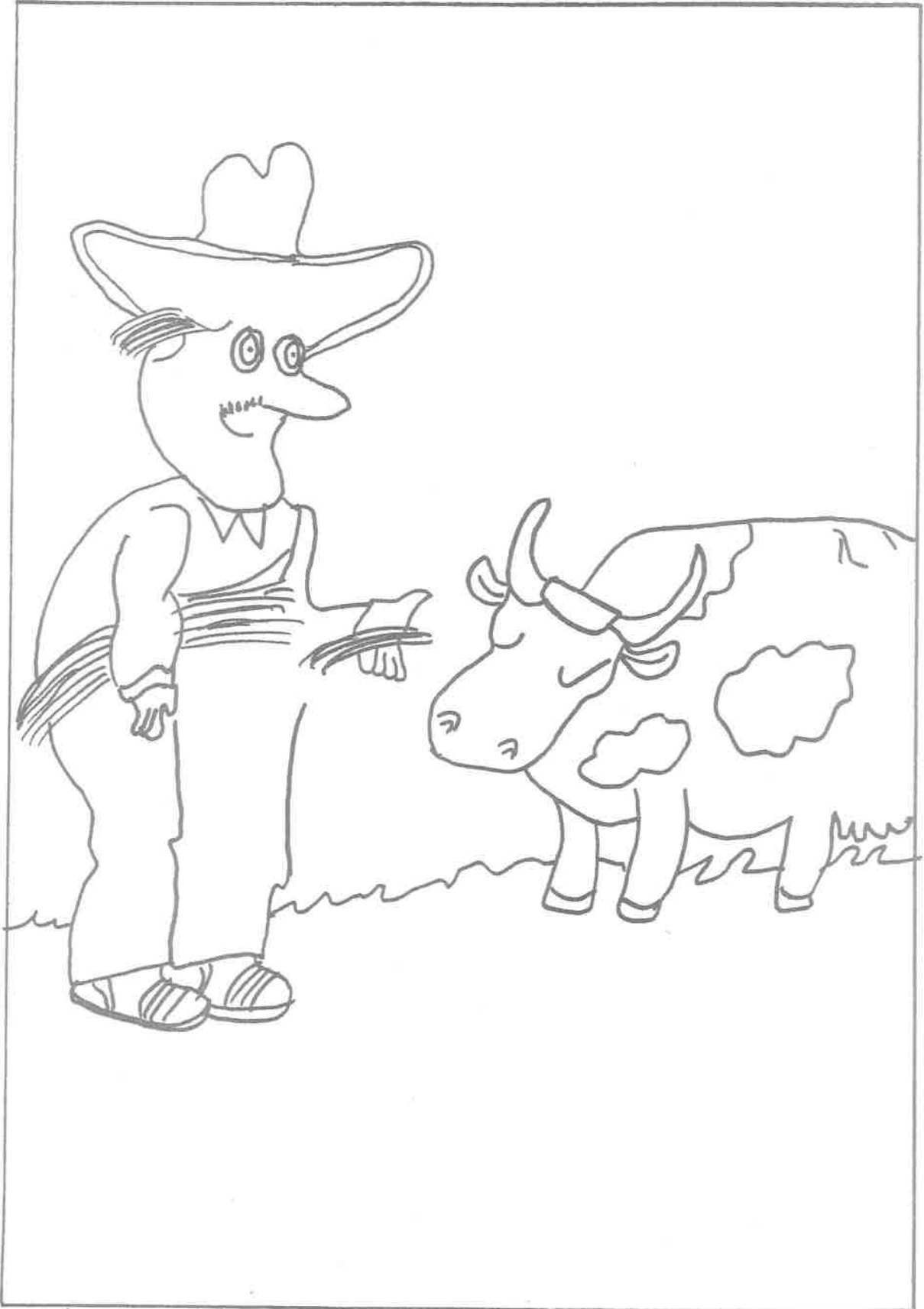


Lámina No. 21

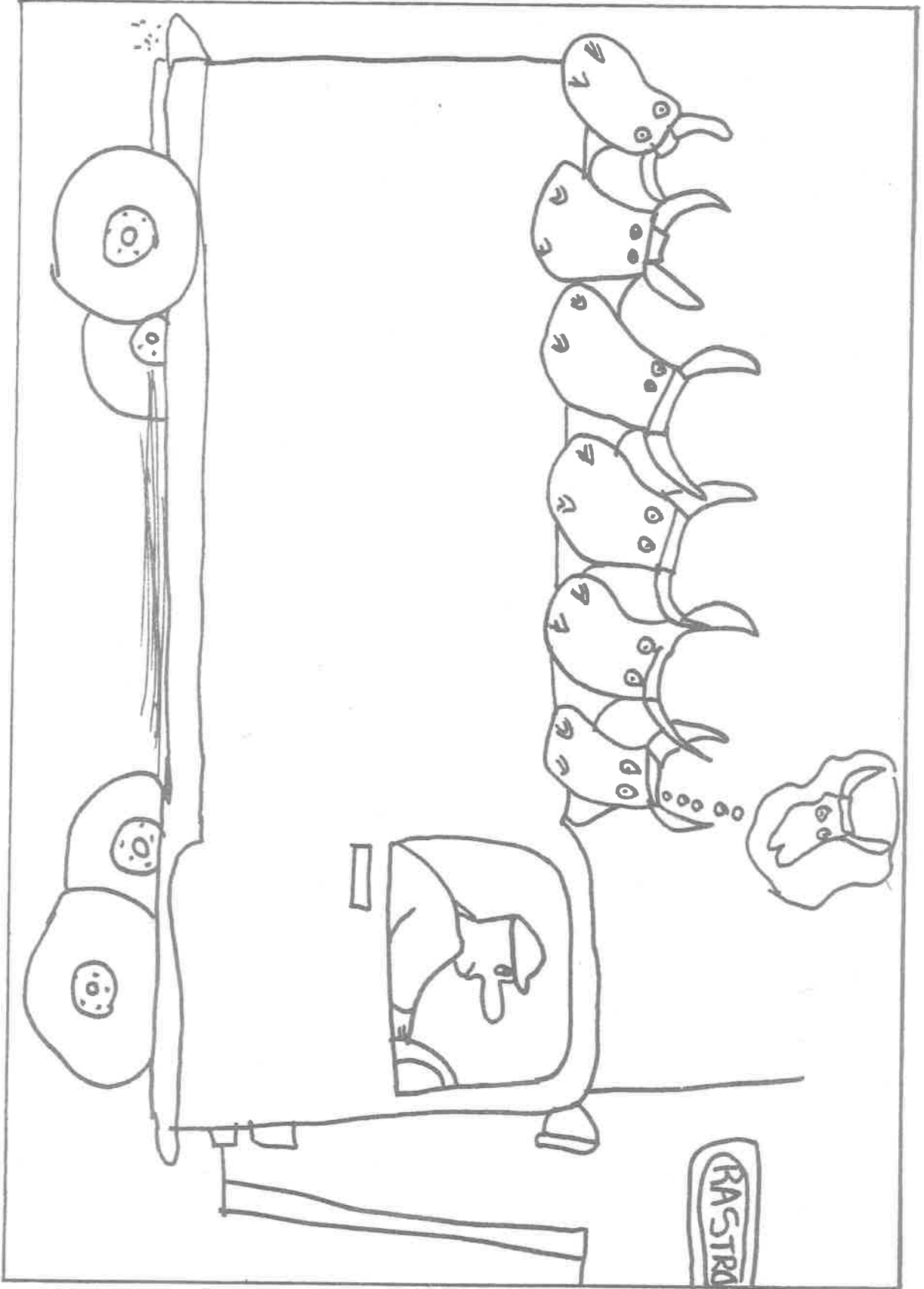


Lámina No. 22



Lámina No. 23



Lámina No. 24



UNIDAD 6. Adaptación del medio.

MODULO 2. Los vecinos.

O.E. 2.7 Entone una canción relacionada con el módulo.

Nombre del juego. CACION DE LOS VECINOS.

(se hará la mímica correspondiente)

Se realiza en el aula y con la música de: "El zapatero".

Tengo mis buenos vecinos  
que pendientes siempre están  
de lo que a Mí se me ofrezca  
para poderme ayudar.

¡Qué felices vivimos!  
con tan buena amistad  
seguros nos sentimos  
con su cordialidad.

Lámina No. 25



LOS VECINOS

UNIDAD 6. Adaptación al medio.

MODULO 3. En todas partes sale el sol.

O.E. 3.6 Inventa un canto al sol (cántese con la música de la cucaracha).

#### CANTO AL SOL.

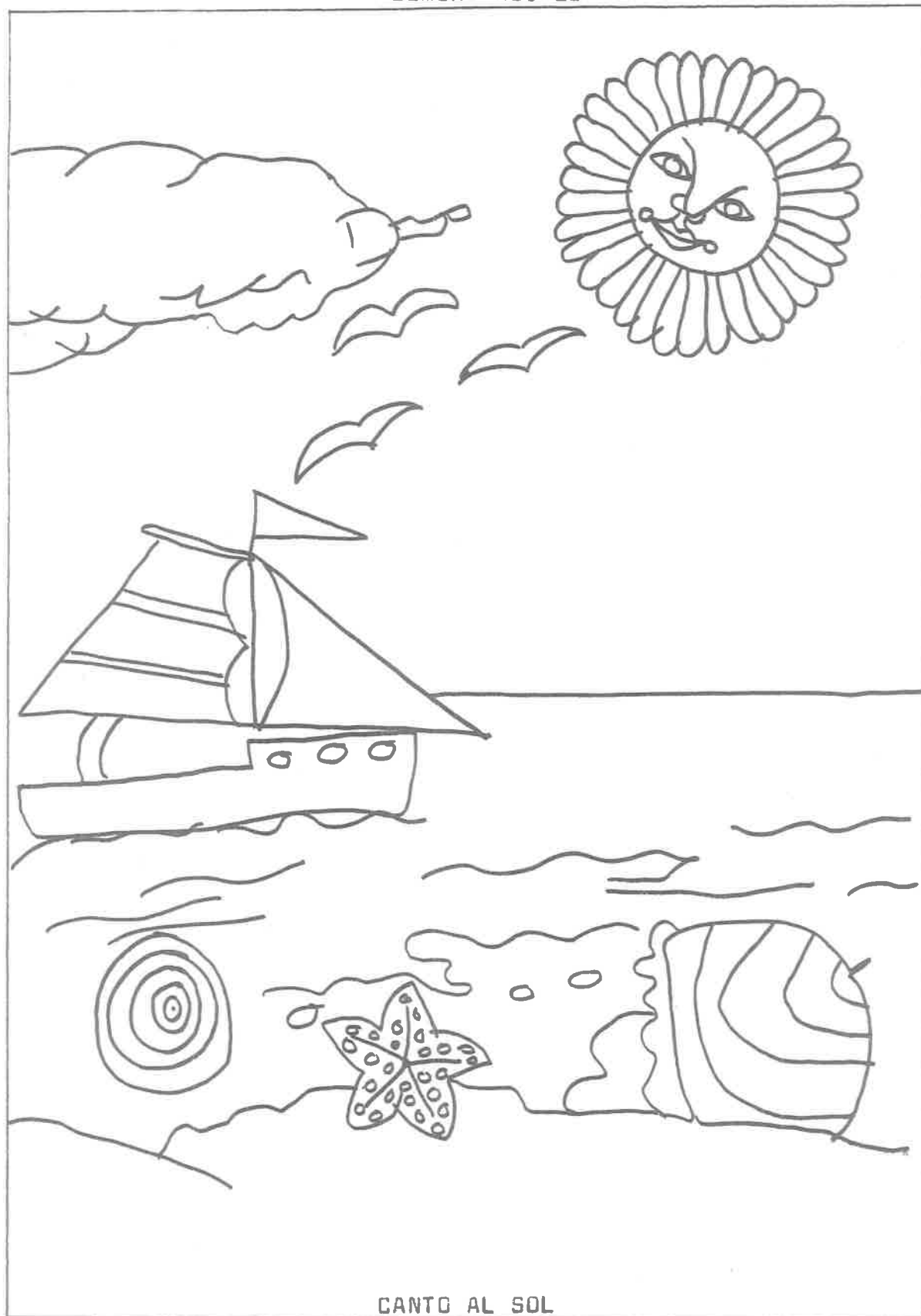
El solecito, el solecito  
en el día se enojó  
porque la nube  
porque la nube  
con su cuerpo lo ocultó.

Las lagartijas, las lagartijas  
ya se fueron a esolear  
con sus amigas, con sus amigas  
para poder descansar.

Todos los animalitos  
necesitan solecito  
y también para los niños  
les resulta sabrocito.



## Lámina No. 26



UNIDAD 6. Adaptación al medio.

MÓDULO 3. En todas partes sale el sol.

O.E. 3.17 Juegue una ronda que le permita representar corporalmente y en forma libre las actividades del campo y la ciudad.

Nombre del juego.

RONDA DEL CAMPO Y LA CIUDAD.

Se juega en el patio, formando un círculo y haciendo los movimientos de acuerdo con lo que diga la canción, que será la música de "El pescadito".

En el campo verde  
Yo salgo a jugar  
con mis amiguitos  
corro sin cesar.

En el río claro vamos a nadar  
y los pececitos  
vamos a observar.

La ciudad me gusta  
para ir a estudiar  
y comprar juguetes  
y poder pasear.

Se ve mucha gente

correr por doquier  
edificios altos  
que podemos ver.

Me gusta el campo  
también la ciudad  
pero más me gusta  
venir a estudiar.

## Lámina No. 27



EL CAMPO

Lámina No. 28



LA CIUDAD

UNIDAD 7. México mi país.

MODULO 2. Lugares de México.

O.E. 1.14 Entone coplas de distintos lugares (regiones).

Nombre del juego. CANCION DE LA CIUDAD DE CHIHUAHUA.

Se realiza en el salón y en cada verso se indican las instrucciones de los movimientos que se van a realizar, es un juego en el que la hilera que represente mejor sus movimientos esa será la ganadora. (se canta con la música de la "Varsoviana".

Mi Chihuahua, mi Chihuahua

qué bonita está (se dan 10 palmadas)

sus pequeños, sus pequeños

siempre alegres van. (se dan 10 palmadas en la banca)

México lindo mi país natal (10 movimientos de pies alternados con ambos pies)

que los turistas van a visitar (10 movimientos con pies)

siento alegría por mi capital

muy orgullosos debemos estar. (10 movimientos de palmadas alternadas con los pies).



CANCION DE LA CIUDAD DE CHIHUAHUA

UNIDAD 7. México mi país.

MODULO 2. Podemos comunicarnos.

O.E. 2.1.1 Juegue a transmitir un mensaje con sus compañeros.

Nombre del juego.

EL MENSAJE SECRETO.

El juego se realiza en el salón de clases, se les reparte a los niños unas tarjetas de cartulina o cartoncillo de 15 x 9 cms.

En ellas la maestra escribe un mensaje en clave para que el niño descifre su contenido; previamente se habrá escrito la clave en el pizarrón. Al reverso de la tarjeta el niño escribirá lo que dice el mensaje.



## Lámina No. 30

A a = l

c = 4

e = ∩

@ &lt; l

m = ∩

p = x

n = +

r = \*

o = Δ

t = □

i = .



UNIDAD 8. Cambiamos con el tiempo.

MODULO 1. Antes, ahora y después.

O.E. 1.16 Haga juegos con las vocales.

Nombre del juego. JUEGO FONOLÓGICO CON LAS VOCALES.

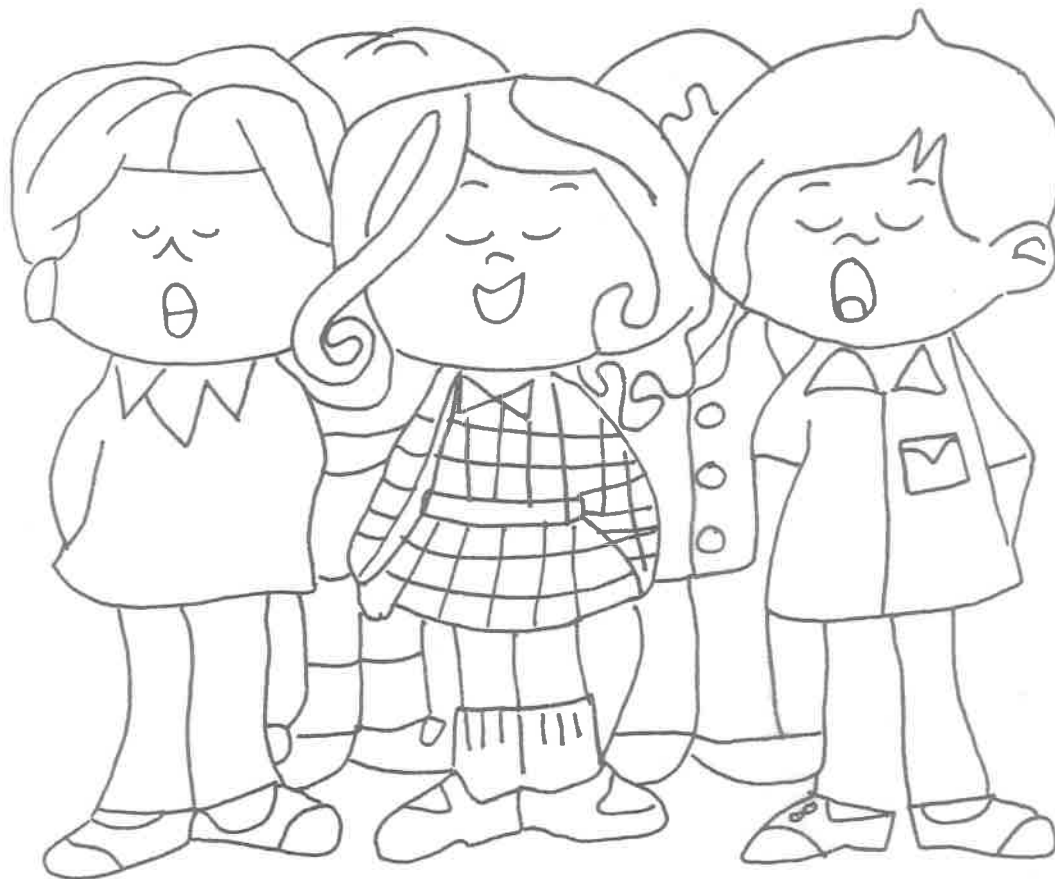
Se canta el zapatero (canción infantil) cada vocal se irá cambiando por la que le corresponda en su turno, ejemplo:

Yo le dije a un zapatero  
que me hiciera unos zapatos  
con el piquito redondo  
como lo tienen los patos.

Ya la daja en zapatara  
ca ma hasara anasa zapatas  
can la pacata radanda  
cama la tanan las patas.

Y así sucesivamente se van modificando las vocales (los niños podrán inventar otros juegos, ya teniendo la idea de lo que desea).

## Lámina No. 31



JUEGOS FONOLÓGICOS CON LAS VOCALES

UNIDAD 8. Cambiamos con el tiempo.

MODULO 1. Antes, ahora y después.

O.E. 1.16 Haga juegos fonológicos.

Nombre del juego.

JUEGO FONOLÓGICO.

Bota y bota la pelota  
la pelota bota y rebota  
pero, como rebota y bota  
Carlota no bota ni rebota  
ni puede la pelota.

Este trabalenguas lo dicen los niños que deseen hacerlo al frente del salón, pero que no sean muchos para que no llegue a resultar tedioso.

Lámina No. 32



JUEGO FONOLÓGICO

## VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### A. Conclusiones.

El juego infantil es una forma de expresión, elemento de socialización, herramienta de conocimiento que ajusta y equilibra la afectividad; un positivo instrumento que es útil para favorecer el desenvolvimiento del pensamiento, en una palabra resulta un medio esencial de organización que desarrolla y afirma la personalidad.

El niño desde antes de nacer siente necesidad de movimiento y éste ayuda al desarrollo biológico y mental. Por tanto en la enseñanza deben integrarse el juego y el aprendizaje, así el alumno aprenderá mejor a través de la actividad lúdica, ya que ésta le proporciona placer y se le motiva para lograr nuevos aprendizajes.

A pesar de que el juego es un recurso didáctico en el primer año de la escuela primaria y está al alcance de todos los maestros, en ocasiones no lo aplican; quizá la ansiedad de los mismos y los criterios tradicionales de la enseñanza han hecho que el maestro le preste poca importancia al juego que es un factor necesario para que el niño obtenga condiciones propicias para el aprendizaje integral.

A pesar de que el programa integral cuenta con diversas actividades lúdicas y dosificadas a los intereses y necesidades del niño, algunos maestros descartan esas actividades ante el

temor de no terminar la enseñanza del proceso de lecto-escritura en el ciclo escolar; por eso le dan más importancia al aspecto cognoscitivo, dándole por consiguiente poca valoración al -- área afectivo-motriz.

Pudimos constatar que los maestros sí tienen conocimiento de la importancia del juego en el aprendizaje, pero observamos que a la hora de llevarlo a cabo no lo hacen en su totalidad, -- dedicándose la mayor parte del tiempo al área de español por -- creer que es lo básico para la formación del niño.

Aseguran los maestros encuestados que la actividad lúdica la realizan diariamente, careciendo de veracidad esta afirma--- ción porque al tabular las respuestas comprobamos que algunos -- maestros sólo realizan actividades lúdicas en diciembre y abril, ya que allí se encuentran festividades especiales para ser realizadas con los niños, sin tomar en cuenta que el juego forma -- parte de la vida del pequeño.

Así mismo pudimos darnos cuenta que los maestros que aplicaron las actividades lúdicas, en su mayoría las realizaron den-- tro del aula, impidiendo al niño desplazarse libremente en espa-- cios abiertos en los cuales se les estimula para que realicen -- mejor sus movimientos corporales. En estos lugares es donde -- con más éxito se prestan para que el niño haga uso de los imple-- mentos adecuados a estas actividades, tales como llantas, cuer-- das, palos de escoba, escaleras, etc., usando estos objetos en el salón de clases impediría que el niño lograra con mayor éxi--

to los objetivos que se propone.

Los directores les brindan apoyo a los maestros de primer año para llevar a cabo los juegos incluidos en su preparación; porque ellos tienen el conocimiento de la importancia de los mismos, pero desconociendo en parte algunos el manejo del programa de primer año.

Los resultados de nuestra encuesta nos demostraron que algunos directores están al pendiente de las actividades del primer año, revisando su planeación escolar semanalmente y promoviendo eventos socio-culturales que ayudan al desenvolvimiento del educando.

Los maestros de Educación Física y Educación Artística son un valioso apoyo de primer año de las escuelas que encuestamos. Los programas de los maestros especiales no son acordes a las actividades del programa integrado, razón por la cual no existe similitud en sus actividades lúdicas, desconociendo si estos maestros presentan planeación escolar al director.

Los cursos de superación profesional son de suma importancia y ayuda para el maestro, porque actualiza en las reformas educativas preparándolos para el mejor desempeño de su labor docente.

Desafortunadamente estos cursos están muy espaciados, ya que en el ciclo escolar 84-85 únicamente se realizó uno al iniciar el año escolar. En los cursos anteriores que se han impar



tido no se le ha dado la debida importancia a las actividades lúdicas, dedicando el mayor tiempo a tratar las actividades de lecto-escritura y matemáticas y analizando someramente el programa.

El carecer de orientación hacia otras áreas, hace que la educación no sea integral como lo pretende la Secretaría de Educación Pública.

Sabemos que los seminarios o reuniones no son la única opción para que un maestro de primero lleve a feliz término su trabajo; se necesita que el maestro sepa cuando menos un poco de lo que le gusta al niño, lo que necesita, lo que le es indispensable en su etapa de crecimiento que son los "Intereses Lúdicos"; pero sí ayudan este tipo de reuniones a darles nuevas ideas, nuevas formas de trabajo y tal vez confianza para la labor que se les ha encomendado.

Según los datos que tenemos, a nuestros compañeros interrogados les es más manejable usar el juego en matemáticas, pero este auxiliar es válido en todas las áreas; basta con un poco de trabajo y mucha disposición. Qué halagador es saber que el juego sí es considerado como auxiliar didáctico; pero más halagador sería si el maestro lo tomara y lo utilizara con la seriedad que merece.

Los juegos organizados tienen una importancia mayor para los maestros, pero no son los únicos que forman parte de las actividades lúdicas; pues el hacer una rima, una adivinanza, una

poesía, un trabalenguas, una danza, un ejercicio motriz, etc., forman parte del juego, hasta con que se le de un enfoque agradable y divertido al tema.

Las actividades lúdicas que marca el programa integrado a juicio de los maestros son suficientes; por lo tanto no hay razón para no hacerse como allí se marcan tomando en cuenta que todas ellas están encaminadas a desarrollar aspectos cognoscitivos, motrices y afectivos.

Es grato tener personas emprendedoras e interesadas en el desarrollo integral del educando como las que tienen a su cargo el Programa Cultural de los Niños, porque con sus actividades están contribuyendo a que el chico desarrolle sus facultades impulsándolos a que participen en poesía, danzas, dibujo, etc., que son actividades que sí le interesan al niño.

Debemos enseñarles a los niños desde el primer año, en una forma sencilla los objetivos que deben alcanzar en el desarrollo de los temas.

El juego es una preparación para la vida; necesaria y espontánea de cualquier niño y esto debe ser la base del proceso educativo. El juego sensorio-motriz comprende el manejo de objetos y actividades como gatear, correr, arrastrarse, saltar, caminar y todo lo que pueda el niño manipular con sus manos.

El juego imaginativo es en el que el niño finge ser animal, carro, gigante, etc. El juego social es el juego en el que --

existen reglas, se juega entre dos o más niños, fomenta la solidaridad.

Una conclusión importante consistió en darse cuenta que el maestro requiere tener una actitud de creatividad y valoración del juego, debido a las deficiencias encontradas hacemos algunas sugerencias entre las que resaltan la proposición de juegos, con la finalidad de estimular a los maestros para que ellos -- creen sus propias actividades lúdicas.

Con nuestro trabajo no tratamos de descubrir nada nuevo, -- tan sólo sugerimos que los maestros utilicen lo más que puedan el juego en su labor docente, porque están comprobadas todas -- las ventajas que éste proporciona al proceso educativo.

No se debe olvidar que el juego influye en el desarrollo -- físico, en la buena salud, es recreativo, que sirve para el de-- senvolvimiento social, fomenta el espíritu de cooperación, ayu-- da al desarrollo intelectual, influye en la conducta; siempre y cuando se aplique oportunamente y con discreción.

#### B. Recomendaciones.

El programa integrado cuenta con numerosas y diversas actividades lúdicas, pero es flexible, los maestros pueden modifi-- car, adaptar y ampliar los juegos que se exponen. Siendo las -- actividades lúdicas las que el alumno acoge con más entusiasmo, el maestro debería dedicar más tiempo a las mismas.

El maestro puede y debe hacer uso de su creatividad para la invención de juegos que se sugieren en el programa, ya que no se necesita ser un experto en la materia; basta voluntad, un poco de creatividad, y conocimiento de los intereses del niño.-- Motivándolos con juegos sencillos y amenos haremos la enseñanza más interesante.

Sería conveniente que los maestros especiales y los de grupo se guiaran por un mismo programa, para el desarrollo de las actividades lúdicas y que el director estuviera pendiente de -- que los maestros presentaran su preparación escolar de acuerdo a las áreas que marca el programa integrado.

Los maestros deberían de aprovechar con más frecuencia los espacios abiertos, que son los que mejor se prestan para el desarrollo de actividades motrices; los directores deben tener un profundo conocimiento del programa integrado para orientar y -- apoyar al maestro de grupo, ya que para algunos maestros es la primera ocasión que tienen a su cargo el primer grado.

El director debe poseer una mayor preparación profesional que lo convierta en un colaborador y asesor de su personal docente para lograr una mejor comunicación y poder llevar a cabo el desarrollo de las actividades educativas; así mismo esta preparación lo hará escoger atinadamente al maestro que tendrá a su cargo el primer año, pues no es fundamental que el maestro con más años de servicio sea el idóneo para este grupo; necesita además de preparación profesional, disponibilidad, buen ca--

rácter y afectividad hacia los niños pequeños.

De acuerdo a nuestra tabulación de datos la mayoría inicia su clase con español, pero sería recomendable que se inicie con las actividades lúdicas para que el niño encuentre en la escuela un ambiente agradable desde que principie sus actividades -- hasta que termine.

Tomando en cuenta este aspecto lograremos que el niño olvide presiones, temores, tensiones con las cuales llega algunas veces al aula.

Cuando veamos que el grupo está indisciplinado o cansado, es necesario que el maestro combine su trabajo con una actividad lúdica sacando su grupo (para lograr relajamiento de los -- alumnos) que es el mejor lugar para lograr la realización de estos eventos.

El juego es un valioso auxiliar didáctico que se debe integrar en todas las áreas. No vemos entonces el motivo del por -- qué algunos maestros realizaron su último juego en los meses de marzo y abril, ya que éste debe hacerse por lo menos semanalmente hasta concluir el año escolar.

Sugerimos que los seminarios de superación profesional se lleven a cabo al inicio de cada unidad, para que el maestro -- cuente con suficiente material didáctico y orientación adecuada para realizar el proceso enseñanza aprendizaje. Insistiendo en que las actividades que se realicen sean más prácticas que teó-

ricas. Al observar los ejemplos más objetivos se nos facilitan más para llevarlos a la práctica.

Los directores deben conocer lo que el maestro va a enseñar, por lo tanto deben asistir a los seminarios como integrantes del grupo y participar en ellos al igual que los demás.

La mayoría de los directores consideran las actividades de maduración y lúdicas como buenos auxiliares didácticos; por lo tanto sugerimos que en cada escuela se realicen reuniones semanales con los grupos paralelos para intercambiar opiniones e ideas acerca de dichas actividades, para que el maestro cuente con material suficiente para el trabajo a realizar en la semana; lográndose con esto que los grupos vayan a ritmo semejante siempre y cuando éstos sean heterogéneos porque al haber en los grupos niños de baja y alta puntuación, en la prueba de madurez trabajarán los maestros de grupo acordes.

En cuanto a los eventos socio-culturales son muy pocos los grupos de primer año que participan en el saludo a la bandera, siendo que es obligación que a estos grupos se les incluya en dichos eventos ya que al niño desde muy pequeño se le debe fomentar el amor y respeto a los símbolos patrios.

La danza es un exponente de la belleza humana, sin embargo en la lámina No. 7 de la encuesta a los directores no figura ninguna participación de los grupos de primer año en este arte tan importante para lograr la coordinación motora del niño.

Las escuelas cuentan con algunos implementos para ejecutar las actividades del juego pero se pueden adquirir otros materiales para el mismo fin sin costo alguno, ejemplo: fichas, botes, palos de paleta, semillas, cajas de leche, tapaderas, costales, cajas de cerillos, cajas de cereales; con estos materiales los maestros podrán hacer una gran variedad de juegos aprovechando la enorme creatividad que posee el maestro.

## GLOSARIO

- Asimilación:** Ajustar el comportamiento y como consecuencia, el saber adquirido, a las exigencias de lo nuevo.
- Catártico:** Purificador de la mente para librarla de lo que actúa a causa de perturbación.
- Excelencia:** Calidad o bondad que constituye y hace digna de -- singular aprecio y estimación en su género una cosa.
- Filogenia:** Disciplina evolutiva que averigua la formación y en cadenamiento de los diversos grupos de organismos.
- Gracia:** Don natural que hace agradable a la persona que la posee.
- Lúdica:** Relativo al juego.
- Ludoterapia:** Terapia del juego.
- Ontogenia:** El desarrollo biológico de cada individuo.
- Pugilato:** Contienda o pelea a puñadas.
- Pancraccio:** Combate o lucha de origen griego donde eran lícitos todos recursos para vencer al adversario.
- Paidología:** Suma de conocimientos relativos a la infancia.
- Puericultura:** Disciplina y prácticas relativas a los cuidados que requiere el normal desarrollo del niño.



**Pentatlón:** Conjunto de cinco ejercicios atléticos que actualmente consisten en 200 y 1500 metros lisos, salto de longitud, lanzamiento de discos y jabalina.

## BIBLIOGRAFIA

- ALMADA, R. Francisco. Diccionario de Historia y Geografía, Segunda Edición.
- BALLESTEROS, Elías Emilia. La Educación de los Adolescentes, - Edit. Patria, S.A. Sexta Edición; México, D.F.  
Biblioteca Psicopedagógica. Edit. Díaz 1968.
- BRYANT, J. Cratty. Juegos escolares que desarrollan la conducta, Primera Edición; Edit. Paz. México.  
Cartografía del 275 Aniversario de Chihuahua.
- COHEN, Brenda. Ciencias de la Educación. Introducción al pensamiento educativo, Segunda Edición; México, D.F. 1977.
- CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles, Edit. Kapelusz. Primera Edición; Argentina. 1958.
- CHAVEZ, Rafael. El juego en la educación física, Edit. Doncel. Primera Edición; Madrid. 1964.
- DANOFF, Judith. et. al. Iniciación con los niños, Edit. Trillhas. Primera Edición; México. 1981.
- DEL POZO, Hugo. Recreación Escolar, Edit. Avante, S. de R. L. Cuarta Edición; México. D.F. 1979.
- DEL TURO, Miguel y Gisbert. Pequeño Larousse Ilustrado, Edit. Larousse. 1970.

- Enciclopedia. "El Nuevo Tesoro de la Juventud", Tomo V, Primera Edición; Edit. W.M. Jackson I.N.C. México. 1972.
- FINGEERMAN, Gregorio. Psicología Pedagógica e Infantil, Edit. El Ateneo. Undécima Edición; Buenos Aires. 1976.
- GOMEZ, González Filiberto. Rarámuri Mi diario Tarahumara, Edit. Chihuahuense, A.C. Segunda Edición: Chihuahua. 1980.
- HISMAN, Denis. Enciclopedia de la Psicología, Plaza Janes
- IBAÑEZ, Manuel. Nuestro Tesoro Escolar, Edit. Universo. México 1982.
- JIMENEZ, Coria Laureano. Conocimiento del educando y Organización Escolar, Edit. Porrúa, S.A. México, 1979.
- LE FRANCIS, Guy R. Acerca de los niños, Fondo de Cultura Económica. Primera Edición; México. 1978.
- MAKARENKO, Anthon. Psicología-Pedagogía, Conferencias sobre educación infantil, Edit. Mexicana, S.A. Unidos.
- Microplaneación Regional. Educación Estatal. Chihuahua.
- MONTESSORI, María. Antología. Unión Tipográfica, Edit. Hispanoamericana, Tomo IV. México 1, D.F. 1980.
- MUSSEN, Conger Kagan. Desarrollo de la personalidad del niño, - Edit. Trillas. Décima Segunda Edición; México 11, 1980.
- NAGERA, Pérez Humberto. Educación y desarrollo emocional del niño, La Prensa Médica Mexicana. Segunda Edición; México 20 D. F. 1979.

- PEINADO, Altable José. Psicología. (Psicología Infantil), Duodécima Edición; Edit. Porrúa. México. 1979.
- PIAGET, Jean. A dónde va la educación, Edit. Teide, S.A. Tercera Edición; 1978.
- PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología Genética, E.M.C.E. - Editorial. Cuarta Edición; Argentina. 1973.
- PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía, Edit. Ariel. Tercera Edición; Barcelona. 1978.
- PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño, Imitación y sueño, Imagen y representación. Sexta Edición; 1980.
- POLK, Lilard Paula. Un enfoque moderno al método Montessori, -- Edit. Diana. México. 1979.
- S.E.P. Antologías Filosóficas. Política Educativa,
- S.E.P. Chihuahua. Monografía Estatal. México. 1982.
- S.E.P. Programa Escolar Integrado de primer año, Primera Edición; México. 1980.
- S.E.P. Normas Fundamentales, Talleres Gráficos de la Nación. - México. 1980.
- SCHFFLER, Lilian. Marinero que se fue a la mar, Edit. Premia.- SEP. Cuarta Edición; México. 1985.
- SOLA, Mendoza Juan. Puericultura, Edit. Trillas. Sexta Edición; México. 1979.

WARREN, C. Howard. Diccionario de Psicología, Fondo de Cultura Económica. México, D.F.

• WALLON, Henry. Colección Pedagógica. La Evolución Psicológica - del niño.

ZAPATA, A. Oscar. Psicopedagogía de la motricidad. Edit. Trillas. Primera Edición; México. 1979.

## ANEXO A.

## CREDITOS A LAMINAS

Láminas tomadas de los siguientes libros:

- Lámina No. 1 Características del niño. Juegos Infantiles.
- Lámina No. 2 El Juego. La Escuela. Edit. Novaro. México, D.F. - 1980.
- Lámina No. 3 Juegos tradicionales. Juegos Infantiles. Organización Editorial Novaro. México. 1980.
- Lámina No. 4 Juegos Tarahumaras. Chihuahua Hoy. Centro Librero La Prensa, S.A. Chihuahua, Chih., 1985. p. 134.
- Lámina No. 5 El Sobre Mágico. La Escuela.
- Lámina No. 6 El Mago y su Varita Mágica. La Escuela.
- Lámina No. 7 El Robot preguntón. Formas. Fernández Editores, S.A. de C.V. México. 1985.
- Lámina No. 8 Localización de la piñata. La Escuela.
- Lámina No. 9 Rimas. Colección Colorín. Ediciones Suromex. México. 1984.
- Lámina No. 10 Los estados de ánimo. Entretenimientos. Ediciones Suromex, S.A. México. 1984.
- Lámina No. 11 La familia. Manitas ocupadas. No. 24 Ediciones Libro, S.A. México, D.F. y el Libro de Segundo año, segunda parte. SEP. México, D.F.

Lámina No. 12 Ronda de animales ovíparos. La Escuela.

Lámina No. 13 El zoológico. Animales domésticos. Edit. Novaro.  
México, D.F.

Lámina No. 14 Las edades. Entretencimientos.

Lámina No. 15 Rimas. Integrantes de la investigación.

Lámina No. 16 Las vocales. La Escuela.

Lámina No. 17 Rodando, rodando. La Escuela.

Lámina No. 18 Adivinanzas de animales y plantas. Animales do-  
mésticos.

Láminas de la 19 a la 24. ¿Qué sucede? Libro de segundo año.  
(programa integrado). Segunda parte SEP.

Lámina No. 25 Canción de los vecinos. Entretencimientos.

Lámina No. 26 Canto al sol. Las cuatro estaciones. Organiza-  
ción Editorial Novaro. México. 1982.

Láminas Nos. 27 y 28 El campo y la ciudad. La Escuela.

Lámina No. 29 Coplas. La Escuela.

Láminas Nos. 30 y 31 Juegos fonológicos. El zapatero y la pe-  
lota. La Escuela.

ANEXO B. JUEGOS INCLUIDOS EN EL PROGRAMA INTEGRADO  
DE 1er. GRADO.

UNIDAD I Percepción del medio.

Módulo 1 Yo

- 1.3 Trate de identificar algunos de sus compañeros -- por sus nombres, en un juego en el que se desplace libremente por el salón.
- 1.10 Dibuje la silueta de un compañero.  
Juegue con su silueta desplazándose por el salón.
- 1.17 Experimente la sensación corporal de relajarse.  
Imprima a su cuerpo diferentes posturas (contracciones, estiramientos) alternadas con relajaciones, realizando un juego.
- 1.18 Descubra los movimientos que se pueden realizar - con su cuerpo.

Módulo 2 Las cosas que veo.

- 2.7 Haga un recorrido por la escuela.
- 2.8 Represente corporal y sonoramente ante el grupo - el objeto que observó.

Módulo 3 ¿Cómo son las cosas?

- 3.3 Juegue al eco nombrando objetos de diferentes texturas.
- 3.5 Camine dentro y fuera del salón explorando con --



sus manos y cuerpo superficie de diferentes textu  
ras.

Módulo 4      ¿ Cómo sueña y dónde está?

- 4.5 Camine con sus compañeros de puntitas y con paso corto.
- 4.7 Realice movimientos que le sugieran una ronda o -  
canción.
- 4.9 Realice ejercicios relacionados con la ubicación  
espacial.
- 4.13 Realice ejercicios de ubicación espacial.
- 4.14 Relate ejemplos de comunicación animal y humana a  
través de juegos.
- 4.16 Participe en el juego La Gallina Ciega.  
Realice otro juego de localización, de identifica  
ción de los sonidos.

## UNIDAD II El niño, la familia y la casa.

- Módulo 1 Lo que me gusta hacer.
- 1.5 Dibuje el juego que más le guste realizar.
  - 1.7 Realice ejercicios al ritmo que se le marque.  
Participe en una ronda en la cual se den órdenes,  
ejemplo: Simón dice - - El juego del calenta---  
miento.
  - 1.8 Marque los ritmos de canciones conocidas con pal  
madas, golpes de pies y movimientos de cuerpo.
  - 1.12 Desplácese con paso deslizado y dé golpes sobre  
líneas rectas y curvas que su maestro dibuje so-  
bre el piso.
  - 1.16 Camine sobre líneas de acuerdo con un estímulo,-  
voy en automóvil, voy en carretera.
  - 1.17 Efectúe juegos en los que dibuje las trayecto---  
rias a seguir.
- Módulo 2 La familia.
- 2.5 Camine entre obstáculos realizando trayectorias  
curvas.
  - 2.8 Participe en juegos como Tengo Tengo, donde ---  
aplique el concepto de 2.
  - 2.10 Expresa por medio de un juego y usando exclama-  
ciones, situaciones de alegría (a reír a reír a

llorar a llorar).

- 2.13 Recorte fichas de dominó, juegue dominó con algunos de sus compañeros.
- 2.14 Cante una ronda e imite las actividades de los miembros de la familia con movimientos corporales.

Módulo 3 La casa.

- 3.6 Juegue una ronda relacionada con la casa (una casa fui a buscar, caminando la encontré, etc.).
- 3.11 Camine siguiendo un ritmo de 3 tiempos, acentuando el paso cada primer tiempo.
- 3.17 Realice ejercicios que faciliten mantener su postura en distintas posiciones. Juegue a los muñecos, elija un compañero que será su muñeco.

Módulo 4 Los servicios de la casa.

- 4.2 Represente mediante un juego teatral la forma de utilizar algún servicio de la casa.
- 4.10 Haga dominós y juegue.
- 4.15 Juegue una ronda relacionada con los servicios de su casa acompañándola con movimientos, Juan Pirulero.

UNIDAD III Necesitamos unos a otros.

Módulo 1 Las semillas.

1.6 Realice juegos con rimas y canciones relacionadas con el tema del módulo. Cante una canción y realice juegos con las palabras rimadas.

Juegue a encontrar palabras que rimen.

1.13 Camine a pasos cortos y largos.

Juegue a lo que hace la mano hace la otra.

1.17 Realice juegos con rimas y canciones relacionadas con el tema del módulo.

Cante una canción y realice juegos con las palabras rimadas.

1.20 Interprete mediante movimientos corporales el crecimiento de una planta que es semilla.

Módulo 2 Nacemos.

2.7 Realice movimientos y sonidos característicos de algunas aves.

2.11 Juegue una ronda que se relacione con animales -- ovíparos.

2.21 Reaccione corporalmente a sonidos de diferente altura.

Coordine movimientos, camine de puntitas invente un juego con sus compañeros en el que emitan soni

dos graves.

**Módulo 3      Crecemos.**

- 3.3    Juegue a representar personas de distintas edades.
- 3.8    Juegue una ronda o cante una canción relacionada con el módulo.
- 3.14   Camine sobre diferentes elementos sin perder su equilibrio corporal.

**Módulo 4      Colaboramos.**

- 4.6    Haga un juego fonológico con todas las vocales.  
Elija el juego con sus compañeros.  
Importancia de seguir acuerdos y organizarse para jugar más agusto.
- 4.13   Forme cuadriláteros con alumnos acostados en el suelo, salte pisando los cuadriláteros.
- 4.14   Juegue a inventar versos que rimen.

## UNIDAD IV La comunidad.

## Módulo 1 El lugar donde viva.

1.11 Camine en diferentes direcciones.

1.12 Realice una secuencia rítmica con 9 sonidos marcados con palmadas.

## Módulo 2 La gente trabaja.

2.14 Participe en un juego relacionado con los diversos trabajos observados.

2.18 Realice juegos con círculos.

2.19 Realice carreras elevando las rodillas.

## Módulo 3 Aprovechamos el agua y el viento.

3.6 Realice movimientos con los brazos, manos y dedos relacionados con el agua.

3.9 Corra extendiendo las piernas al frente, atrás y lateralmente.

3.10 Juegue a representar corporalmente distintos estados del agua.

3.15 Juegue lotería con ilustraciones y palabras que empiecen con "b" y con "v".

3.16 Construya rehiletes, barquitos de papel, juegue con ellos.

## Módulo 4 La gente hace cosas útiles.

- 4.6 Siga trayectorias y realice trazos que describan líneas rectas.  
Camine sobre una trayectoria.  
Corra de un punto a otro.
- 4.7 Participe en juegos de persecución describiendo - trayectorias rectas y curvas.  
Juegue a la ronda en equipos, movilizándose en es pacios delimitados.  
Juegue a los encantados con todos sus compañeros de grupo.
- 4.19 Participe en juegos de carreras con distintas velocidades y trayectorias.  
Corra formando un círculo.  
Corra siguiendo una trayectoria en espiral.

## UNIDAD V El medio rural y el medio urbano.

## Módulo 1 El campo y la ciudad.

- 1.8 Salte manteniendo su equilibrio y coordinando sus movimientos.
- 1.17 Juegue lotería con ilustraciones y palabras que - empiecen con "ll" y con "y".
- 1.18 Juegue una ronda o cante una canción relacionada con el campo y la ciudad.
- 1.19 Juegue a adivinar los nombres de las plantas, animales, lugares y materiales de construcción pro-- pios del campo y de la ciudad.

## Módulo 2 El trabajo en la ciudad y en el campo.

- 2.5 Escuche y entone una canción del campo y otra de la ciudad.  
Realice movimientos elegidos con algunas partes - del cuerpo.
- 2.13 Salte con los pies juntos, cayendo sobre las pun- tas en cuclillas.

## Módulo 3 Transformamos la naturaleza.

- 3.5 Cante combinando sonidos agudos y graves.
- 3.7 Salte sobre la punta de uno y otro pie, manteniendo su equilibrio y coordinando sus movimientos.
- 3.8 Realice saltos sobre uno y otro pie alternadament



te.

Módulo 4 La colaboración entre el campo y la ciudad.

4.15 Realice saltos sobre uno y otro pie alternadamente.

Juegue al avión alternando saltos sobre uno y otro pie.

Juegue al caracol saltando sobre un pie, cuente el número de saltos que realiza.

4.17 Relacione la elaboración.

Juegue en equipos a realizar algún proceso de elaboración de alimentos o ropa.

Elimine a uno de los integrantes del juego.

4.21 Baile saltando, etc.

## UNIDAD VI Adaptación al medio.

- Módulo 1 Nuestra casa nos protege.
- 1.12 Salte partiendo de un plano superior a otro inferior.
  - 1.13 Juegue a la tiendita.
- Módulo 2 Los vecinos.
- 2.7 Entone una canción relacionada con el módulo.  
Haga una muñeca y juegue con ella.
  - 2.16 Participe en juegos que desarrollen su creatividad.
- Módulo 3 En todas partes sale el sol.
- 3.6 Invente un canto al sol.
  - 3.17 Juegue una ronda que le permita representar corporalmente y en forma libre las actividades del campo y la ciudad.
- Módulo 4 Aprendemos en todas partes.
- 4.4 Elabore un juguete que se parezca a alguno de los que ha visto.  
Juegue con algún compañero utilizando el juguete.
  - 4.10 Juegue lotería con ilustraciones y palabras, etc.
  - 4.11 Realice saltos partiendo de un plano inferior a otro superior.

## UNIDAD VII México mi país.

## Módulo 1 Lugares de México.

1.6 Ruede como leño.

1.14 Entone coplas de distintas regiones.

## Módulo 2 Podemos comunicarnos.

2.8 Juegue a armar un programa de televisión.

2.11 Juegue a transmitir un mensaje a sus compañeros.

## Módulo 3 Podemos transportarnos.

3.1 Elabore en papel barquitos y aviones y carros y --  
juegue con ellos.

3.7 Participe en el juego Me voy de viaje en...

3.15 Ruede sobre uno y otro hombro.

## Módulo 4 Somos mexicanos.

4.9 Investigue algunos juegos que se practiquen en Mé-  
xico.

4.10 Construya un balero con un bote.  
Utilice el juguete que construyó.

4.14 Realice movimientos al ritmo de una pieza de músi-  
ca.

## UNIDAD VIII Cambiamos con el tiempo.

Módulo 1 Antes, ahora, después.

1.1 Que el alumno juegue al espejo humano con sus com  
pañeros.

1.3 Cuáles juegos sabía cuando ingresó a la escuela -  
y cuáles aprendió?

Si puedes saltar, correr, trepar mejor que hace -  
un año.

1.9 Diferencie el pasado, presente y futuro realizan-  
do algunos juegos.

Juegue a caracterizar con sus movimientos y acti-  
tudes a un bebé, a un niño, a un adulto y a un en  
ciano.

Realice un juego que antes le gustaba jugar.

Realice un juego que le guste ahora.

Juegue con sus compañeros a completar expresiones  
con antes, ahora, después.

1.16 Haga juegos fonológicos.

Módulo 2 El pasado de mi familia.

2.5 Trepe por una escalera en posición inclinada apo-  
yando diferentes partes del cuerpo.

Trepe sobre los barrotes de una escalera tendida  
sobre el piso (horizontal) apoyando manos y pies.

Módulo 3 ¿Cómo era el lugar donde vivió?

3.7 Realice juegos fonológicos con palabras del texto.  
Juegue a completar palabras incompletas.

3.10 Haga un juego fonológico recortando letras y pegándolas en el lugar correspondiente.

Módulo 4 México y su pasado.

4.8 Trepe sobre una escalera fija en posición vertical.

4.13 Elabore un títere que reproduzca un personaje del pasado usando hilos, círculos, triángulos y material de desecho.

Dé un nombre al personaje y juegue con él.

## ANEXO C. JUEGOS SELECCIONADOS DE ALGUNOS AUTORES.

Autor: Manuel Ibáñez. Nuestro Tesoro Escolar. páginas 16,-  
37 y 96.

## EL VUELEN VUELEN.

La reunión o tertulia se forma en círculo, alrededor del - que lleva el juego, éste pone sobre las rodillas y los otros ha- cen lo mismo. El director dice: vuelen, vuelen las palomas, le- vanta las manos en acción de volar y los demás lo imitan.

Sigue nombrando aves como perdices, calandrias, jilgueros, etc., pero, para sorprender a los jugadores en vez de nombrar - aves al levantar las manos, nombra otro animal incapaz de volar, por ejemplo dice: vuelen, vuelen los cangrejos, si los jugado-- res poco atentos, levantan las manos, en tal caso paga su pren- da. Es un juego en que la distracción hace caer a muchos.

## YO VENDO MI CANASTILLO.

Dispuesta la reunión en semicírculo, el que esté en una de sus extremidades, toma una caja, un estuche o cualquier otro ob- jeto y dice: presentándolo al más inmediato.

Yo vendo a Usted mi canastillo ¿qué pone Ud. en él? y el - otro responde; un papel, un timonel o cualquiera palabra que -- termine en él, el chiste del juego consiste en que cada uno di- ga palabras diferentes de los otros jugadores pagando prenda -- quien repita la palabra que otro ha dicho. La terminación de - las palabras se cambia a gusto de los que juegan. Así puede de

cirse ¿qué pone Ud. en mi canastilla? una botella, una grosella, una estrella, una maceta, una cajeta, una corneta, etc.

#### MELANCOLICO ESTA MI DUEÑO.

El director empieza diciendo: melancólico está mi dueño, - añade a la segunda vuelta ¿quién lo desmelancolizará, lo cual - deben repetir los jugadores con lo primero. En la tercera ---- vuelta agrego: el desmelancolizador que lo desmelancolice, buen desmelancolizador será. Raro es el que debiendo repetir las pa labras juntas, en la última vuelta no pague prenda.

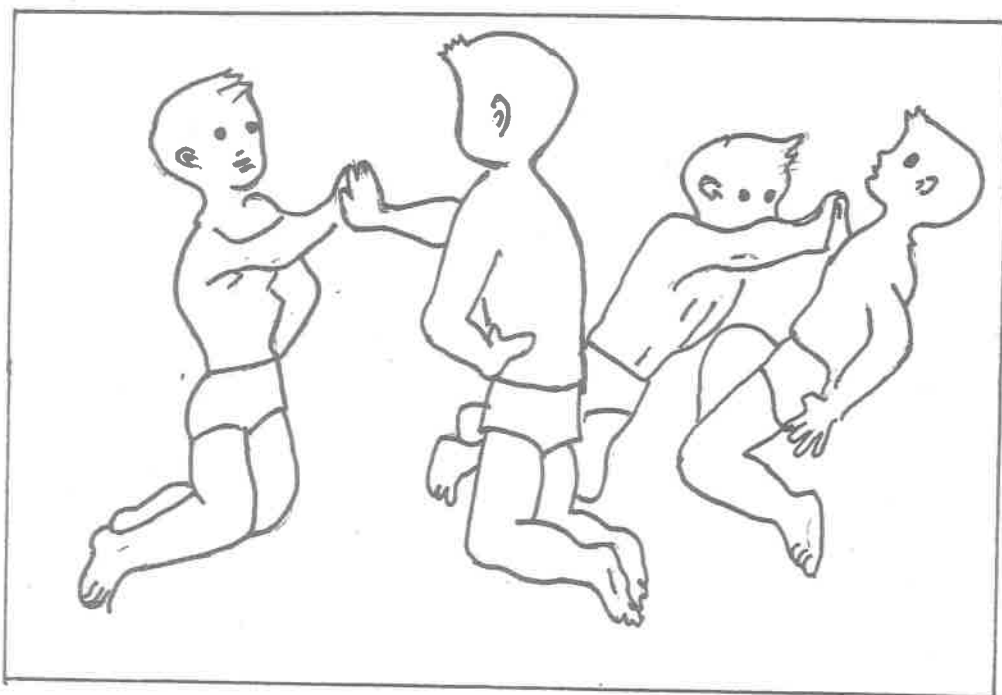
Juegos de Rafael Chávez. El Juego en la Educación Física.  
página 46.

### TOPAR.

Juego apto para niños exclusivamente.

#### Condiciones:

- a) Material: ninguno
- b) Local: cualquiera
- c) Duración: tres minutos
- d) Número de jugadores: variable
- e) Dispositivo: por parejas dándose frente.



Separados dos pasos. Flexionar el tronco hasta la horizon  
tal, cabezas con contacto y apoyar las manos en los hombros del  
contrario.

Desarrollo. Empujar tratando de hacerse retroceder mutuamente.

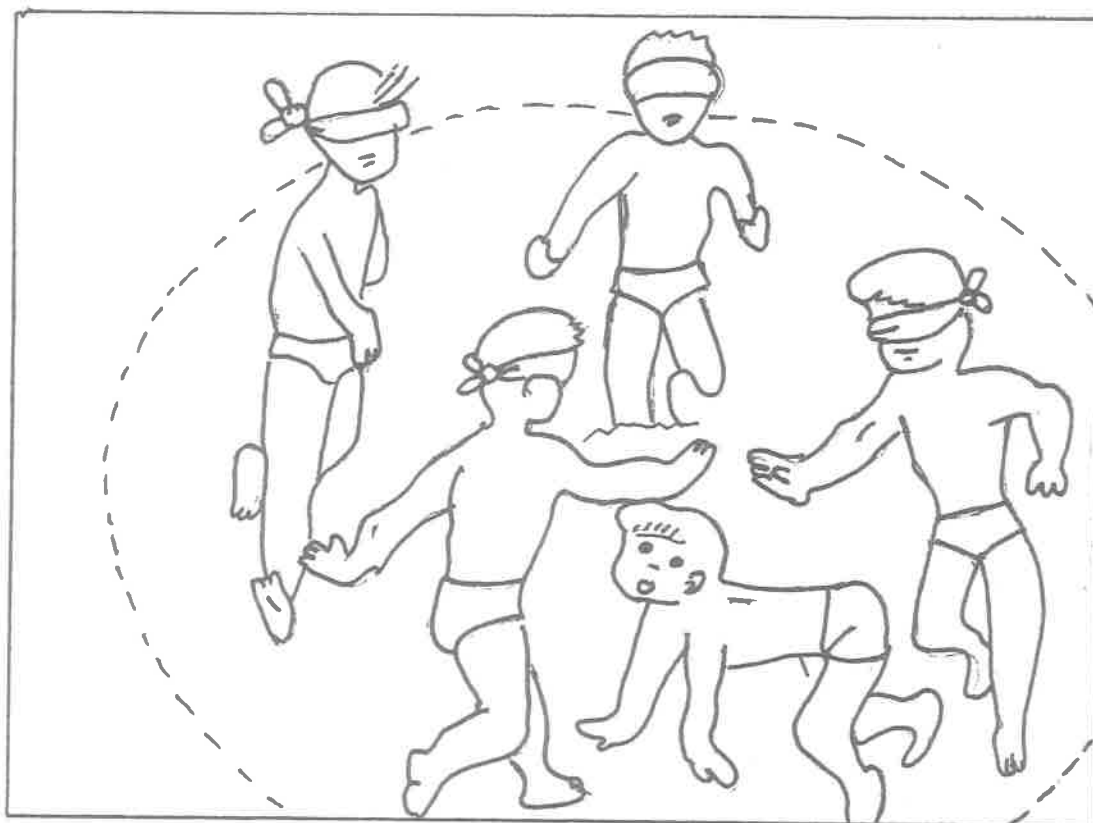


## EL PERRO Y LOS CIEGOS.

Características y condiciones:

- a) Local: cualquiera
- b) Duración: cinco minutos
- c) Número de jugadores: cinco

Posición: Se forma un círculo, se colocan cuatro niños delgados y el niño que no esté vendado se pondrá en cuatro pies.

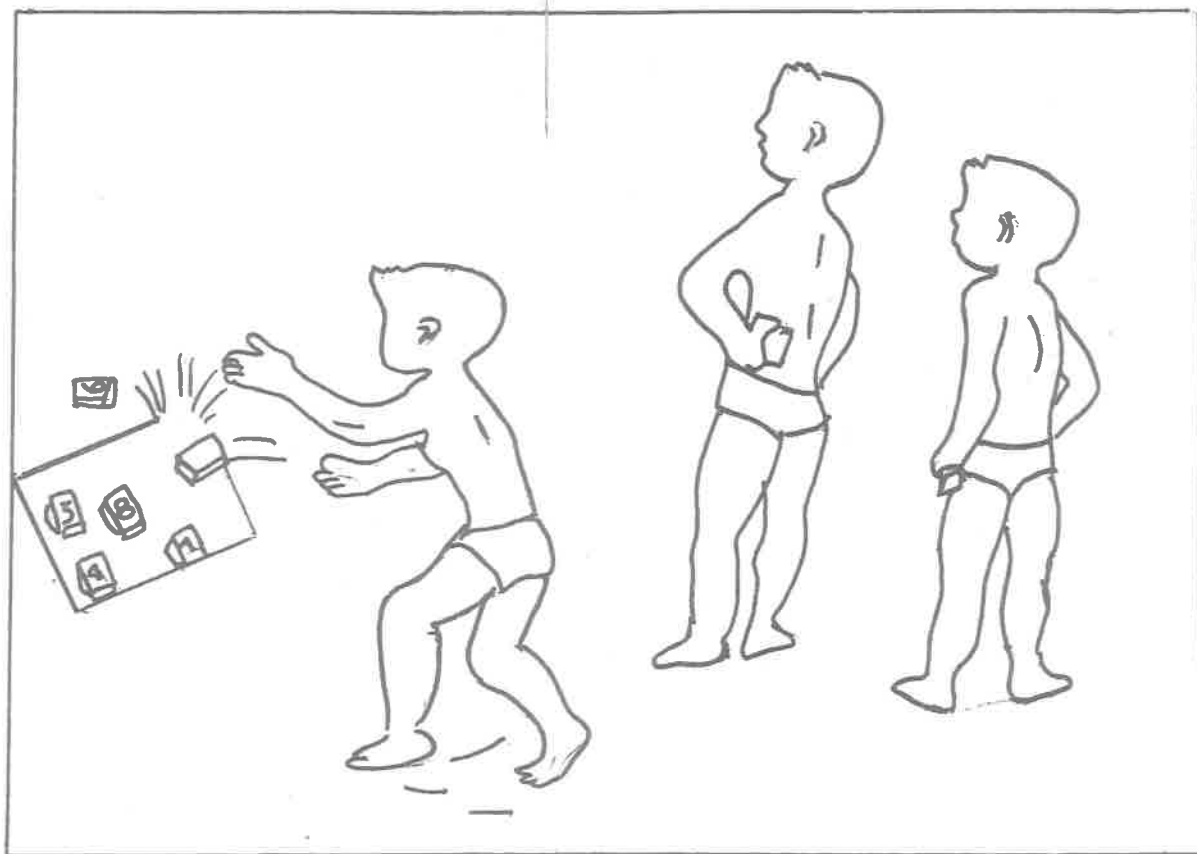


Desarrollo: Intentan tocar con la mano el perro, que está a cuatro pies y se mueve ladrando de cuando en cuando.

## LOS BOMBEROS.

## Características y condiciones:

Se forman dos o más equipos de un mínimo de diez niños. - Estos equipos, sobre el terreno del juego y en la formación que a ellos les parezca más oportuna, realizan ejercicios sucesivos de imitación de los más habituales en esta profesión. Un tribunal de cuatro escolares, precedidos por el maestro, califica de uno a tres puntos cada ejercicio, en atención a su mayor realismo y ejecución, y al final de los ejercicios realizados (cuyo nombre debe ser igual para todos los equipos), se suman los puntos obtenidos, siendo vencedor el equipo que totalice mayor número.



## JUEGOS ESCOLARES QUE DESARROLLAN LA CONDUCTA.

Autor: Bryant J. Cratty. El Juego.

Lo pueden realizar niños entre seis o siete años y hasta dieciséis años. Su objetivo es comparar el resultado de la actuación del niño con la estimación previa que hace sobre sus posibilidades para realizar el ejercicio.

Se pone en el piso una colchoneta que tendrá pintada una escala en centímetros (puede marcarse con gis para que después se borre). De pie dándole la espalda a la colchoneta el niño primero calcula lo lejos que cree llegar a saltar hacia atrás y cayendo con ambos pies al mismo tiempo, enseguida ejecuta el salto.

Se pueden variar las condiciones y modificar el tipo de situación, por ejemplo: Se puede medir la diferencia entre la distancia calculada y la que alcanzó a saltar, después el niño hace un nuevo cálculo y vuelve a saltar repitiendo este patrón de cálculo, salto durante cuatro o cinco ciclos, hasta que la distancia estimada como la brincada sean más o menos idénticas.

EL JUEGO.- Consiste en medir la altura que se puede alcanzar -- con una mano al brincar, la marca refleja la fuerza de las piernas y sirve para obtener una estimación gruesa de la habilidad atlética del niño. Especialmente en juegos en los que la potencia de las piernas juega un papel importante. Se necesita una escala graduada en centímetros.- el niño de pie frente a la escala (se puede poner en el pizarrón) pone sus manos sobre ella

para saber la altura a la que llega.

Enseguida se coloca de costado del lado que prefiera contra la pared y meciendo el brazo y doblando las rodillas ejecuta el salto estirándose y tratando de alcanzar la mayor altura posible. La fuerza de las piernas es desde luego la medida de la diferencia entre la altura a la que llega con ambas manos estando de pie y la que logra al saltar y tocar con una sola mano.

EL JUEGO.- Se ponen nueve marcas en un semicírculo como se indica, separándolas unos 60 centímetros entre sí, primero los niños observan la manera como uno de ellos ejecuta una serie de movimientos específicos (5 al principio) en orden y en los lugares marcados.

Después se agrega un sexto movimiento y los niños intentan copiarlo y después un séptimo y un octavo etc., hasta que ya no puedan recordar el orden correcto de lo que se venía haciendo.

Juegos al aire libre. Enciclopedia el Nuevo Tesoro de la Juventud.

#### PIOLA.

Antes de comenzar este juego van saltando, uno tras otro, todos los jugadores, a partir de una raya hecha en la tierra, y el que se queda más cerca de la misma tiene que prestarse a que todos los demás salten por encima de él, y apoyen, para ello, en sus espaldas las manos. Trácese luego en el suelo una raya con tiza, se hace una especie de loma pequeña en la tierra o -- bien sencillamente se coloca un pañuelo arrollado, que se llama piola y el "se queda" se coloca encorvado y con la cabeza bien agachada, de suerte que la piola le quede entre los pies. Cuando todos han saltado sobre él, aléjese de la piola la longitud de un pie que mide por sí mismo, y vuelve a encorvarse para que salten nuevamente por encima de él. Pero esta vez deben iniciar el salto desde la piola, y si alguno la pisa, o no salta limpio, tiene que reemplazar al que está puesto, con lo que re-comienza el juego.

En caso contrario, vuelve aquél a alejarse otro pie y después otro, hasta que alguno pierda y lo reemplace.

#### LA TORRE EN GUARDIA.

La mitad de los jugadores se coge de la mano, y forma un círculo, al que se le da nombre de torre o fortaleza; la otra mitad trata de tomarla de la mano. Los defensores no pueden --

desasirse al levantar o bajar las manos para evitar que se les cuelen por entre las piernas. Si logra entrar alguno de los -- asaltantes, puede ayudar desde dentro a los amigos que traten - de seguirle, y cuando la mitad de éstos penetre en ella, deberá rendirse.

Juegos tomados del libro "Iniciación de los Niños". páginas 152 y 153.

Para aprender a reconocer las cifras.

Haga cifras con cartón y cálqueelas sobre papel lija. Recorte los números del papel lija y póngalos con los de cartón. Deje que los niños sientan las formas de las cifras con sus dedos.

Elabore cifras grandes con cartón. Recórtelas con forma de rompecabezas de modo que los niños puedan solucionarlo.

Nota.- Use papel de color en un lado para que los niños no formen el rompecabezas al revés. Guarde cada rompecabezas en un sobre aparte.

Forme un juego de naipes usando los números del 1 al 10. Pero coloque al azar sólo nueve en una carta, de tal manera que cada uno sea diferente.

Estos juegos son sumamente sencillos pero, amenos y útiles, además su forma de aplicación es sumamente fácil y creemos que pueden serles de utilidad.

Continuamos con los juegos para las cifras pero, éstos son un poco más amplios de explicar.

Haga un tablero de cartón. De un lado, escriba las cifras y del otro, el número correspondiente de puntos, pero no directamente opuestos a las cifras adecuadas. En un lado de las ci-

fras con la hilera correspondiente de puntos.

La misma idea puede utilizarse para igualar cifras con juegos de números y para conjuntos de objetos con el número correspondiente.

#### LA VENTA DE PAJAROS.

Organización: Se nombra un comprador y se integra a los - alumnos en cuatro grupos iguales, colocándolos en cada esquina, en el centro del tercero se colocará el "comprador" pedirá si - le venden pájaros, los grupos contestan que sí, entonces el -- "comprador" gritará nombres de pájaros; al adivinar alguno, el grupo que oiga su nombre correrá en sentido opuesto y el "comprador" tratará de atraparlos tocándolos.

Los que sean atrapados se convierten en "compradores"; los que quedan del grupo que corrió, regresan a su lugar, volviendo a poner en secreto el nombre de otro pájaro.

#### LA CAZA DE ANIMALES.

Organización: Se establece una meta circular en el campo de juego: Este campo debe presentar algunos lugares propios para esconderse. Se reúne al grupo en la meta y se nombra a alguno de los jugadores como "cazador". Este cierra los ojos y empieza a contar del uno al veinticinco (pueden venderlo al terminar la cuenta, él se quitará la venda) los demás se dispersan - por el campo y se esconden en lugares adecuados. Al llegar al



veinticinco, el cazador empieza a buscar a los animales, al descubrir a alguno de ellos, le gritará su nombre y lo perseguirá hasta la meta; si el "cazador" llega antes que el animal o lo toca, éste será considerado como muerto y eliminado. Si logra llegar a la meta antes que el "cazador" haya cobrado su última pieza, a la cual se le declarará vencedor.

Variante: Si el grupo es muy numeroso, los muertos pueden convertirse en "cazadores".

#### LA IMITACION.

Organización: Los alumnos se colocan en hilera. El que está a la cabeza, es el jefe y dirige el juego. Se pone en marcha y los otros lo siguen en todas sus evoluciones. Primero dá grandes pasos, después pasos cortos, saltos, se agacha, camina en un pie, describe líneas sinuosas y hace todos los gestos que pueda imaginar, siempre procurando ser visto por los demás. -- Los jugadores son jefes por turno; el que colocado inmediatamente sucede a éste, mientras que el jefe pasa a la cola de su hilera cuando lo ordene el profesor.

El jugador que no imite exactamente al jefe, va a la cola y retrasa el momento de ser jefe.

Variante: Se ordena seguir al guía, haciendo repetir a la clase los movimientos de traslación que ejecuta éste: Pasos a los lados, cambiar de sitio, a la carrera, en filas de frente, flanco derecho, izquierdo, media vuelta y tomar rápidamente di-

ferentes colocaciones. Este juego es excelente para ejercitar -  
las formaciones preliminares.

## ANEXO D.

Encuesta realizada con fines educativos.

- 1.- ¿Cuánto tiempo ha fungido como director?
- ( ) 1 a 5 años. ( ) 5 a 10 años. ( ) 10 a 15 años.  
 ( ) 15 a 20 años. ( ) 20 años o más.
- 2.- Actividad que Ud. considera un auxiliar didáctico para el aprendizaje del ler. grado.
- ( ) Actividades de maduración.  
 ( ) Actividades lúdicas.  
 ( ) Actividades artísticas.
- 3.- Al revisar la planeación de los maestros de ler. grado, de los juegos que vienen incluidos. ¿Cuáles le parecen más apropiados para lograr un mayor rendimiento en el aprendizaje?
- 1.- \_\_\_\_\_  
 2.- \_\_\_\_\_  
 3.- \_\_\_\_\_  
 4.- \_\_\_\_\_  
 5.- \_\_\_\_\_  
 6.- \_\_\_\_\_  
 7.- \_\_\_\_\_
- 4.- En el año 84-85 ¿Cuáles eventos socio-culturales ha promovido en su escuela con colaboración de su personal?
- \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

---



---



---

5.- Las actividades lúdicas incluidas en el programa de 1er. año le parecen:

( ) Escasas      ( ) Suficientes      ( ) Muy numerosas.

6.- Numere las áreas en el orden jerárquico según la importancia que Usted le de.

_____ Español.	_____ Ciencias Sociales.
_____ Educación Física.	_____ Ciencias Naturales.
_____ Educación Tecnológica	_____ Educación Artística.
_____ Matemáticas.	

7.- Eventos socio-culturales en que han participado los 1eros. grados.

---



---



---

8.- Implementos con que cuenta su escuela para realizar las actividades lúdicas en el 1er. grado.

( ) Llantas.      ( ) Escaleras.      ( ) Colchones.  
 ( ) Cuerdas.      ( ) Palos de escoba.      ( ) Pelotas.

9.- Programa en que se basan los maestros especiales para rea-

lizar su trabajo en 1er. año.

- ( ) Programa Integrado.
- ( ) Programa de Educación Física.
- ( ) Combinación del Programa Integrado con el de Educación Física.
- ( ) Combinación del Programa Integrado con el de Educación Artística.
- ( ) Ninguno.

10.- ¿Qué actividades se realizan más en su escuela?

- ( ) Rondas infantiles.
- ( ) Concursos.
- ( ) Coros infantiles.
- ( ) Danza.
- ( ) Juegos organizados.
- ( ) Encuentros deportivos.

Encuesta realizada con fines educativos.

Marca con X lo que se te pide.

1.- Años de servicio.

5 años ( )      10 ó más años ( )      15 ó más años ( )  
20 ó más ( )

2.- Enumere en orden de importancia las materias según el valor académico que Ud. le otorga.

( ) Español.                      ( ) Matemáticas.  
( ) Ciencias Naturales.      ( ) Ciencias Sociales.  
( ) Educación Tecnológica.    ( ) Educación Artística.  
( ) Educación Física.          ( ) Educación para la salud.

3.- Actividad con la que normalmente inicia su clase.

( ) Matemáticas.                  ( ) Español.  
( ) Actividades lúdicas.      ( ) Actividades motrices.

4.- Practica las actividades lúdicas:

( ) Una vez a la semana.      ( ) Tres veces a la semana.  
( ) Diariamente.

5.- Tiempo que dedica a impartir el área de matemáticas.

( ) Una hora diaria.              ( ) Dos horas diarias.  
( ) Tres horas diarias o más.

6.- Lugar donde practica normalmente los juegos que realiza -

con su grupo.

- ( ) Salón de clases.                      ( ) Cancha deportiva.  
 ( ) Patio.                                      ( ) Otros.

7.- ¿Cuándo realizó su grupo el último juego?

---



---



---

8.- ¿Cuál fue la finalidad con que se aplicó el último juego?

---



---



---



---

9.- Area en la que se le facilite más usar el juego como auxiliar didáctico.

- ( ) Ciencias Sociales.                      ( ) Ciencias Naturales.  
 ( ) Educación para la salud.              ( ) Español.  
 ( ) Matemáticas.                              ( ) Educación Artística.  
 ( ) Educación Tecnológica.

10.- ¿Cómo considera el juego?

- ( ) Como recreación.                      ( ) Pérdida de tiempo.  
 ( ) Auxiliar didáctico.

11.- Maestros especiales que imparten clases a los alumnos de -

1er. grado.

- ( ) Maestro de Educación Tecnológica.
- ( ) Maestro de Educación Física.
- ( ) Maestro de Educación Musical.
- ( ) Ninguna.

12.- Ocasiones en que asiste a seminarios de Superación Profesional.

- ( ) Semanalmente.
- ( ) Mensualmente.
- ( ) Anualmente.
- ( ) Quincenalmente.

13.- Tipo de actividades que se manejan en los seminarios impartidos.

- ( ) Actividades de Psicomotricidad.
- ( ) Actividades para el área de Matemáticas.
- ( ) Actividades para: Lecto-Escritura.
- ( ) Actividades para manejar el programa de 1er. grado.

14.- Ocasiones en que el Director supervisó su labor docente -- dentro del aula.

- ( ) Diariamente.
- ( ) Semanalmente.
- ( ) Quincenalmente.
- ( ) Mensualmente.
- ( ) Anualmente.
- ( ) Nunca.

15.- Enumere del 1 al 5 las actividades que para Ud. vayan teniendo más importancia.



- ( ) La danza. ( ) La poesía coral.  
( ) Los juegos organizados. ( ) El dibujo de imitación.  
( ) El canto.

Cuadro 1. ¿Cuánto tiempo ha fungido como director?

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
0-4 Años	4	50
5-9 Años	2	25
10-14 Años	2	25
15-19 Años		
20 años o más		
T o t a l	8	100

Gráfica No. 1. Cálculo tiempo en función de costo director.

Costo

10

4

3

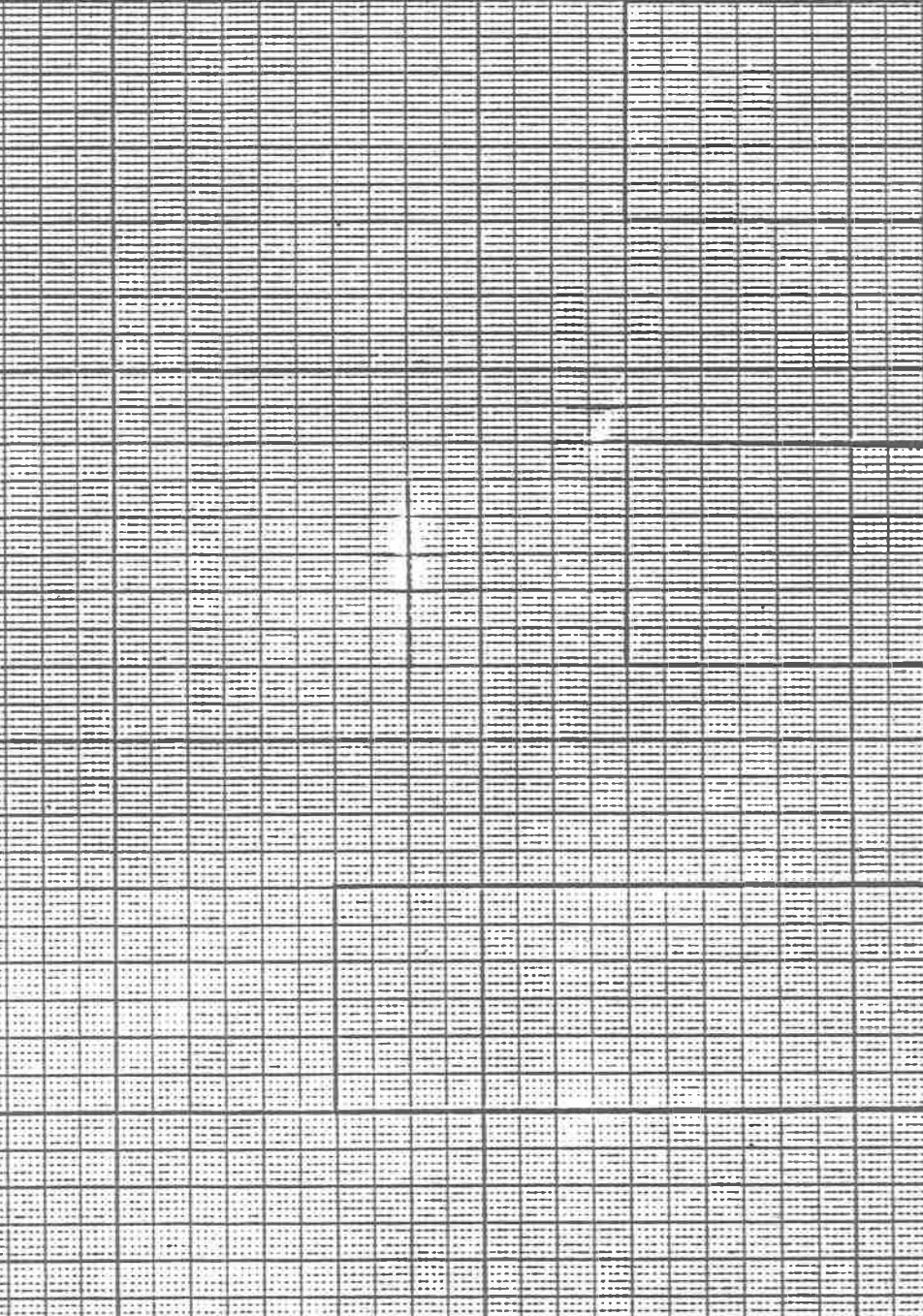
2

1

0 a 5

5 a 10

10 a 15



Cuadro 2. Actividad que usted considera un auxiliar didáctico para el aprendizaje de primer grado.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Act. de maduración	4	
Act. lúdicas	3	50
Act. artísticas	1	37.5
T o t a l	8	100



Gráfica No. 2. Actividad que usted considera un auxiliar didáctico para el aprendizaje de primer grado.

- 5
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

Act. de maduración.      Act. lúdicas      Act. artísticas.

Cuadro 3. En el año 84-85 Eventos promovidos.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Poesía coral	5	25
Danza	2	10
Oratoria	2	10
Teatro	2	10
Concurso de ortografía		
Act. para la conmemoración de fechas nacionales	6	30
Otras	3	15
<b>T o t a l</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Gráfica No. 3. En el bop 04-85 Eventos promovidos.

20

15

10

5

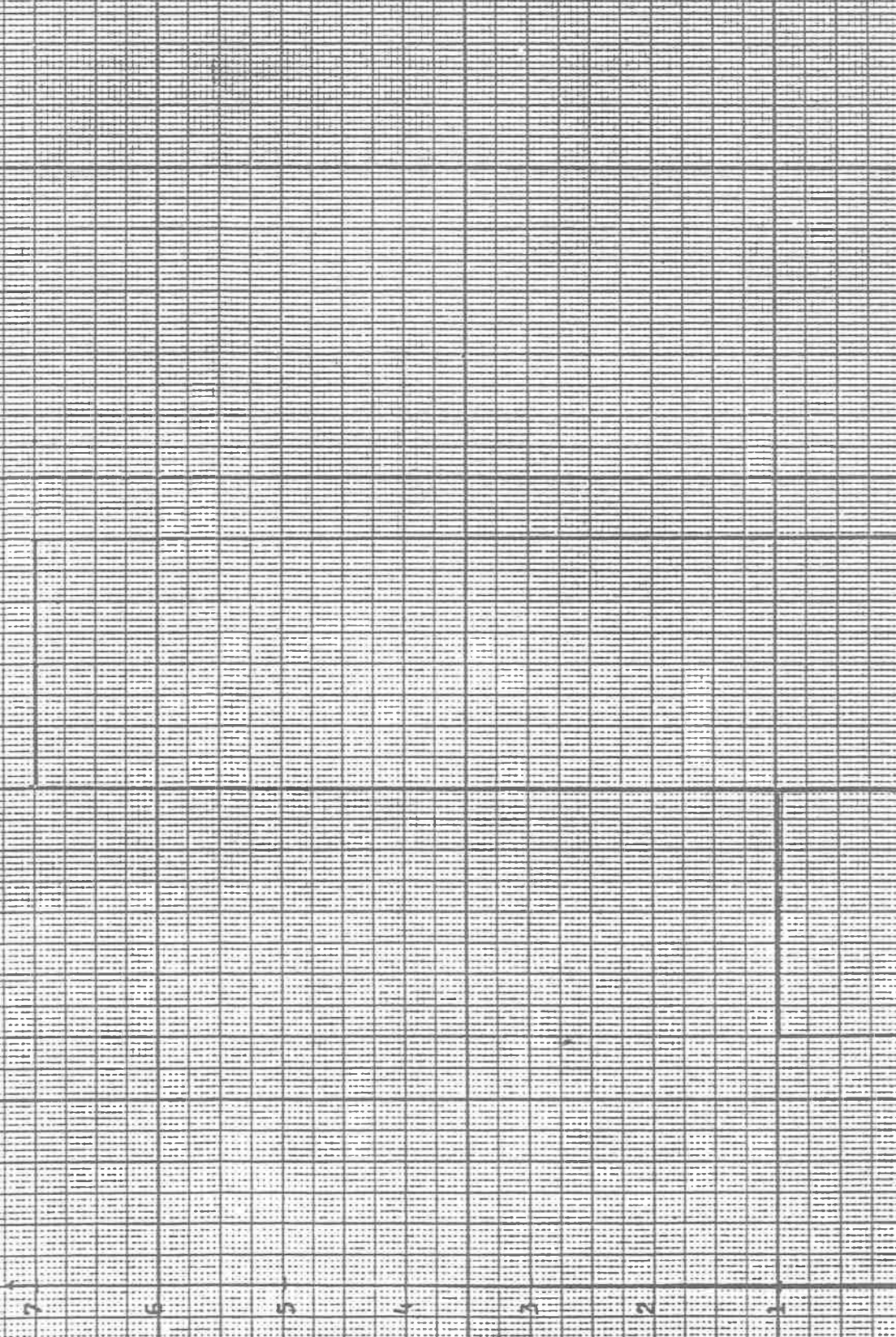
Poesía	Danza	Oratoria	Teatro	Concursos	Fechas	Ubicac
1	1	1	1	1	04-85	...

Cuadro 4. ¿Qué le parecen las actividades lúdicas en el programa de primer año?

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Escasas	1	12.5
Suficientes	7	87.5
Muy numerosas		
T o t a l	8	100



Gráfica No. 4. Cúmul de porcentajes lúdicas en el programa de cine año 7



Becados      Sufrientes      Muy miserables

Cuadro 5. Enumere las áreas en orden jerárquico según la importancia que usted les de.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Español	8	50
Educ. Física	4	25
Educ. Tecnológica		
Matemáticas	4	25
Ciencias Sociales		
Ciencias Naturales		
Educ. Artística		
T o t a l	16	100

Gráfica No. 5. Enumere los ámbitos en orden jerárquico según la importancia que usted les de.

8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

Español Ed. Físic Ed. Tec. Matemática D. S. C. H. C. Artes  
CA. Biología CAS. Música

Cuadro 6. Eventos socio-culturales en que han participado los primeros años.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Poesía coral	6	46.15
Poesía individual		
Rondas infantiles	2	15.38
Saludos	2	15.38
Danza		
Dibujos		
Otros	3	23.07
<b>T o t a l</b>	<b>13</b>	<b>99.98</b>



Gráfico No. 5. Eventos socio-culturales en que han participado los primados

años.

6

5

4

3

2

1

Poesía co-  
lectiva  
Poesía co-  
lectiva  
Poesía co-  
lectiva

Rondas de  
saludo

Saludo

Danza

Dibujo

Otros

Cuadro 7. Implementos con que cuenta su escuela para realizar las actividades lúdicas del primer año.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Llantas	4	15.38
Cuerdas	7	26.92
Escaleras	1	3.84
Palos de escoba	6	23.07
Colchones	1	3.84
Pelotas	7	26.92
T o t a l	26	99.97

Gráfica No. 7. Implementos con que cuenta su escuela para realizar las actividades lúdicas del primer año.

7

6

5

4

3

2

1

Llaves Cuerdas Escaleras Falda de Colchones Pelotas  
Cadena

Cuadro 8. Programa en que se basan los maestros especiales para realizar su trabajo en primer año.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Programa integrado	3	42.85
Educación Física		
Combinación del programa integrado con el de Educ. Artística.	3	42.85
Ninguno	1	14.28
<b>T o t a l</b>	<b>7</b>	<b>99.98</b>



Práctica No. 8. Programa en que se basan los meritos especiales para realizar su trabajo en primer año.

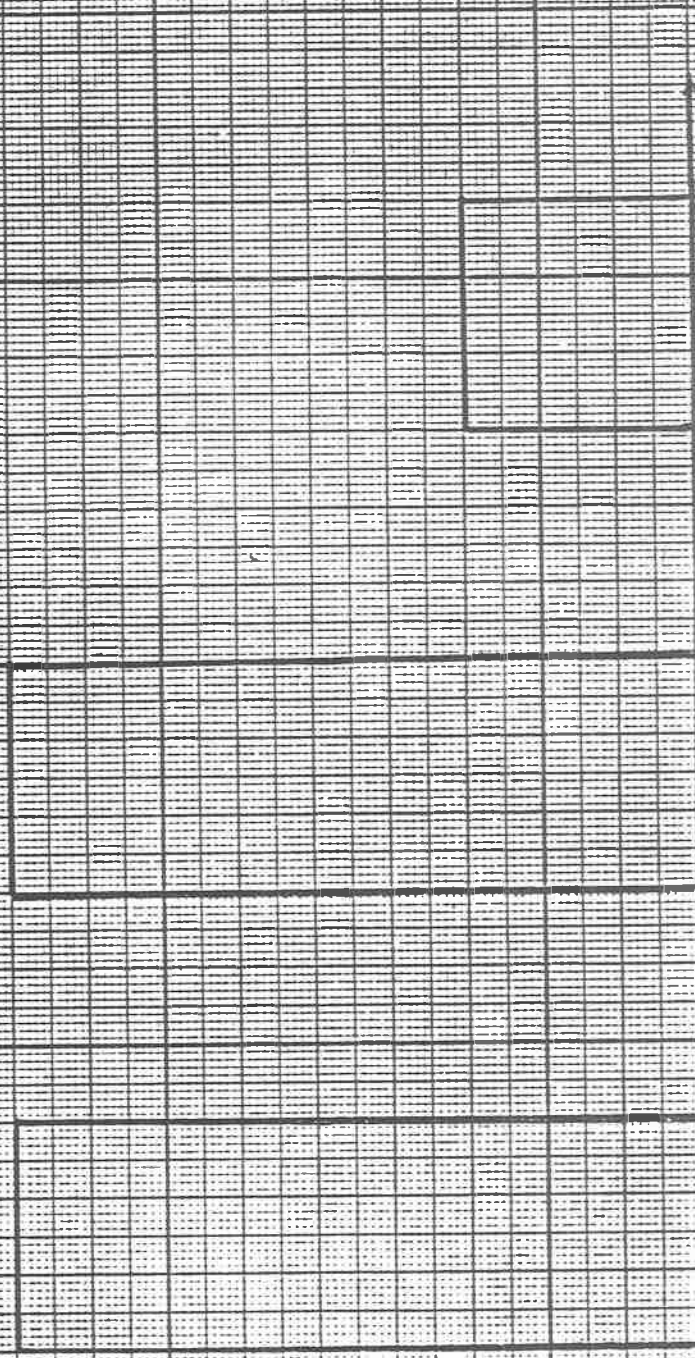
5

4

3

2

1



Programa In-Programa	Combinación	Combinar	Ninguno
degrado.	E.F. Progra	ción	
	ma integrado	icar	

Cuadro 9. ¿Qué actividades se realizan más en su escuela?

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Rondas infantiles	4	14.28
Concursos	6	21.42
Coros infantiles	5	17.85
Danza	3	10.71
Juegos organizados	6	21.42
Encuentros deportivos	4	14.28
T o t a l	28	99.96

74 Práctica No. 9. ¿Qué actividades se realizan más en su escuela?

6

5

4

3

2

1

Rondas In-  
fantiles.

Concursos

Corros Infan-  
tiles.

Carza

Juegos Infa-  
ntiles.

Encuentros  
deportivos.



Cuadro 1. Años de servicio.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
0 - 4 años	1	7.14
5 - 9 años		
10-14 años	4	28.57
15-19 años	2	14.28
20 o más	7	50
T o t a l	14	99.99

Gráfico No. 1. Años de Servicio

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

Cuadro 2. Orden de importancia de las materias que constituyen el Plan de estudios de educación primaria.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
C. Sociales		
Educ. Artística		
Educ. Salud	1	10
Matemáticas	1	10
Educ. Tecnológica		
Educ. Física		
C. Naturales		
Español	8	80
T o t a l	10	100

Gráfica No. 2. Orden de importancia de las materias que contribuyen al plan de estudios de educación primaria.

21

20

15

10

5

D. Social- E. I. D. San Miguelito- E. C. Teodoro C. Nativ- Escuelas E. I. Art. Ca-  
tes. Ind. cae. 100108. 10108.



Cuadro 3. Actividad con la que normalmente inicia su clase.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Matemáticas		
Español	9	69.23
Act. Lúdicas	1	7.69
Act. motrices	3	23.07
T o t a l	13	99.99



STATION No. 3. ACTIVIDAD CON LA QUE COMPLETARON SU CLASE.

9

8

7

6

5

4

3

2

1

Actividades Lúdicas

Escolar

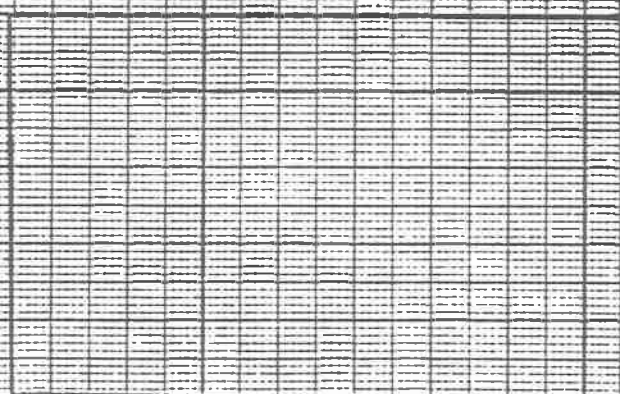
Actividades No-  
es

Cuadro 4. ¿Practica las actividades lúdicas?

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Una vez a la semana	6	46.15
3 veces por semana	3	23.07
Diariamente	4	30.76
T o t a l	13	99.98

Gráfica No. 1. Prácticas las actividades realizadas?

6  
5  
4  
3  
2  
1



Una vez por semana 3 veces por semana diariamente

Cuadro 5. Tiempo que dedica a impartir el área de matemáticas.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Una hora diaria	10	71.42
Dos horas diarias	3	21.42
Tres horas diarias	1	7.42
T o t a l	14	99.98



Práctica No. 5. Tiempo que dedica a leer el área de Matemáticas.

14.1

12

10

8

6

4

2

Uno hora

Dos horas

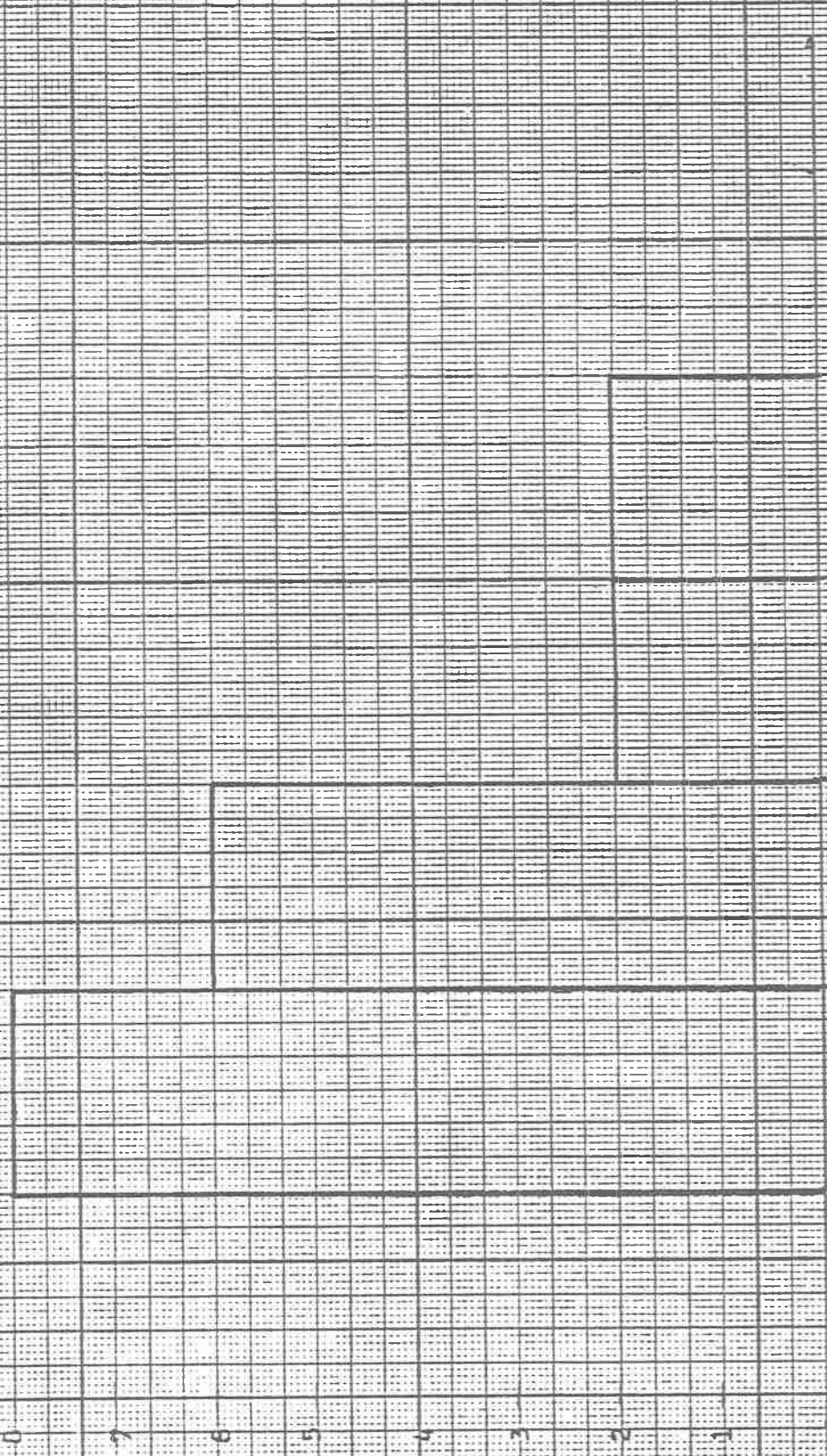
Tres horas

4

Cuadro 6. Lugar donde practica normalmente los juegos que -  
realiza con el grupo.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Salón de clases	8	44.44
Canche deportiva	6	33.33
Patio	2	11.11
Otras	2	11.11
T o t a l	18	99.99

Gráfica No. 6. Lugar donde practica normalmente los juegos de mesa realizados con el grupo.



Salón de club  
 HEB.  
 Cancha deportiva  
 Pabellón  
 Otras



Cuadro 7. ¿Cuándo realizó su último juego?

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Marzo	1	7.1
Abril	1	7.1
Mayo	3	21.42
Junio	9	64.2
T o t a l	14	99.82



Gráfica No. 7. ¿Cuándo realizó su último juego?

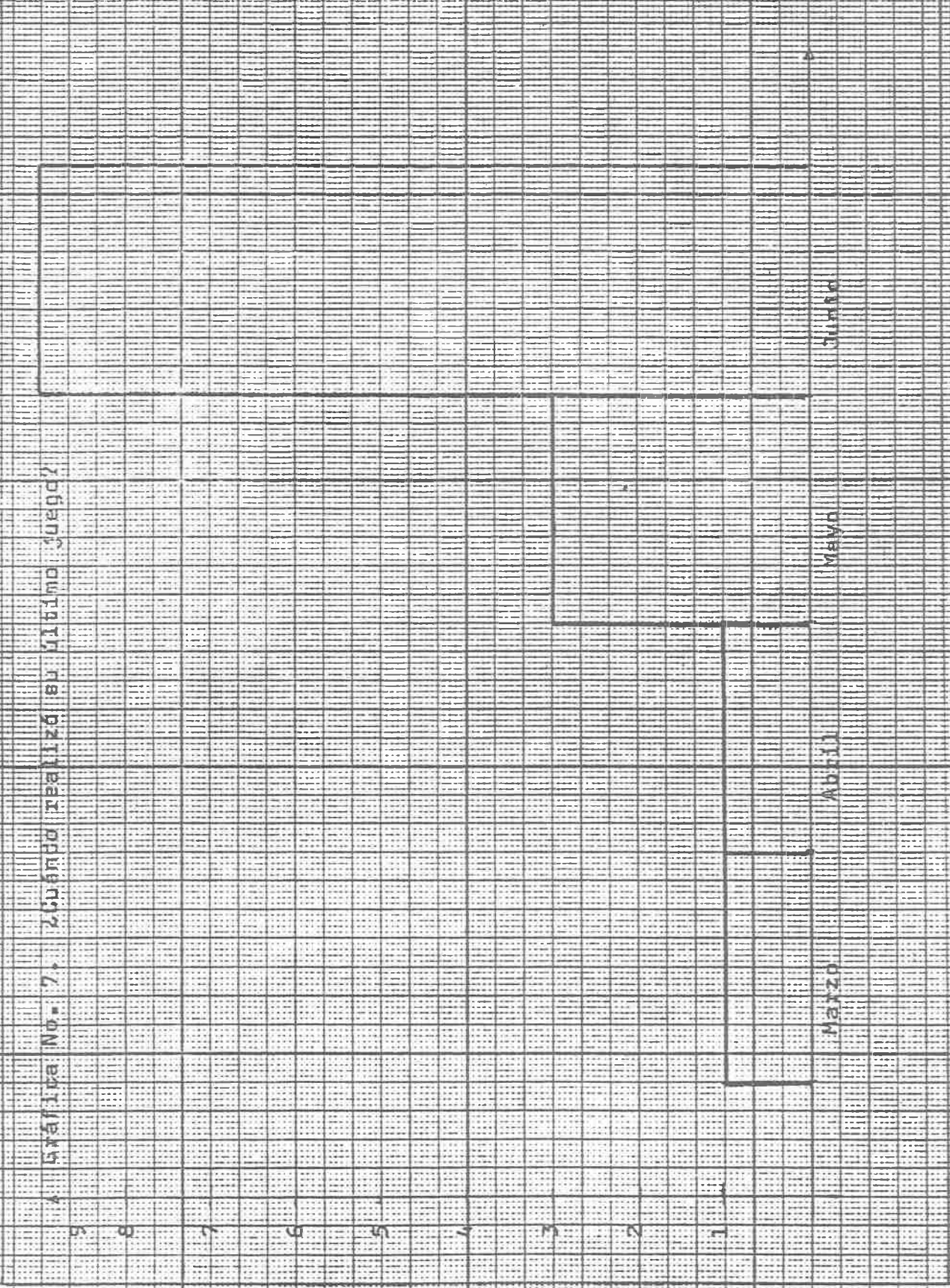
S  
D  
J  
D  
M  
A  
M  
N  
L

Marzo

Abril

Mayo

Junio



Cuadro 9. Areas en que se le faciliten más usar el juego como auxiliar didáctico.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
C. Sociales	2	8
Ed. para la salud	1	4
Matemáticas	11	44
Educ. Tecnológica	1	4
C. Naturales	2	8
Español	6	24
Educ. Artística	2	8
T o t a l	25	100

Gráfico No. 9. Leyes en que se le facilitan a los jueces el jurado como auxiliares didácticos.

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

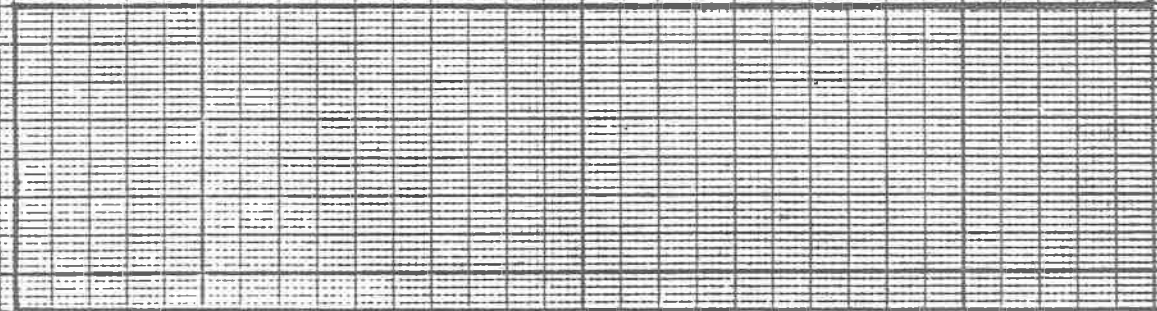
G. Sicilia E. P. Matemática - Ed. Tercera C. Na- Escal- Ed. Ar-  
los. Salud. Tercera. Polígono Curales No. 1. Vistosa.  
ca.



Cuadro 10. ¿Cómo considera el juego?

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Como recreación	1	6.6
Pérdida de tiempo		
Auxiliar didáctico	14	93.3
T o t a l	15	99.9

15 Gráfica No. 10. ¿Cómo se relacionan el  
14 juego?



13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

Recreación

Práctica de Lect. Aux. dictado

Cuadro 11. Maestros especiales que imparten clases a los -  
alumnos de primer grado.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Maestro de Educ. Tecnológica	3	11.11
Maestro de Educ. Física	11	40.74
Maestro de Educ. Musical	11	40.74
Ninguno	2	7.40
<b>T o t a l</b>	<b>27</b>	<b>99.99</b>



Gráfica No. 11. Maestros especiales que imparten clases a los alumnos de primer grado.

11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

Educ. Tecnológica Educ. Física Educ. Musical Niños

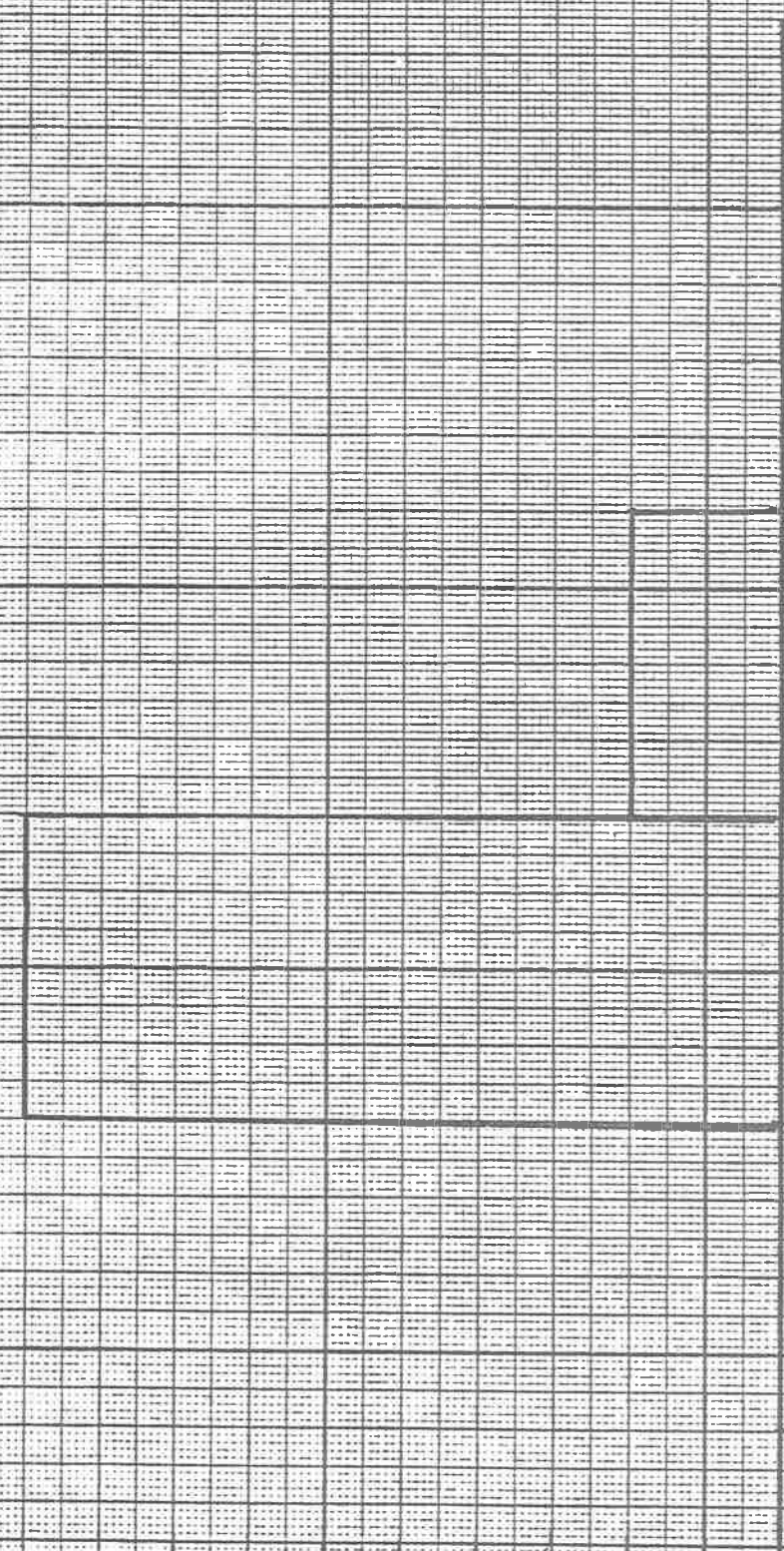
Cuadro 12. Ocasiones en que asiste a seminarios de Superación Profesional.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Semanalmente		
Anualmente	9	81.81
Mensualmente	2	18.18
Quincenalmente		
T o t a l	11	99.99



Gráfica No. 12. Ocasiones en que existe a Seminario de Superación Profesional.

No. de Maestros



Semanal

Anual

Mensual

Quincenal

Cuadro 13. Tipos de actividades que se manejan en los seminarios impartidos.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Act. de psicomotricidad	10	30.30
Para el área de Matemáticas	2	6
Para lecto-escritura	10	30.30
El programa para manejar	11	33.33
<b>T o t a l</b>	<b>33</b>	<b>100</b>

14. Gráfico No. 3. Tipo de actividades que se hacen en los seminarios  
individuales.

12

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

2

Apt. de psicología- Act. de prep de Act. para para-  
Matemáticas. Lectura-escritura. Jar el programa.



Cuadro 14. Ocasiones en que el director supervisó su labor docente.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
Diariamente		
Quincenalmente		
Anualmente		
Semanalmente	6	42.85
Mensualmente	7	50.
Nunca	1	7.14
<b>T o t a l</b>	<b>14</b>	<b>99.99</b>

Gráfica No. 14. Ocasiones en que el director ejerce su labor docente.

10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

Diariamente  
Una vez  
Semanalmente  
Nunca  
Mensualmente  
Anualmente

Cuadro 15. Enumere del uno al cinco las actividades que pa  
ra usted vayan teniendo más importancia.

	FRECUENCIA	FRECUENCIA RELATIVA
La danza		
La poesía coral	1	7.14
Los juegos organiza- dos	11	78.57
El dibujo de imita-- ción	2	14.28
El canto		
<b>T o t a l</b>	<b>14</b>	<b>99.99</b>