
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



UNIDAD SEAD 145

EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA.

	OBRA	BASICA	PRESENTADA	POR
2540	ELVIA	DOLORES	ALVAREZ	BLANCO
2541	MARIA	CONCEPCION	LEAL	PRECIADO
2542	MARTHA	VENEGAS	MARES	

PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA
ZAPOPAN, JALISCO

1987

UNIDAD SEAD 145 ZAPOPAN
ANDRES TERAN No. 1823
CHAPULTEPEC COUNTRY CLUB
44610 GUADALAJARA, JAL.

COF 2/1/88

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Guadalajara, Jal., 10 de agosto de 1987,



C. Profra. Elvia Dolores Alvarez Blanco
Presente (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 Básica
titulado El Juego en la Escuela 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.



UNIVERSIDAD EDUCATIVA NACIONAL
Linares Merlano Castañeda Linares.
ZAPOPAN, JAL.

UNIDAD SEAD 145 ZAPOPAN
ANDRES TERAN No. 1823
CHAPULTEPEC COUNTRY CLUB
44610 GUADALAJARA ' JAL.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION


Guadalajara, Jal., 10 de agosto de 1987.

C. Profra. María Concepción Leal Preclado
Presente (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 Básica
titulado El Juego en la Escuela Primaria
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar su examen.

A T E N T A M E N T E

El Presidente de la Comisión.


S. E. Mariano Castañeda Linares
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
LIC. Mariano Castañeda Linares,
ZAPOPAN, JAL.

UNIDAD SEAD 145 ZAPOPAN
ANDRES TERAN No. 1823
CHAPULTEPEC COUNTRY CLUB
44610 GUADALAJARA, JAL.

DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACION

Guadalajara, Jal., 10 de agosto de 1987.

C. Profra. MARTHA VENEGAS MARES
(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 Básica

titulado El Juego en la Escuela Primaria

presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional. por lo que deberá entregar 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.


S. E. E. Martínez
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
Unidad Mariana Castañeda Linares,
ZAPOPAN, JAL.

DEDICATORIAS

A mi madre con adoración.

Con cariño sin igual a :
José, Nely, Andri y Pepe;
que constituyen mi mayor aliciente
en la lucha por la vida.

A la C. Profra.
Margarita Ochoa de Rodríguez Lomelí.
Por su alta responsabilidad educativa
y su profunda preocupación por la
adecuada formación de la niñez.

Profra. Elvia Dolores Alvarez Blanco.

Con cariño a mi esposo e hijos,
que con su comprension hicieron
posible la culminacion de esta
obra.

Con agradecimiento a la Maestra
Ma. del Rosario Diaz M. que con
su buena disposicion y rapidez
nos ayudo a transcribir nuestro
trabajo.

Profra. Maria Concepcion Leal Preciado

A mis padres:

Con gran respeto y admiración.

Con todo mi amor:

Para mis hijas: Lety, Ruth y Naara.

A mi compañera:

Profra. María del Rosario Díaz Morones

Con sincera gratitud.

Profra. Martha Venegas Mares.

Al C. Prof. y Lic.
Mariano Castañeda Linares.
Director de la U.P.N. 145.
Por su positiva labor académica
y administrativa en favor del
Magisterio Jalisciense.

Al C. Profr.
José Chávez
Con respeto y admiración
por el gran profesionalismo
como asesor de esta U.P.N.

Profra. Elvia Dolores Alvarez Blanco.
Profra. María Concepción Leal Preciado.
Profra. Martha Venegas Mares.

C O N T E N I D O

EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

	PAG.
A.- INTRODUCCION	1
1.- EL JUEGO A TRAVES DE LA HISTORIA.	7
1.1.- Egipto y sus manifestaciones lúdicas.	8
1.2.- El juego deportivo en Grecia.	9
1.3.- El juego en Roma.	12
1.4.- El juego de la Edad Media a la actualidad.	13
1.5.- El juego en México.	18
2.- TEORIAS ACERCA DEL JUEGO.	25
2.1.- Teoría del Ejercicio Complementario.	25
2.2.- Teoría Psicoanalítica.	26
2.3.- Teoría de Jean Chateau.	27
2.4.- Teoría del Atavismo.	27
2.5.- Teoría del Excedente de Energía.	28
2.6.- Teoría de la Derivación por Ficción	29
2.7.- Teoría Socialista.	30
2.8.- Teoría del Entretenimiento.	31
2.9.- Teoría del Ejercicio Preparatorio.	31
2.10.-Teoría del Descanso.	32
3.- INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.	34
3.1.- Primera Infancia.	36
3.2.- Segunda Infancia.	40

3.3.- Tercera Infancia.	43
3.4.- Factores y Etapas del juego.	46
4.- LA FUNCION PEDAGOGICA DEL JUEGO: SUGERENCIA	53
4.1.- El juego en primer grado.	56
4.2.- El juego en segundo grado.	64
4.3.- El juego en tercer grado.	74
4.4.- El juego en cuarto grado.	84
4.5.- El juego en quinto grado.	91
4.6.- El juego en sexto grado.	97
5.- CONCLUSIONES	105
B.- BIBLIOGRAFIA	110
C.- GLOSARIO	113

A.- INTRODUCCION

A.- INTRODUCCION

Las exigencias de nuestros tiempos reclaman un niño, un joven, un hombre y un anciano para producir, que vivan su tiempo.

Los tres primeros reclaman una educación intensamente formativa; esto es, desterrar una enseñanza escolar de español y matemáticas, o una tecnología sin humanismo. No se necesita reformar en forma tajante, dentro del sistema educativo nacional los programas en el nivel de educación primaria. Es exigible atender las ocho - - áreas programáticas y con ello proporcionar el desarrollo integral del escolar. El juego en la vida cotidiana del niño es un eje de naturaleza psico-evolutiva.

El proceso educativo que no abarque las ocho áreas programáticas, secciona o parcializa un proceso educativo totalizador. Es erróneo. El juego es un recurso didáctico permiable que produce en la vida cotidiana del aula, de los patios cívicos o anexos escolares un clima de alegría y la alegría es descanso, disciplina, socialización y formación.

Como maestros de educación primaria en ejercicio y con una experiencia docente promedio de veinte años de

servicio, hemos observado y nos hemos preocupado por diferentes problemas de la educación. Al ingresar a la -- Licenciatura de la educación primaria con el plan 1975 y culminar en esta Universidad Pedagógica Nacional, el proceso de titulación, estamos seguras que tenemos mejor nivel para nuestra práctica docente.

Al analizar y darnos cuenta que el juego es un medio para alimentar la fantasía y creatividad del niño, - también encontramos que las grandes empresas productoras de juguetes obstaculizan el ingenio creando una conciencia de aculturación extranjerizante; nuestro compromiso _es formar al niño mexicano con juegos emanados de nues--tras tradiciones, costumbres y sociología, sin tener la visión cerrada a la universalización de los juegos infan tiles.

El presente trabajo, responde a que hemos visto - la urgencia de estudiar y resaltar la importancia del -- juego, la valiosa intervención que desempeña para el desarrollo psíquico, biológico y social del niño, ya que - el maestro en servicio no manifiesta en su actitud de -- práctica docente la utilización del juego en forma sistemática respetando los intereses lúdicos del niño; y es - que por muchos decenios el juego no ha logrado presencia sistemática en la vida de la escuela primaria.

Representantes de la ciencia pedagógica soviética N. K. Krupskafa y S. Makárenko, centraban la atención - de los padres de familia y maestros en la naturaleza social del juego, su importancia en el desarrollo de las - actividades creadoras de los niños y medio de conocer la realidad. (1)

El juego refleja la vida que rodea al niño; todos los niños juegan porque para ellos es una necesidad, como comer y dormir y además les permite actuar en forma - dinámica por ser una actividad plástica, motora y so- - cial. Aquí es donde nace el deber de la escuela prima- - ria para darle la importancia merecida y fundamentalmente, llamar la atención al magisterio a fin de que intente al menos cumplir el juego en las actividades programá- - ticas.

Otro motivo que orilló a seleccionar el tema es - saber por la experiencia personal, no se cuenta con estilos o sistemas que permiten evaluar el juego en sus categorías psicológicas, biológicas y sociales. Los maestros no tenemos el ánimo espontáneo para provocar en el escolar su participación en el juego con interpretación disciplinaria vital, social y cultural.

(1) LIUBLINSKAIA A.A. Desarrollo psíquico del niño
Colección Pedagógica p. 131.

Esta obra consta de cinco capítulos. En el primero se desglosa la panorámica del juego a través de la -- historia en tres culturas, en una época, cinco países y en México.

En el capítulo segundo describimos y analizamos - diez teorías que explican la razón del juego en el infante. Cada teoría determina su punto de vista y en deter- minado momento vemos que el juego responde a más de una teoría.

En el capítulo tercero delimitamos qué provoca el juego en el escolar en su desarrollo integral.

En el capítulo cuarto sintetizamos el juego en la educación primaria de lo. a 6o. grado en base a las actividades del docente y la formación del escolar. Terminamos con conclusiones y bibliografía; donde se incluyen las obras que fueron consultadas.

Utilizamos el método Reflexivo Descriptivo para - determinar cómo usar lo que hemos visto en la escuela - primaria en cuanto al juego. En el cuerpo de trabajo se incorporan análisis, críticas y deducciones de nuestra - experiencia docente.

Se trataron de alcanzar los siguientes objetivos:

1.- Presentar en forma sintética la concepción -- del juego en diferentes países y las posiciones teóricas de diversos autores.

2.- Analizar la ubicación del juego dentro de la estructura de la personalidad del escolar en las edades_ cronológicas que se manifiestan en la educación primaria.

3.- Determinar en forma descriptiva, el juego den_ tro de los contenidos programáticos y la formación que - provoca en el educando de lo. a 6o. grado.

4.- Investigar el ámbito del juego para presentar el producto de reporte final con una estructura cronoló- gica científica, programática, conclusiones y bibliogra- fía sobre el juego en la educación primaria.

Con este trabajo no pretendemos abarcar toda la - realidad infantil inserta en el juego, pero sí nos detu- vimos sin embargo a analizar a lo largo de esta investi- gación algunas de las diferentes teorías y opiniones que existen relacionadas al tema.

Tratamos de contribuir, con aportaciones de expe- riencias de nuestra diaria labor educativa, lo cual po-- drá servir como base para que en un futuro se desarro- -

llen nuevas investigaciones y poder llevar a la práctica sugerencias y recomendaciones que de aquí se desprendan.

Por lo antes dicho estamos conscientes de nuestras limitaciones pero estamos seguros que con la deliberación del exámen profesional lograremos esclarecer los puntos expuestos en este trabajo.

C A P I T U L O I

EL JUEGO A TRAVES DE LA HISTORIA.

1.- EL JUEGO A TRAVES DE LA HISTORIA.

El juego, una expresión de la vida de los seres humanos, no precisamente se relaciona con determinada -- etapa de la cultura de la humanidad, sino que desde que el hombre apareció ha jugado. El hombre de las cavernas ya intentaba sencillos juegos para recrearse y adquirir a la vez destreza que ponía en práctica al ir a cazar; ya que para él era una actividad primordial para poder subsistir.

Cuando el hombre se agrupó en hordas y formó tribus, sintió la necesidad de buscar juegos para todos: niños, mujeres y hombres porque su manera de vivir les exigía desarrollar ciertas habilidades para lograr satisfacer sus necesidades vitales y de convivencia; así encontramos que en las comunidades primitivas además de que nació de la especialización y aprendizaje de determinadas labores y trabajos, fué originado frecuentemente del ritual religioso de participación colectiva.

Con el transcurso del tiempo y establecimiento de los pueblos, la práctica de los juegos se hizo intensa, y no nada más se buscaba el desarrollo del cuerpo, sino también de la mente. Cuando los pueblos se fueron civilizando, fué aumentando la importancia del juego en la -

vida de ellos.

Desde la antigüedad se distinguieron varios tipos de juegos: los que ayudan a la ejercitación de determinadas condiciones físicas (fuerza, agilidad, velocidad, -- etc.), los que desarrollan las facultades intelectuales, los juegos azarosos y los que representaban dándole sentido religioso; por lo general el juego de esta época -- era una mezcla de todo lo anterior.

1.1 Egipto y sus manifestaciones lúdicas.

Aparentemente el juego deportivo nació de la práctica de algunas actividades necesarias para cazar, domar o montar, ejecutadas por miembros oligárquicos con el -- afán de medir sus fuerzas a través de juegos competitivos; testimonios de éstos tenemos en numerosas piezas artísticas que revelan la importancia de dichos pasatiempos entre los pueblos del Próximo Oriente (relieves cingéticos de Egipto). Cabe mencionar el Pugilato (pinturas de la tumba de Beni Hasán), en el que se manifiesta la fuerza y destreza de los luchadoras que servía de diversión a un público interesado en la apuesta. (2)

(2) ING Marth. Gran Enciclopedia Larousse. Tomo VI. p. 269.

Así mismo en Egipto se practicaban los juegos - - acrobáticos y aquellas manifestaciones lúdicas de carácter ritual.

También existieron algunos juegos de azar que se practicaban con dados y fichas sobre un tablero ajedrezado, sobre piezas de mármol o terracota provistas de hileras de perforaciones en las que se fijaban peones de hueso.

Se cree que algunos de estos juegos no solamente fueron de fortuna, sino que propiciaban que el jugador utilizara su inteligencia.

1.2 El juego deportivo en Grecia.

Entre los pueblos de la antigüedad, el Griego es el que alcanzó el más alto grado de civilización y cultura. Los griegos establecieron el juego como habilidad física que los preparaba para la guerra; para ellos el gimnasio ocupaba un lugar dominante, era un centro de estudios al aire libre. Círculo donde se podía encontrar a los hombres más eminentes de la ciudad y a la vez lugar de reunión de los atletas.

Grecia reglamentó con precisión sus juegos atléticos. En el siglo IX a. de C. en Esparta, la Constitu-

ción de Licurgo impuso intensa educación corporal llevada con fines bélicos. (3)

En Atenas existió la Constitución Democrática de Solón (siglo VI a. de C.) que dio lugar a la educación física, la cual instituyó que los niños de los siete a los dieciocho años practicaran gimnasia y natación en la palestra; a los dieciocho ingresa en el gimnasio y el estadio. Los principales ejercicios para los que se celebraban competencias fueron: la lucha, las carreras, el salto, lanzamiento de disco y la jabalina, cuyo conjunto integró el pentatlón. (4)

Hicieron del juego una profesión y adoptaron un lema que ha llegado hasta nuestros días: "Mente Sana en Cuerpo Sano" (Sócrates); era la meta que se trazaron entonces y que actualmente con interés se practica en la mayoría de los pueblos de la tierra.

Grecia, famosa por el culto que profesaba a la belleza en todas sus formas, impulsó la educación física teniendo como fin la estética del cuerpo.

(3) QUILLET Arístides. Enciclopedia Autodidacta. Tomo III. p. 444.

(4) Ibid. p. 444.

También al juego le dieron un sentido religioso ; prueba de ello fué que instituyeron los juegos Olímpicos en honor de Zeus, que a partir de 776 a. de C. y último_ en 396 d. de C. se desarrollaron sin interrupción cada - cuatro años durante doce siglos; estos juegos se celebra_ ron en Olimpia, Santuario que comprendía: templos céle-- bres, altares, un estadio (en cuyas gradas podían acomoda-- rse cuarenta y cinco mil personas) y además constaba - de un hipódromo. Se reunían allí los más grandes atle-- tas, enfrentándose durante cinco días y al final se nombraba al vencedor. (5)

Los juegos realizados en el estadio no sólo eran_ de carácter deportivo, sino que los griegos ponían de ma_ nifiesto su arte, al realizar además torneos intelectua_ les. Eran ceremonias deportivo-culturales dedicadas a - sus dioses.

Otros juegos famosos de Grecia son los Píticos, - celebrados en Delfos cada cuatro años, en honor de Apo-- lo, dios de la música y de la poesía; La Panatenea, cele_ brada igualmente cada cuatro años en Atenas en honor de la diosa protectora de la ciudad.

(5) QUILLET Arístides. Enciclopedia Autodidacta. p. 444.

En la educación Helénica la gimnasia desempeñó un gran papel, fue inmortalizada en la estatuaria antigua - por diversos artistas. (6)

1.3 El juego en Roma.

Al dominar Roma a Grecia cambió el carácter de -- los Juegos Olímpicos y el de los ejercicios corporales . Los griegos eran artistas y los romanos campesinos que - dieron nuevas modalidades a su deporte, provocaron la de cadencia del olimpismo transformándolo en juegos circen- ses; eran espectáculos en masa. Sustituyeron los esta- dios griegos por circos y anfiteatros, que eran construc- ciones especiales para presenciar los combates de gladia- dores y luchas entre hombres y fieras.

También Roma dedicaba sus juegos a sus divinida- des; de esta época tenemos los Ludi Romani, en honor de Júpiter. El juego también se manifestaba en los actos - colectivos que se celebraban en determinados días impor- tantes; así vemos que los Ludi Florales se presentaban - en honor de la diosa Flora, los Capitolinos en honor de Júpiter, guardián del Capitolio, los Seculares dedicados a Apolo y a Diana, los cuales se celebraban cada ciento_

(6) Ibid. Tomo III. p. 444.

tres años. (7)

El juego de azar existió en el Lacio.

Entre los juegos de pasatiempo figuraban la Taba y el de los dados.

1.4 El juego de la Edad Media a la actualidad.

En la Edad Media los géneros deportivos clásicos no tuvieron continuidad; se intentó restaurarlos, pero fue inútil (juegos de Childeberto en el anfiteatro de Arlés); en esta época se desarrollaron justas y torneos populares entre caballeros y se puso en práctica el arte de la cetrería que se compartió con juegos juglarescos. (8)

La vida de un señor feudal estaba hecha de continuas luchas y para ello era necesario los ejercicios atléticos.

En algunos lugares se siguieron llevando a cabo los juegos de azar, particularmente de dados cuya enseñanza llegó a especializarse en escuelas.

Fué Alfonso X El Sabio, quien en sus libros de --

(7) ING Marth. Gran Enciclopedia Larousse. Tomo VI, p.269.

(8) Ibid. Tomo VI. p. 270.

ajedrez, dados y tablas (1283) recopiló y reglamentó los pasatiempos conocidos; algunos juegos mencionados en sus obras se difundieron por Europa antes de las Cruzadas y gozaban de mucha predilección por algunos países. (9)

Desde el siglo XIV la nobleza y el pueblo se interesaron mucho por los juegos de naipes en los cuales interviene el intelecto y que más adelante sirvieron para efectuar juegos adivinatorios, también se jugaba a la baja. (10)

Transcurrieron siglos desde que terminó la Edad Media sin que se pudiera obtener nuevamente la armonía que existió en Grecia en tiempos antiguos, a pesar del plan de gimnasia plasmado en Gargantúa por Rabelais y de que Montaigne pedía para el alma y el cuerpo una educación común. (11)

Las tradiciones antiguas se fueron olvidando, pero al pueblo le quedaron danzas, rondas y ciertos juegos entre los cuales algunos fueron eminentemente atléticos como el juego de pelota o frontón de mano que a partir -

(9) Ibid. p. 270.

(10) ING Marth. Gran Enciclopedia Larousse. Tomo VI, p. 270.

(11) QUILLET Aristides. Enciclopedia Autodidácta. Tomo III. p. 446.

del siglo XV fué con raqueta; hubo pasión por este juego; a los reyes burgueses les fascinaba. (12)

El "soule" (antepasado de fútbol) era violento y continuamente provocaba accidentes, razón por la cual se prohibió; pero a pesar de todo se jugaba.

El filósofo John Locke publicó en 1693 Los pensamientos sobre la educación, donde protesta enérgicamente contra la educación exclusivamente libresca de este tiempo. (13)

Más fuerte aún fué la influencia de Jean Jacques Rousseau que en su Emilio pide al educador que haga volver al hombre al estado natural, o sea basarse en las disposiciones primitivas para desarrollar sus facultades y sus órganos. La educación natural es una educación general en la que el cuerpo y el espíritu se ejercitan a la vez. Aquí encontramos el ideal griego: "el hombre debe reunir la fuerza del cuerpo y la del alma, la razón de un sabio y el vigor de un atleta". (14)

Las ideas de estos dos filósofos tuvieron repercusión

(12) Ibid. Tomo III. p. 446.

(13) Ibid. Tomo III. p. 446.

(14) Ibid. Tomo III. p. 446.

sión en Europa y en toda ella hubo hombres que se inspiraron para impulsar la educación física.

Tanto en la Edad Moderna como en la Contemporánea se ha reglamentado el deporte, lo cual ha posibilitado la competencia a escala internacional.

A estas fechas tenemos bien delimitado el campo de acción del deporte, aunque el juego continúa teniendo relación estrecha con él y sigue siendo la base para el logro de fines deportivos.

Los juegos familiares siguen la tradición; son un pasatiempo popular en todos los niveles intelectuales de todo el mundo.

Fué un error de los pedagogos antiguos considerar al niño como un adulto en minatura, ya que es completamente distinto cualitativa y cuantitativamente; los pedagogos y psicólogos modernos han tenido gran interés en el estudio profundo del juego en la niñez, porque han encontrado en él un gran auxiliar para su desarrollo integral.

Corrientes de algunos países respecto al juego:

En Alemania. El juego lo utilizan para adquirir formas

de conducta colectiva.

Su fin es formar el sentido de equipo; -- con la finalidad de descubrir los futuros jefes o líderes.

- En Roma. El juego se utiliza con el fin igual a -- Alemania. Da a conocer el folklore del país.
- En Inglaterra. Toman el juego como una parte de la educación física, ya sean juegos escolares o los deportes de equipo.
- En Rusia. Separan el juego de la educación física y lo mantienen como una distracción popular bien vigilada para evitar exceso.
- En Francia. Consideran el juego muy especialmente para los niños pequeños. La educación física ha adoptado la forma de una sucesión de juego llamada, lección cuento. Herbert prohibió la exageración del juego y cree que el deporte de equipo debe desarrollar las cualidades morales e intelectuales y crear un espíritu nacional. (15)

(15) CRUZ Lirón¹ Juan Manuel. Didáctica sobre actividades creadoras y prácticas. SEP 1968. p. 11.

1.5 El juego en México.

Los antiguos mexicanos también manifestaron sus necesidades lúdicas; su vida fué profundamente religiosa; todos sus actos giraban en torno al culto a sus deidades; el juego contribuía al igual que la danza y la música a darle un mayor realce a sus ceremonias rituales.

Tuvieron muchos juegos, pero el más común fué el de las carreras.

Los niños practicaban el juego del Hoyito que consistía en hacer un pequeño agujero, y a cierta distancia, los jugadores arrojaban por turno colorines o "huesitos de frutas", tratando de meter éstos en el hoyito.

El juego de las Chichínadas era un juego muy parecido al de las canicas.

El juego de las Mapepenas que consistía en arrojar un colorín hacia arriba y recoger otros colocados sobre una estera, antes de recibir con la propia mano el colorín arrojado.

El Patolli, estriba en arrojar pequeños objetos a cincuenta y dos casillas, de antemano diseñadas sobre tierra.

El Totolaqui que se jugaba haciendo pasar a distancia convenida pequeñas esferas por argollas colocadas sobre pequeños bastoncitos, o bien arrojando las argollas para ver si era posible ensartarlas en los bastoncillos clavados en la tierra. (16)

Uno de los juegos que más preferencia tuvieron -- fué el juego de pelota que al parecer tuvo su origen en el territorio Maya y se extendió por todo el Valle de México; este juego simboliza la trayectoria del sol por el espacio-cielo.

"Un partido de pelota se llevaba a cabo más o menos de la siguiente manera: las vísperas, los jugadores hacían una especie de velación de armas (a la manera de los antiguos caballeros andantes) de sus arreos propios para el juego de la pelota -- tales como el bruguero, la pelota, los guantes, etc., los que colgaban en un palo limpio, y -- sahumaban de vez en cuando a la vez que musitaban imploraciones a casi todos sus dioses...suplicándoles que la pelota fuera favorable durante el próximo encuentro...A la hora del partido los jugadores, que eran varios en número, se colocaban en dos bandos a lo largo de las banquetas o de los grandes taludes, teniendo como punto de referencia, marcador y marco de triunfo, el tlachtemalcalt; los partidos se jugaban en tantos, y -- los tantos se anotaban con rayas que se trazaban con -- unas yerbas especiales. Estas yerbas eran de color ver-

(16) LARROYO Francisco. Historia comparada de la educación en México. p. 72.

de y negro. Sólo la pericia de pasar la pelota por empuje del anillo daba el triunfo al bando cuyo jugador había realizado esta proeza. Para el bote de la pelota -- sólo se empleaba (única y exclusivamente) la cadera. Lo cual en no pocas ocasiones acarrearba malestares a los jugadores. La pelota que se usaba era hecha de hule virgen, extraído directamente del árbol". (17)

Estos juegos se realizaban en construcciones de piedra de forma rectangular, limitados en los lados más cortos por muros verticales y en los largos por taludes que declinaban hacia adentro, dejando en el centro un espacio libre en el que se desarrollaba el juego; a veces en el centro de este espacio había un altar; los muros de los extremos más largos culminaban en terrazas a las que se ascendía por escalinatas y desde ahí el público presenciaba el juego. Testimonios de estos recintos son las ruinas del Templo de los Jaguares de Chichén Itzá, en Yucatán, uno de los más armoniosos ejemplos de la Arquitectura Maya. (18)

Merece mencionarse por su originalidad "el juego del volador" que se practica hasta la fecha en Papantla,

(17) ALVEAR Acevedo Carlos. Historia de México. p. 75

(18) ING Marth. Gran Enciclopedia Larousse. Tomo VI. p. 270.

Ver. y que en época precortesiana estaba extendida a -
otras regiones. Dice Bravo Ugarte: "Los voladores su- -
bían a un palo alto, terminado en bastidor cuadrangular_
y giratorio, hacían piruetas en la punta y luego se arro-
jaban con ímpetu en el aire haciendo girar el bastidor -
y desenrollando las cuerdas. Los voladores eran cuatro,
disfrazados de águilas, y debían dar trece vueltas en su
vuelo de descenso. Varios hombres más completaban el --
juego; uno agitando una bandera, tocando la flauta y un
pequeño tambor, desde la punta del palo y cuatro (o seis)
que debían bajarse por las cuerdas cuando los voladores_
dieran la última vuelta, de modo que todos llegasen al -
mismo tiempo al suelo", le asignaban un significado ale-
górico y ritual relacionándolo con el culto solar, y el
tiempo; los cuatro voladores representaban los cuatro --
puntos cardinales gobernados por el sol. (19)

En la época de la Colonia, los conquistadores tra-
jeron a América el juego de naipes y dados, ejecutaron -
torneos y justas en el siglo XVI y principios del XVII -
como diversión de los nobles; los torneos eran una espe-
cie de simulacro de guerra de varios caballeros con ar--
madura, lanzas y escudo, divididos en grupos; eran vence

(19) ALVEAR Acevedo Carlos. Historia de México. p. 51.

dores los que lograban derribar a los demás. (20)

Los motivos para celebrar fiestas en la época colonial fueron diversos, como: la victoria de una batalla, entradas de virreyes, natalicios de soberanos y otros muchos más; en dichas fiestas tenían cabida los juegos y deportes que estaban de moda en España.

También se practicó en la Nueva España la caza a la manera indígena y a la manera española; el juego de pelota, el jaripeo procedente de Vasconia, las peleas de gallos (de origen asiático, que consistían en que seis hombres a caballo se enfrentaban contra otros seis disputándose un gallo; el triunfo era llevarlo hasta la meta) y numerosos juegos de salón.

En el siglo XIX el doctor Luis E. Ruiz presentó la teoría educativa de los Jardines de niños en su "Tratado elemental de pedagogía"; este pedagogo mexicano se basa en la disciplina del juego y sugiere se estructure el programa de los jardines de niños en cinco partes: primera, juegos gimnásticos para cultivar las facultades físicas; segunda, juguetes graduados; tercera, juegos destinados a ejercitar las manos, los sentidos y la inte

(20) LARROYO Francisco. Historia comparada de la Educación en México. p. 126.

ligencia del niño; cuarta, pláticas para satisfacer necesidades intelectuales y el sentimiento estético. (21)

En México actual nuestros niños todavía practican juegos tradicionales con algunas variantes; estos juegos se han conservado causando deleite a grandes y chicos; - entre los más conocidos tenemos:

El del trompo.

El de las canicas.

El del bebeleche.

Los encantados.

El papalote.

El balero, etc.

Estos juegos se realizan en diferentes regiones - del país y diferentes épocas del año.

Las rondas pertenecen a juegos populares que gustan mucho por lo alegre de su letra y lo contagioso de su ritmo; se juega tomando un círculo, todos los niños formados de las manos; algunas de las más conocidas son:

La rueda de San Miguel.

Doña Blanca.

075894

(21) LARROYO Francisco. Historia Comparada de la Educación en México. p. 126.

La pájara pinta.

Naranja dulce, etc.

Los juegos populares y tradicionales constituyen_
una valiosa evidencia de nuestra cultura mexicana.

C A P I T U L O I I

TEORIAS ACERCA DEL JUEGO.

2.- TEORIAS ACERCA DEL JUEGO.

En la educación, el juego es un fenómeno natural; actividad generada de los intereses del niño. Psicólogos, pedagogos y paidéticos mediante estudios teóricos, observaciones y trabajos experimentales, han establecido teorías y definiciones.

El juego con ser una actividad lúdica y humana natural tiene diversas explicaciones a partir de varias concepciones que se han ido construyendo a través del tiempo; a estas concepciones que explican las razones del juego y sus fundamentos las llamamos teorías acerca del juego.

Son pocos los reportes científicos que existen al respecto. A continuación presentamos teorías (sintéticas) así como un pequeño análisis de ellas.

Teoría	Análisis
2.1.-Teoría del ejercicio complementario (Lange o Carr). (Lange Friedrich Albert filósofo alemán 1828-1875) Carr Harrey -Psicólogo estadounidense 1873-1954)	Acertadamente el juego es medio de ejercitación de los hábitos porque a fuerza de estarlos repitiendo varias veces en forma agradable o placentera el niño ad

Teoría

Dice que el niño a través del juego ejercita los hábitos y también permite - despertar en él tendencias latentes que trae dentro para después manifestar-- las mediante el juego(22)

2.2.-Teoría Psicoanalítica.
(Freud y Adler).

(Sigmundo Freud, psicólogo y psiquiatra austriaco 1856-1939. Alfredo Adler médico y psicólogo vienés 1897-1927). Consideran que el juego es una actividad que sale por la serie de represiones de - tendencias prohibidas por la sociedad, buscando una puerta de salida, ejem: - el box, fútbol, etc.(23)

Análisis

quiere actitudes positivas. Las manifestaciones que se reprimen en el niño salen a flote con el juego, completando así su "yo" verdadero con lo que a él le gustaría ser, sentir o lograr.

Es ineludible que existen - en el niño ciertas tendencias que los adultos juzgan perjudiciales, precisamente por ese rechazo a las manifestaciones que él quisiera tener en la realidad las escapa en el juego.

(22) LEIF Joseph y Deloy Jean. Psicología y Educación - del niño. p. 95.

(23) LEIF Joseph y Deloy Jean. Psicología y Educación -- del niño. p. 96.

Teoría

2.3.-Teoría de Jean Chateau
Sustenta que el goce lúdico no es sólo un goce de la actividad como triunfo, como marca del "yo", el juego es ante todo una prueba, lo que encanta al niño es la novedad del poder que explora en el juego. (24)

2.4.-Teoría del Atavismo. (G. Stanley Hall, psicólogo y pedagogo norteamericano 1844-1924). Esta teoría afirma que el niño realiza por atavismo los actos que ejecutaron nuestros remotos antepasados. (25)

Análisis

Cuando el niño juega siente toda su personalidad; al estar realizando las actividades lúdicas experimenta de antemano el goce del logro, si llega a su fin triunfante se siente muy contento, si lo hace mal sufre temporal o permanentemente bloqueos afectivos o sociales; con el fracaso o el triunfo se debilita o estructura más su personalidad.

Es interesante esta teoría en la que verdaderamente encontramos en los juegos de los niños manifestaciones que en otros tiempos tuvieron los hombres, como pintar paredes, subir a los árboles, cazar pajaritos con

(24) Ibid. p. 96.

(25) FINGERMANN Gregorio. Psicología pedagógica e infantil. p. 203.

su resortera, cuando grita fuerte por gritar, todo es to que el hombre primitivo supuestamente lo hacía en su trabajo diario, nos demuestra que el niño guarda en su interior instintos que afloran en el juego.

2.5.-Teoría del Excedente de Energía. (Spencer y Shiller). (Spencer-Herbert, filósofo inglés 1820-1903, Shiller filósofo y sociólogo británico 1874-1928). Esta teoría fué sostenida por la mayoría de los psicólogos del siglo pasado ; lo esencial de ella es obra de Shiller, pero gracias a Spencer fué propagada. Nos dice que las actividades del trabajo han de jado todo un capital de --

El niño guarda en su organismo un cúmulo de energías, gasta una parte en trabajo diario, y aunque para trabajar esté cansado casi siempre tiene disposición para jugar.

Teoría

Análisis

energía intacto que el niño transforma en juego.

En Spencer encontramos dos clases de actividades; una sería y útil con un fin - práctico llamado trabajo y otra que tiene un fin en sí misma, desinteresada, llamada juego. (26)

2.6.-Teoría de la Derivación por ficción. (Edouard Claparede Psicólogo Pedagogo suizo 1873-1940). Claparede sustenta que el juego está basado en la imaginación que sustituye a la realidad.

El niño construye en sus juegos un mundo fantástico y mágico muy opuesto a la realidad, que él maneja para dar rienda suelta a su

Siendo el niño creativo por naturaleza, le dá a sus juegos un toque ficticio en donde deja volar su imaginación y vive una vida irreal que lo llena de placer, ya que en la realidad sería imposible.

(26) FINGERMANN Gregorio. Psicología pedagógica e infantil. ps. 200 y 201.

Teoría

ingenio, siendo esto algo - natural de los individuos y muy especial de los infantes. (27)

2.7. Teoría Socialista. (Makarenko Anton. Pedagogo Soviético 1888-1939). Dice que - del comportamiento del juego durante su infancia depende la manera de actuar - del hombre.

Para Makarenko el juego educa y prepara al hombre del futuro para el trabajo, en forma graduada.

En la niñez, lo primordial es jugar; el niño realiza - sus pequeños trabajos jugando, no así en la escuela -- cuando el trabajo ya es más

Análisis

Realmente el juego es una preparación del niño para su vida adulta; le da importancia a sus capacidades para que desde pequeño conozca la realidad.

Es una sucesión de resolución de problemas y adquisición de experiencias.

Se inicia al niño en el trabajo jugando, para que más tarde cuando sea adulto no tome el trabajo como una carga.

Teoría

Análisis

serio; sufre cuando tiene -
que abandonar el juego para
realizar la tarea escolar .

(28)

2.8.-Teoría del entretenimien--
to. (John Locke.Filósofo
Inglés.1632-1709). Es la
más antigua y afirma que el
juego sirve para reparar el
organismo y el espíritu fa-
tigado. (29).

Análisis.- Los niños esco-
lares juegan desde que se_
levantan; tal parece que -
nunca se fatigan, por lo -
tanto aparentemente el ni-
ño no se fatiga; cuando lo
hace es para dormir.

2.9.-Teoría del ejercicio -
preparatorio, (Karl Gross .
Psicólogo y filósofo alemán
1861-1946). El juego consti-
tuye una preparación para -
la vida de trabajo. (30)

Se puede afirmar esta teo-
ría incompleta, ya que el
niño juega por necesidad y -
su desarrollo orgánico y -
el juego no es en cierta -
medida la preparación para
el trabajo, ya que el tra-
bajo no es juego.

(28) COLECCION PEDAGOGICA. Desarrollo del niño a través
de sus juegos. p. 131.

(29) DE LA MORA Ledesma José Guadalupe. Psicología Edu-
cativa. p. 47.

(30) Ibid. p. 48.

Teoría

Análisis

2.10.-Teoría como Descanso. (Lazarus y Stemlthal). El juego en el niño es un desfogue, un descanso. (31)

En la vida escolar, si vemos cumplir parte de esta teoría ya que el juego después de una actividad aunque sea corto produce bullicio, alegría, descanso.

(31) CRUZ Lirón Juan Manuel. Didáctica sobre Actividades Creadoras y Prácticas. p. 58.

Con la descripción de las diversas teorías sobre el juego, vemos que es la actividad fundamental y la ocupación del niño normal. Viene de la voz latina Locus -- que significa acción de jugar. El educador y los interesados en la formación de niños, tienen las visiones básicas de la utilidad de estas teorías en la formación del niño. El juego, es en nuestro ámbito de Educación Primaria para adquirir formas de conducta colectiva, para proporcionar las tradiciones de nuestro pueblo, para iniciar al niño en el deporte, para que el niño descansa, para que desahogue represiones. Parte de cada una de las teorías se cumple en la vida cotidiana de la escuela primaria. La política educativa nacional, las promueve a través de los planes y programas para el desarrollo integral del niño.

Las teorías no delimitan el juego según la edad, según el juego y según el sexo. Este punto se analiza en el capítulo 3.

C A P I T U L O I I I

INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL
DESARROLLO INTEGRAL DEL NINO.

3.- INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.

El niño es un ser que piensa, siente y convive con los demás; no podemos adentrarnos en su "yo" sin analizar el desarrollo de su cuerpo y ver las relaciones que tiene con las personas que lo rodean.

Los psicólogos afirman que el desarrollo físico y el desarrollo psíquico caminan paralelamente, estudiando así al niño en una forma integral.

El adulto, no debe ignorar este desarrollo que se efectúa espontáneamente desde adentro, y como consecuencia del crecimiento; así como la influencia del medio, el cual dota al niño de nuevas experiencias que actúan como estímulos para su evolución.

El juego, es una de las formas de expresar cómo se efectúa esa evolución en el niño, a la vez actúa como impulsor del desenvolvimiento de su ser en toda su personalidad.

El niño se desenvuelve naturalmente a través de etapas, que se van sucediendo constantemente y que generalmente duran cierto período. Cada etapa del desarrollo tiene sus características y funciones propias que

aparecen en el ser en una forma graduada y a la vez se - van enlazando unas a otras, ocupando así las más nuevas_ en el primer plano y quedando las otras en segundo lugar ya que han perdido su interés, se guardan como inventa-- rio biográfico.

Es una evolución de intereses, y como toda evolu-- ción es contfínua, es difícil marcar rigurosamente los li mites entre las distintas etapas de la vida psíquica y - fijar una fecha para la aparición de un interés; ésta es la razón por la cual la mayoría de los autores, corres-- ponden las etapas del desarrollo psíquico con las del -- crecimiento ffsico.

De acuerdo a lo anterior se han clasificado las - etapas del desenvolvimiento en infancia, adolescencia, - juventud, adultez y senectud.

Llamamos infancia al período comprendido desde -- que nacemos hasta los doce años; en este lapso se presen-- tan muchas peculiaridades; es la fase de la vida en que más se juega; si el objetivo de este trabajo es hablar - del juego, dirigiremos nuestra atención a la infancia en la cual según Francisco Larroyo se aprecian tres etapas_ llamadas: primera, segunda y tercera infancia.

3.1.- Primera infancia, a partir del nacimiento - hasta los tres años. Se caracteriza este período porque aparecen tres clases de intereses:

- a).- Intereses perceptivos. Para la adquisición del mundo exterior mediante el ejercicio de los sentidos.
- b).- Intereses motores. Atracción de los movimientos de sus propios miembros para apoderarse de los objetos -- que lo rodean.
- c).- Intereses glósicos. Apego a la comunicación a través de palabras. (32)

El lactante se interesa por todo lo que le impresiona a sus órganos; las sensaciones visuales como la luz que se mueve, los adornos de su recámara o del lugar donde se encuentra, más aún si tienen colores vivos.

El niño en sus primeros meses juega bastante con su propio cuerpo para gozarlo y a la vez conocerlo; estos ejercicios ayudan al desarrollo de su musculatura y le hacen sentirse libre.

(32) SEP.- Filosofía y Política de la Educación. Antología. p. 70 y 71.

El bebé aprovecha sus movimientos para manejar -- sus juguetes, es cuando manipula más sus manos, los objetos los percibe como una totalidad, los detalles no le -- interesan. Sólo le llaman la atención como cosas que se pueden desbaratar, tocar, desgarrar, y sentir suyas.

Con la aparición de los dientes el infante muerde constantemente los objetos.

Sigue moviendo y girando mucho su cuerpo, se in--clina y puede permanecer sentado.

Hacia los ocho y nueve meses al bebé le gusta el juego del espejo y le favorece a la percepción de sí mismo y sus comportamientos motores. Poco a poco sus movi--mientos que eran instintivos se vuelven voluntarios y -- coordinados.

El pequeño intenta arrastrarse sobre su vientre -- para, posteriormente gatear; puede tomar objetos peque--ños entre el dedo índice y el pulgar. Se inicia una in--dependencia manual.

A esta edad llora mucho y encuentra en sus jugue--tes un sustituto afectivo, cuando su madre no está con -- él.

Más adelante al niño le encanta tirar las cosas --

al suelo y tocarlas; necesita conocer sus propiedades, - es muy activo y ágil, se convierte en un explorador, descubre todo lo que le rodea, todo le llama la atención. - Posee la noción de la tercera dimensión.

Todas estas impresiones y sensaciones van formando disposiciones en la memoria, que se afirman cuando -- más frecuentemente son las experiencias.

Alrededor del año ya dirige sus movimientos a un fin y aprende a caminar.

Es muy importante que el infante goce de un medio estimulante y que los mayores eviten el querer tenerlos quietos porque eso creará un gran temor en ellos.

Entre los juguetes más apreciados y que más se recomiendan para esta edad son: los anillos de plástico -- multicolores, llaves y animales de goma, caja de música y cubos de plástico, juguetes según el medio social, cultural o étnico.

"Desde la cuna jugamos, ya que los monólogos lílicos de los bebés son solamente juegos de lenguaje". (33)

(33) C. CASTELLANOS Marie. El juego en la Educación y en la terapia de subnormales. p. 28.

Es hasta a partir del segundo año de vida cuando este interés glósico o sea por las palabras se acentúa y dura mucho tiempo, el pequeño señala con el dedo y pregunta el nombre de las cosas; luego las repite y en cualquier ocasión aunque su uso no sea correcto las aplica y experimenta con esto un gran placer. Deja de hablar en tercera persona y ya emplea "yo".

En esta etapa es cuando el niño puede aprender mejor el lenguaje, sobre todo una lengua extranjera.

El lenguaje en esta primera infancia tiene dos fases:

Egocéntrico.- Al principio es repetición de palabras, -- luego el monólogo en el que el niño habla para sí, y por último el monólogo colectivo en el cual llama la atención de los demás regañando a sus juguetes y pegándole a sus cosas, pero realmente habla para él.

Socializado.- Es el que emplea el niño cuando intercambia ideas y pensamientos. Aquí ya pregunta y responde adquiriendo un vocabulario más amplio, juega con los demás niños, les presta sus juguetes, comienza a sociabili-

zarse. (34)

Sus habilidades motoras y su crecimiento físico van en aumento. Hacia los tres años se puede sostener en pie, saltar y bailar; también es más hábil y puede -- construir torres de diez cubos, tiene laterización en -- sus manos, según su madurez individual.

Cuando el niño se enfrenta con otros seres tiene conciencia de sí mismo y se considera causa originaria -- de acción y con esto experimenta un gran placer, al mover las cosas y levantarlas sin que nadie le ayude, para ver los resultados y gozar de ellos para luego decir que lo hizo él solo. Este hecho de sentirse causa de los -- actos es la que más contribuye a la formación de la conciencia de la personalidad.

3.2.- Segunda infancia.- De los tres a los siete años.

"La segunda infancia es la llamada época del juego. Todo lo que observa, palpa y oye el niño lo pone -- en relación con el juego. El mundo es para él con todos sus objetos y relaciones, un arsenal de juguetes, que --

(34) LOPEZ Bracamontes Esperanza. El valor pedagógico del juego en la educación del niño. Tesina. p.7.

sin descanso quiere contemplar, tocar y oír". (35)

En esta edad aparecen los intereses concretos; el niño piensa y obra por iniciativa propia y con un fín de terminado. Se convierte en coleccionista, preguntón y - clasificador.

El egocentrismo se presenta muy predominante en esa edad; no piensa en los demás, todo se lo apropia, no tiene sentido de la propiedad en general.

Se manifiesta el sincretismo, el niño ve y aprecia las cosas en conjunto; es por esto que está en condiciones de aprender la lecto-escritura por métodos globales.

También le dá vida a los objetos, o sea que es -- una etapa animista.

Es la edad de los "por qué", entre los cuatro y cinco años sienten mucha curiosidad de saber todo lo que les rodea.

El niño muestra mayor interés y atención facilitando así la adquisición de conocimientos; es su despertar intelectual.

(35) LARROYO Francisco. La ciencia de la Educación. p. 94.

Tiene mucha facilidad de imitación, le agrada re producir las cosas.

Posee en forma elemental un sentido de la vergüeza y la desgracia.

El pequeño con estas particularidades se encuentra apto para iniciarse en la vida escolar, donde sus relaciones con sus compañeros lo llevarán a transformar el juego que anteriormente era individual, con sus juguetes; ahora tendrá un sentido social, escogerá a sus compañeros de grupo para realizar con ellos las actividades lúdicas. Consecuentemente al participar de los juegos en equipo el niño se sujetará a ciertas normas impuestas por los miembros.

Existen juegos al final de esta etapa donde se marcan las diferencias de sexo, pero a ambos sexos gustan las actividades de reto y el juego imaginativo.

Es muy del agrado infantil mecerse en los columpios porque en ellos experimentan libertad sobre todo cuando lo hacen a gran altura. Les gusta trepar por una soga, saltar alto, rodar por el suelo, manejar su mano como herramienta armando y desarmando cosas; a las niñas les fascina vestir y desvestir muñecas, recortar y colo--

rear son actividades que les encanta realizarlas y los mantiene ocupados. El papel de la madre es el favorito de las niñas cuando juegan a la casa.

3.3.- El juego en la tercera infancia, edad de los siete a los doce años.

Las diferentes actividades lúdicas van disminuyendo conforme van creciendo; así observamos que un gran promedio de niños de ocho años muestran todavía mucho interés por jugar; mientras que en niños de doce años va disminuyendo debido a que disponen de menos tiempo o empiezan a considerarlo aburrido y propio de niños pequeños.

En esta edad prosigue el desenvolvimiento del niño; la vida escolar que empezó en la segunda infancia en este período se hace más intensa debido a la aparición de rasgos como es el aumento de capacidad de abstracción, impulso de los intereses sociales, inicio de los intereses éticos y de los sexuales, el apogeo de los intelectuales, aumenta su esfera cognoscitiva, el pensamiento prelógico que mencionamos en la anterior infancia se convierte en un razonamiento que sigue madurando hasta la adolescencia.

Desde los ocho años el niño ya piensa en los demás.

En este período los niños de ambos sexos sufren - en sus organismos cambios muy notables y se acentúa su - crecimiento físico; su condición psíquica da lugar al -- nonismo, tienden a la agresión, sienten celos y miedo, - son glotonos; todo esto constituye manifestaciones de - rebeldía. Van en busca de un equilibrio de su persona-- lidad.

También adquieren el concepto de valorar el dine-- ro y capacidad para calcular mejor.

Su esfera social se amplía identificándose con su ambiente, en donde cada uno tiene un determinado papel y pretende resaltar en sus funciones, llegando en ocasio-- nes a ser jefe o líder del grupo.

A los niños de esta edad escolar les agrada mucho los juegos de construcción (dibujo, pasta, barro, etc.); al principio son reproducciones porque copian lo que han visto en la vida real; cuando crecen, van creando cons-- trucciones según su ingenio; estos juegos son muy gusta-- dos y ayudan a la adaptación social y a eliminar el abu-- rrimiento cuando no tienen compañeros de juego.

Conforme los niños se van desarrollando van mos-- trando mayor interés por el deporte; los hacen más popu-- lares cuando se acercan a la adolescencia. Esto se va -

logrando en una forma gradual, al mismo tiempo que aprenden a cooperar con su equipo.

El deporte implica una serie de ejercicios físicos y se somete a reglas rígidas, mientras que los juegos pueden ser físicos o mentales y se desarrollan en forma espontánea o a veces de común acuerdo se elaboran las reglas a las que se sujetarán; dichas normas pueden variar según lo que consideren los miembros del equipo.

A medida que se acercan a la tercera infancia las diversiones que son formas de juego pasivas, empiezan a sustituir a los juegos activos.

El sexo y el juego.

Los juegos más característicos de acuerdo al sexo son: Varones: Juegos enérgicos: luchas, deportes, guerrilla, etc.

Mujeres: Juegos tranquilos: las visitas, la dueña de la casa, las estatuas, etc.

Varones: juguetes preferidos: pelotas, arcos, flechas, juguetes mecánicos, canicas, etc.

Mujeres: juguetes preferidos: cocinitas, muñecas,

etc. (36)

De todas maneras esta descripción se refiere más a lo socialmente aceptado que necesariamente al esquema total.

3.4.- Factores y etapas del juego.

"El juego en su sentido estricto significa cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración resultado final. (37)

Los psicólogos opinan que, el juego estimula el desarrollo del crecimiento físico del ser humano, al llegar el estímulo a las fibras nerviosas y ayudarlas a cumplir sus funciones.

Al juego le conceden un gran valor todos los científicos y coinciden en que es una verdadera necesidad porque da fuerza, agilidad y elasticidad a los músculos; además favorece la digestión, acelera e impulsa la respiración y la circulación sanguínea.

También el juego actúa como tranquilizador porque apacigua al individuo cuando se violenta e irrita desc

(36) DE LA MORA Ledesma José Guadalupe. Psicología Educativa. p. 50.

(37) B. HURLOCK Elizabeth. Desarrollo del niño. p. 308.

gando sus tendencias agresivas.

Por medio del juego el niño aprende a valerse por sí mismo, se hace entusiasta, despierto y sobre todo sociable.

Según Elizabeth B. Hurlock, el juego se divide en dos grandes categorías: juegos pasivos o diversiones y juegos activos, jugándose éstos en cualquier edad; pero los juegos activos tienen su auge en las primeras infancias; los pasivos cuando se acercan a la pubertad.

El juego atraviesa por varias etapas:

Etapas de exploración. Cuando el bebé se inicia, sus juegos son mirar a las personas y objetos ; después ya toma en sus manos las cosas, las examina en el momento en que se arrastra, gatea o camina, empieza a recorrer todo lo que le rodea para conocerlo y explorarlo.

Etapas de los juguetes. Es la etapa de la manipulación de juguetes que empieza en el primer año y llega a su culminación a los cinco o seis años de edad. A medida que los niños se van desarrollando inte-

lectualmente va desapareciendo el -- sentido animista que le daba a sus - juguetes; cuando el niño va buscando los juegos en compañía de otros ni-- ños va perdiendo el interés por los juguetes; esto sucede generalmente - después de entrar a la escuela.

Etapa de los juegos. Al iniciarse en la escuela el niño, - aumenta sus juegos y además se inte- resa en los deportes.

Etapa de fantasías. Cuando los niños empiezan a perder - interés por la actividad lúdica, de- dican mucho de su tiempo a soñar des- piertos, casi en estos sueños consi- deran que los regañan y que no los - entienden. (38)

Aunque todos los niños pasan por etapas parecidas existen variaciones en los juegos, las cuales se deben a diversos factores; la salud desempeña un gran papel, por que cuanto más sanos, más energía tienen para realizar - sus juegos. A continuación veremos algunos de esos fac- tores:

(38) B.HURLOCK Elizabeth. Desarrollo del niño. p. 312.

Desarrollo motor. Todos los juegos de los niños en todas - las edades llevan consigo una coordina-- ción motora.

Inteligencia. Los niños a medida que crecen dan mues-- tras de interés por los juegos intelec-- tuales, la construcción, los dramas y la lectura.

S e x o . Los niños juegan en forma más activa que las niñas y prefieren deportes; al ini-- cio de la infancia los niños tienen más diversidad de intereses de juego que las niñas, pero a fines de ésta es lo contra-- rio.

Ambiente. Los niños de ambientes bajos juegan me-- nos que los otros porque no gozan de bue-- na salud. Los niños rurales tienen me-- nos tiempo libre.

Ingreso económico. Los niños de un ingreso económico más favorable prefieren actividades que cuestan dinero, como pistas de patinaje; los de ingreso económico bajo se dedican a actividades que cuestan poco o nada.

Cantidad de tiempo libre. El tiempo libre para jugar depende a ve-

ces de la posición económica que les rodea, porque si las tareas del hogar o -- del trabajo les absorben mucho tiempo, -- los niños estarán cansados para dedicarse a jugar.

Equipos de juego. Depende de los equipos de juegos que posean, será el juego que se fomentará; -- por ejemplo, si tiene bloques y pinturas, se inclinará por los juegos constructivos. (39)

Los juegos son para los niños posibilidades de recrearse. Los juguetes ostentosos no dan al mismo niño la oportunidad de manifestar su creatividad, lo llevan al consumismo.

Existen lugares recreativos donde los juegos tienen escasa imaginación y coartan las posibilidades del ingenio; lo recomendable es producir juegos económicos con aspecto divertido.

La pedagogía moderna y contemporánea reconoce en el juego un valioso instrumento de la educación humana.

Actualmente se ha producido un gran cambio en las

(39) B.HURLOCK Elizabeth. Desarrollo del niño. p. 315.

actitudes hacia los juegos; esto ha sido el resultado de estudios de científicos que han desechado la idea del -- juego como una pérdida de tiempo considerando que aporta valiosas experiencias en el aprendizaje.

El juego forma parte fundamental de la actividad_ intelectual y psicomotriz del niño; es una técnica de -- aprender la vida.

Por eso el juego debe ser la base del proceso edu cativo desde preescolar hasta la primaria es conveniente que el docente procure llevar el trabajo escolar mezclado con juegos para impulsar en el educando su desarrollo corporal y cultivar su intelecto; así aprenderá con entu siasmo sintiendo seguridad en él mismo, a ser un niño -- alegre y social.

La escuela es un ambiente muy importante en la vi da del niño, ya que allí es donde transcurre parte de su tiempo y en el cual el docente ejerce influencia sobre - él. Por eso se considera conveniente que el educador es té al tanto en lo que a juego se refiere.

Tomando en consideración que los juegos desempe-- ñan entre otras funciones las psicológicas, es primor- - dial que el educador ejercite las percepciones sensoria-

les mediante experiencias propias para que fijen en el niño una idea, una imagen viva que le recuerden objetos y actos conocidos y como consecuencia le educa su atención, su memoria y capacidad de abstracción.

Si no se conoce el grado de madurez que tiene un niño, no se podrá precisar el desarrollo de la percepción sensorial, que le servirá para fijar su atención voluntaria en las diferentes cualidades sensoriales. Estos juegos deberán ser variados en el salón de clases o anexos, que concentren su atención en forma espontánea con lo que el maestro logra los objetivos, no sólo del juego, sino de la adquisición de conocimientos, sobre todo en los escolares de los grados de primer ciclo, 1o. y 2o. grado.

C A P I T U L O I V

LA FUNCION PEDAGOGICA DEL JUEGO.

4.- LA FUNCION PEDAGOGICA DEL JUEGO.- SUGERENCIAS.

En la educación primaria que se imparte en las escuelas oficiales e incorporadas, el juego es una actividad ocasionalmente sistemática, aunque lo exigen los planes y programas de estudio. En los grados de primero y segundo a través de la programación integrada, tienen el juego como algo inherente al desarrollo del niño; de tercero a sexto grado se dosifica el juego tomando en cuenta la evolución de los intereses.

El modelo teórico de las edades cronológicas es de ingreso: seis años para primero; siete para segundo; ocho para tercero; nueve para cuarto; diez para quinto y once para sexto. La realidad manifiesta edades de escolares que rebasan el modelo teórico. En cada grado hay educandos de tres, cuatro y cinco edades escolares. Por lo que, el desarrollo corporal y la evolución de intereses no es homogénea, por lo tanto el juego lo utiliza el maestro con las variantes al desarrollo psicológico del niño. En los últimos grados se observan púberes y adolescentes, apegándose el juego también a esta etapa.

En la escuela primaria los escolares gustan de jugar, la mayoría de las veces nada más por sentir el goce del juego, sin ninguna otra finalidad; a veces son --

los niños los que sugieren al docente jugar, o éste lo decide cuando nota que el grupo está inquieto o aburrido.

Cuando el juego es libre es conveniente que el maestro siga estos pasos:

- a).- Tome en cuenta la opinión del grupo.
- b).- Que el mismo grupo decida el juego que realizarán.
- c).- Que el niño que propuso el juego explique su desarrollo para que todo el grupo lo conozca.
- d).- Se establezcan reglas.
- e).- Se le asigne a cada uno su lugar dentro del juego, si así se amerita.

Los juegos que se practican en los recesos son juegos libres que por naturaleza el niño siente deseos de ejecutarlos en compañía de otros compañeros que en muchas ocasiones son menores o mayores que él. Todo esto ayuda a convivir y agrandar su esfera social intercambiando relaciones con niños de otros grados escolares.

El docente en la escuela primaria, tiene libertad de utilizar todos los medios adecuados que él considere necesarios para el logro de objetivos de aprendizaje, en donde el juego es un valioso recurso. Bien planeado por

el docente en su labor escolar, le permitirá alcanzar -- los fines propuestos. Para eso es ideal que el educador_ se agencie un amplio repertorio de juegos, para facili-- tar y amenizar su trabajo diario.

Aunque no es posible establecer una didáctica muy precisa acerca del juego, por su carácter de actividad - lúdica, nos permitimos hacer las siguientes sugerencias:

1.- Determine el objetivo y seleccione el juego - para trabajarlo. (El juego cumpla el objetivo).

2.- Pregunte al grupo si conoce el juego, sino, - que lo explique así como sus reglas.

3.- Juegue con sus alumnos.

4.- Repita el juego las veces que sea necesario - sin fatigarlos.

5.- Realice una puesta en común en la que obtenga evidencias de que se comprendió el contenido científico_ dentro del juego.

6.- Evalúe el contenido formativo del juego, sea científico, social o recreativo.

075894

Esto es al terminar el juego libre.

La SEP propone rondas, cantos y juegos. El docente incorpora para enriquecer este aspecto, otros, tomando en cuenta al grupo.

A continuación presentamos varios ejemplos de juegos sugeridos por los programas escolares de Educación Primaria, observando algunas características de los escolares en cada grado, y proponiendo además juegos que - - - tienden a desarrollar los mismos aspectos.

4.1.- El juego en el Primer Grado.

Características del niño de primer grado:

- Dominio de movimientos de su cuerpo.
- Coordinación motriz fina y gruesa.
- Manipula objetos.
- Reconoce el mundo natural y social que lo rodea.
- Adaptación a la sociedad.
- Adquiere el desenvolvimiento de todas sus potencialidades.
- Desarrolla conductas instrumentales psicomotrices operativas y de comunicación.
- Reafirma el afecto.
- Desarrolla su pensamiento prelógico en pensa- -

lógico. (40)

Ejemplo No. 1.-

Unidad I

Objetivos: Propiciar la utilización de su mano dominante, mediante la realización de diferentes actividades. (41)

1.7 - Identifique guiado por su maestro, las partes de su cuerpo como cabeza, tronco y extremidades superiores e inferiores. (42)

- Descubrir las posibilidades de movimientos de las partes de su cuerpo. (43)

1.15- Realice ejercicios con los que afirme su mano dominante. (44)

1.18- Descubra los movimientos que pueda realizar con su cuerpo. (45).

Juego sugerido por el programa: "Saludar las manos".

Desarrollo: Los alumnos se ponen de dos o de tres y al -

(40) SEP. Libro para el maestro. Primer grado. p. 53,54 y 55.

(41) SEP. Libro para el maestro. Primer grado. p. 88.

(42) Ibid. p. 90.

(43) Ibid. p. 88.

(44) Ibid. p. 91.

(45) Ibid. p. 92.

ritmo del canto atienden dos cosas, afirman - su esquema corporal y saludan a su compañero; saludan las manos, los hombros, las rodillas, los pies, y las manos acompañados de palmeos.

Juego propuesto: "La comidita".

Los alumnos en forma libre se integran en pequeños grupos y hacen escenificación de la comidita. Unos compran, otros limpian, otros - hacen, otros distribuyen y al final todos cantan y "se despiden".

Aspectos a desarrollar:

- Uso de su esquema corporal.
- Socialización.
- Maduración de coordinación fina.
- Atención.
- Secuencia.

Ejemplo No. 2.

Unidad I

Objetivos: Clasificar objetos por su tamaño y forma. (46)

- Identificar los colores azul, rojo y amarillo. (47)

(46) SEP. Libro para el maestro. Primer grado. p. 94.

(47) Ibid. p. 94

2.13.- Agrupe objetos tomando en cuenta su forma (redonda, no redonda). (48)

2.15.- Imprima huellas empleando colores primarios. (49)

Juego sugerido por el programa: "El molinito".

Desarrollo: Después del sexto mes de escolaridad se practica este juego en el aula o en el patio, individual, por binas o en pequeños grupos. - Los alumnos con el puño derecho y luego con el izquierdo hacen lo que significa el coro".

Juego propuesto: "Este es mi color, ésta es mi figura".

Los niños en una cartulina seleccionan su figura o color; en el centro van las figuras y por fuera los colores, luego se alternan, se practica girando de derecha a izquierda, primero las figuras y luego los colores, después se alternan con parejas que previamente se seleccionarán. Ejem: yo soy el círculo, - yo soy amarillo. Se hace por parejas, luego se cambian. Termina en que todos son amigos.

Aspectos a desarrollar:

- Coordinación motriz fina.

(48) SEP. Libro para el maestro. Primer grado. p. 98

(49) Ibid. p. 98

- Organización espacio temporal.
- La retención.
- La socialización.

Ejemplo No. 3

Unidad 2^a

Objetivos: Describir mediante el diálogo, algunas de las actividades de su familia dentro de la casa.-

(50)

- 3.6.- - Juegue una ronda relacionada con la casa. (51)
- Favorecer su equilibrio postural a través - del fortalecimiento muscular. (52)
- 3.19.- - Haga una casa con una caja de cartón y de material de diversas texturas. (53)

Juego sugerido por el programa: "El patio de mi casa".

Desarrollo: Se practica en ronda, girando de derecha a izquierda y de izquierda a derecha, parados y agachándose, ejecutando las órdenes que se explican en el canto.

Juego propuesto: "Así es mi casa".

(50) SEP. Libro para el maestro. Primer grado. p.130.

(51) Ibid. p. 132

(52) Ibid. p. 130

(53) Ibid. p. 135

El maestro guiará a los niños y los estimulará para que construyan una casa, se hace con ropa de los niños, cartulina, mesabancos, etc. y en tonan un canto a la casa acompañado de palmas y movimientos de cómo se construyó.

Aspectos a desarrollar con el anterior juego:

- Secuencia.
- Coordinación motriz gruesa.
- Estimulación verbal.
- Imitación.
- Retención.

Ejemplos Nos. 4 y 5

Unidad 4

Objetivos: 4.7.- Realice movimientos que le sugieran una ronda o canción. (54)

4.9.- Realice algunos ejercicios relacionados con la ubicación espacial. (55)

Juego sugerido por el programa: "Los caballos".

Desarrollo: Los niños dirigidos por el maestro moverán - las manos imaginando que están montados en - un caballo; el docente les explicará que hay

(54) SEP. Libro para el maestro. Primer grado. p. 110

(55) Ibid. p. 111.

que moverlo al frente, hacia la derecha e --
izquierda, adelante y atrás.

Juego propuesto: El docente sacará al grupo al patio, --
formará de tres a cuatro filas, ayudado de
música les explicará primero caminar hacia -
adelante, luego levantando el brazo derecho,
caminar hacia la derecha, hacia la izquierda,
y por último hacia atrás.

Juego sugerido por el programa: "San Serafín".

Desarrollo: El docente guiará a los niños a hacer mími--
cas que observen en su vida familiar y esco-
lar. Ejem.: bañarse, vestirse, peinarse, la-
var sus dientes, ponerse los zapatos, etc.

Juego propuesto: "En qué trabajan los adultos".

El niño dirá actividades que ha visto, el --
maestro solicitará que los niños expliquen -
cada una de ellas; en el aula o en el patio_
los niños crearán una imagen de estas activi_
dades. Ejem.: leñador, chofer, etc.

Aspectos a desarrollar a través de los anteriores juegos:

- Secuencia.
- Madurar la habilidad psicomotriz en cuanto -

a lateralidad.

- Amar y cuidar a los animales.
- Madurar la coordinación motriz gruesa con --
relación a espacial.
- Convivencia.
- Coordinación motriz gruesa.
- Estimulación verbal.
- Imitación.

4.2.- El Juego en Segundo Grado.

Características del niño de segundo grado:

- Comienza a salir del egocentrismo.
- Aprende a valorarse a sí mismo.
- Participa en la elaboración de reglas de juegos.
- Aún es mal perdedor.
- Es un período de sentimientos ambiguos.
- Tiene mayor capacidad para realizar trabajo en equipo.
- Se relaciona afectivamente con otras personas, además de sus padres.
- Puede asumir responsabilidades con gusto.
- Disminuye su agresividad por su padre.
- Niños y niñas diferencian sus juegos.
- Es capaz de retener su atención por períodos más largos.
- Su pensamiento es lógico.
- Su lógica se relaciona con cosas concretas. (56)

Ejemplo No. 1

Unidad 2

Objetivos: Identificar a los miembros de la comunidad escolar y las actividades que realizan. (57)

(56) SEP. Libro para el maestro. Segundo grado. p.52,53 y 54

(57) Ibid. p. 138.

- 3.1.- Describa las personas que trabajan en la escuela. (58)

Juego sugerido por el programa: "Qué alegría compañeros".

Desarrollo: Se forma un círculo tomados de la mano, gírese hacia la derecha mientras se canta.

- Deténgase, forme parejas y juegue al espejo imitando algún personaje o actividad escolar.
- Volver a cantar circulando en sentido contrario, se repite la secuencia anterior.

Coro (con música de Doña Blanca)

"Qué alegría compañeros,
este coro de amistad.

Enlazando nuestras manos,
vamos todos a jugar". (59)

Juego propuesto: - Se forman círculos, tomados de la mano, gírese hacia la derecha cantando.

- Al centro habrá un niño.
- Luego giren al lado contrario.
- Después que lo hacen al lado derecho e izquierdo, el niño que esté al centro imitará

(58) SEP. Libro para el maestro. Segundo grado. p. 133.

(59) c.f. SEP. Rondas y canciones infantiles. Segundo grado.

un personaje o actividad escolar y el resto del grupo adivinará de quién o de qué se trata.

Nuevamente la ronda girará para un lado y luego para otro.

Coro: (Música de "La cucharacha")

"Este coro muy alegre,
 todos vamos a cantar,
 y si tú me lo adivinas
 al centro pasarás".

Aspectos a desarrollar:

- Coordinación fina
- Ritmo
- Lateralidad
- Memoria
- Imaginación
- Afectividad

Ejemplo No. 2

Unidad 5

Objetivos:- Descubrir el cambio de significado de las palabras al cambiar o eliminar un fonema. (60)

(60) SEP. Libro para el maestro. Segundo grado. p. 252.

- 4.9.- - Realice juegos fonológicos observando el cam
 bio de significado de las palabras al cam- -
 biar un fonema. (61)

Juego sugerido por el programa:

- Explique qué significan las palabras: balá ,
 pala y sala.
- Compare las diferencias de significado.
- Diga qué diferencias y qué semejanzas obser-
 va en su pronunciación.
- Forme oralmente series de palabras en las --
 que cambie uno de los fonemas y el resto per
 manezca igual.
- Advierta que con el cambio de un fonema cam-
 bia el significado de las palabras.
- Indique otros ejemplos.

Juego propuesto: Los alumnos o el maestro expliquen el -
 significado de las palabras bala, pala y sala.

- Comparen las diferencias de significado.
- Observen los alumnos que las palabras cambian
 cuando se les cambia un fonema.
- Hagan una ruleta con diferentes palabras y -
 pegarlas en la pared.

- Pasen los niños y la hagan girar.
- Observen la palabra que indica al pararse y expliquen su significado.
- Por último forme equipos y concurse.

Aspectos a desarrollar:

- Memorización
- Enriquecimiento de su vocabulario.
- Socialización.

Ejemplo No. 3.

Unidad 7

Objetivos:- Interpretar con movimientos corporales estructuras rítmicas dadas. (62)

- 1.7.- - Realice movimientos corporales siguiendo ritmos determinados libres. (63)

Juego sugerido por el programa:

- Escuche ritmos que sean variados y diga si fueron lentos, rápidos o alternados.
- Realice saltos siguiendo ritmos lentos, rápidos y alternados marcados por el maestro.
- Realice movimientos libres siguiendo ritmos lentos, rápidos y alternados.

(62) SEP. Libro para el maestro. Segundo grado. p. 302.

(63) Ibid. p. 306.

- Realice movimientos que expresen alguna actividad cotidiana con ritmos alternados.
- Respire consciente y profundamente.

Juego propuesto:

- Toque con tambor ritmos lentos y luego rápidos.
- Pedir a los niños que aplaudan lento, luego rápido y después alternado.
- Luego formados en círculo canten la canción del "burro" en forma lenta, caminen a la vez al ritmo del coro.
- Vuelvan a repetir la canción del "burro" en forma rápida y de la misma manera caminen en círculo.

Coro "El burro"

- Dulce canta el burro
si no lo cuidamos
él rebuznará.
Cají, cajó, cajá.

Aspectos a desarrollar:

- Ritmo
- Atención
- Coordinación motora gruesa.
- Coordinación motora fina.

Ejemplo No. 4

Unidad 6.

Objetivos: - Advertir la necesidad que tenemos unos de -
 otros observando el origen y el lugar de --
 procedencia de algunos productos que se uti
 lizan en su localidad. (64)

4.2.- - Entone pregones relativos a los productos -
 que ha observado en el mercado. (65)

Juego sugerido por el programa: "El comerciante".

Desarrollo:- Se canta la canción.

- Se expresa con movimientos el contenido de
 la letra de la canción.

Coro: (música de "Las mañanitas").

- Allá viene el comerciante
 entonando su pregón.
 ha llegado de sus campos
 con muchas cosas de ahí.
 Traigo frutas y verduras
 muchas plantas y una flor.
 Las muñecas y guitarras
 para alegrarles aquí". (66)

(64) SEP. Libro para el maestro. Segundo grado. p. 294.

(65) Ibid. p. 292.

(66) c.f. SEP. Rondas y canciones infantiles. Segundo grado.

Juego propuesto: - Se canta la canción.

- Se tararea y se sigue con movimientos.
- Se emplea mímica siguiendo el contenido de la letra de la canción en la -- mente.

Coro:

- "La mariposa".

"Una mariposita
que tengo aquí,
de alitas amarillas
que le hacen así;
y vuela entre
las flores del jardín,
chupando los sabores
del jazmín.

Los muchachos travieciticos
que vienen aquí,
quieren atraparla
y le hacen así".

Aspectos a desarrollar:

- No verbales
- Coordinación gruesa.
- Coordinación fina.

Ejemplo No. 5.

Unidad 8

Objetivos: - 1.5.-Señale los puntos cardinales. (67)

Juego sugerido por el programa: "Puntos cardinales".

Desarrollo: - Indique desde su salón por dónde sale y -- se oculta el sol.

-Recuerde que el "lugar" por donde sale el - sol se llama "Este" y por donde se oculta_ "Oeste".

- Se ponga de pie y de frente hacia el "lu-- gar" por donde sale el sol.

- Comente con sus compañeros que el sol se - oculta detrás de él, por tanto, que el "Es te" está frente a él, y el "Oeste" detrás.

- Extienda los brazos en forma horizontal -- sin cambiar de posición y llame "Norte" al "lugar" que señala con su brazo izquierdo_ y "Sur" el lugar que señala su brazo dere- cho.

Juego propuesto: -Indique desde el salón los cuatro pun- tos cardinales.

- Salir al patio y acomodarse formando dos - filas.

- Señalar con el brazo derecho el Este, sin

mover los pies y de la misma manera señalar con su mano izquierda hacia el Oeste , con su mano derecha el Norte y con la izquierda el Sur.

Luego sin girar el cuerpo saltar hacia el Oeste, Este, Norte y Sur.

Aspectos a desarrollar:

- Coordinación motora gruesa.
- Coordinación motora fina.
- Lateralidad.
- Ubicación.

4.3.- El juego en Tercer Grado.

Características del niño de tercer grado:

- Mayor organización de sus relaciones espacio-temporales.
- Dominio de los movimientos corporales básicos, - su control postural, su marcado progreso en actividades que implican mayor equilibrio y coordinación visomotora.
- Aunque su pensamiento va siendo lógico, está muy ligado a la experiencia concreta y necesita apoyarse en cosas que pueda ver y tocar para llegar a conclusiones.
- Le gusta participar en la organización de juegos y trabajos proponiendo reglas.
- Demuestra un mayor control en el efecto del movimiento sobre objetos y puede combinar las destrezas adquiridas convirtiéndolas en patrones motores automatizados.
- Comienza a hacer deducciones basándose en la relación que tienen entre los seres y objetos para llegar a la conclusión.
- Se da cuenta que en ciertas situaciones tiene -- que pedir ayuda de otros y es a la vez capaz de ayudarlos a lograr objetivos.
- Empieza a descubrir que las palabras pueden te--

ner diferente significado según el contexto donde se encuentren. (68)

Ejemplo No. 1

Area: Español

1.- Leer textos en prosa y verso. (69)

1.11.- Juegue una ronda después de haberla leído.

(70)

Juego sugerido por el programa: "Ronda del pío pío".

Desarrollo: Se forman ruedas de once niños (una gallina y diez pollitos).

- Se indica a cuatro de los niños que serán -- los pollitos color nieve y a los otros seis que serán pollitos amarillos. En la parte -- musical que no cantan y que prepara el principio de la canción siguen en fila a la gallina.
- Giran en rueda al comenzar la canción.
- En la parte de la letra "donde va la madre... y seis amarillos" (ocho renglones) los cuatro pollitos color nieve se colocan al lado derecho de la gallina y al izquierdo los - -

(68) SEP. Libro para el maestro. Tercer grado. ps.12 y 13.

(69) Ibid. p. 3.

(70) Ibid. p. 31.

- seis amarillos.
- En la parte de la letra "a la rueda, rueda... pica que te pica el maíz molido (ocho renglones) la gallina realizará mímica de acurrucar a sus pollitos y darles de comer. (71)

Juego propuesto: "El milano".

- Se forman dos hileras de niñas.
- Se toman de la mano y caminan moviendo la cabeza.
- Se cruzan esas filas y forman un círculo.
- Dan vueltas hacia la derecha moviendo siempre la cabeza.
- Se detienen y siguen dando vueltas hacia la izquierda.
- Milano baila alrededor de ellas.
- Salen en misma forma que entraron.

Aspectos a desarrollar:

- Espacial
- Creatividad
- Coordinación motora gruesa
- Atención
- Memoria

(71) c.f.- SUBSECRETARIA DE EDUC.SUP.E INVESTIGACION CIENT.
Canciones infantiles.

- Lateralidad.

Ejemplo No. 2

Area: Matemáticas.

2.- Trazar figuras abstraídas de objetos ayudándose con diferentes instrumentos. (72)

2.8. - Dibuje figuras sin ayuda de instrumentos.(73)

Juego sugerido por el programa:

Desarrollo:- Observe algunos detalles de su escuela como la cancha, las bardas, las ventanas de sus salones, etc.

- Dibuje en el piso las figuras que le sugieran los detalles observados.
- Realice ejercicios y juegos empleando las figuras dibujadas; por ejm.: juegue a brincar adentro y afuera de ellas siguiendo órdenes y ritmos que el maestro señale.
- Utilice las figuras dibujadas para formar sobre ellas otras figuras; por ejem.: a partir de un círculo dibuje la cara de un gato.

Juego propuesto: "Juego del bebeleche".

(72) SEP. Libro para el maestro. Tercer grado. p. 70.

(73) Ibid. p. 73.

- Brinque a la figura que indique el maestro y con los saltos que le marque.
- Al llegar dirá el nombre de esa figura y - de ahí pasará a la que se le indique".
- Gana quien no se equivoque al mencionar el nombre de su figura.

Aspectos a desarrollar: - Motricidad

- Atención
- Coordinación
- Equilibrio
- Lateralidad
- Audición.

Ejemplo No. 3

Area: Matemáticas.

3.- Aplicar la noción del paralelismo y perpendicularidad entre rectas al dibujar algunas figuras. (74)

3.7.- Dibuje figuras en las que haya rectas paralelas. (75)

Juego sugerido por el programa: Juegue a representar las vías del tren, orillas de una calle, etc.

(74) SEP. Libro para el maestro. Tercer grado. p. 77

(75) Ibid. p. 79.

- Desarrollo:
- Dibujar figuras en las que haya rectas paralelas formando filas con sus compañeros.
 - Coloque sobre el piso cordeles en la posición en que están las vías del tren, las orillas de una calle, etc.
 - Dibuje dos rectas que estén en la posición de las vías del tren.
 - Llame paralelas a esas rectas.
 - Simule paralelas sobre su mesa con popotes y palitos.
 - Identifique paralelas en objetos y partes del salón, en los bordes de una mesa, del pizarrón, etc.
 - Trace pares de paralelas ayudándose con la escuadra y la regla.
 - Simule una recta sobre su mesa con popotes o palitos. Pida a un compañero que simule una paralela a esta recta.
 - Dibuje una recta y luego trace una paralela a ella.
 - Trace otras paralelas a esa recta.
 - Trace figuras diversas utilizando paralelas.

Juego propuesto: "Las carretillas"

- Se motiva a los niños para jugar a las -

carretillas en el patio.

- Se pasa a cuatro niños para que compitan_ dos a dos formando carretillas.
- Se da una orden y deben avanzar en líneas_ paralelas.

Aspectos a desarrollar:

- Coordinación motora gruesa.
- Atención
- Espacio
- Tiempo
- Socialización
- Audición.

Ejemplo No. 4

Area: Matemáticas.

4.- Resolver problemas que impliquen multiplicación de un dígito por otro dígito. (76)

4.1.- Resuelva problemas, que impliquen multiplicación de números menores de diez. (77)

Juego sugerido por el programa: "Lotería de productos".

Desarrollo: - Realice juegos diversos para repasar las -

(76) SEP. Libro para el maestro. Tercer grado. p. 81

(77) Ibid. p. 81.

tablas de multiplicar, por ejemplo: una lo
tería de productos, tarjetas de memoria, -
etc.

Juego propuesto: - Se numeran las filas.

- Se pasan niños de dos en dos.
- Uno camina por el lado de la pared donde -
está colocado el pizarrón.
- Otro camina por el lado de la pared donde_
se encuentra la puerta. (Haciendo escuadra)
- Al avanzar y juntarse en un punto determi-
nado los dos niños dicen un número que gus
ten.
- El grupo multiplica los dos números en si-
lencio.
- Se da un lapso de tiempo y se pregunta la
respuesta a un niño.
- Se anota en el pizarrón la fila en donde -
se encuentra ese niño.
- Gana la fila que obtenga más puntos.

Aspectos a desarrollar: - Atención

- Lateralidad
- Espacio
- Audición
- Socialización.

- Coordinación motriz gruesa.

- Memoria.

Ejemplo No. 5.

Area: Español.

8.- Utilizar sus manos en expresión oral y escrita. (78)

8.1.-Utilice palabras que signifiquen lo mismo en la descripción oral y en la redacción de textos. (79)

Juego sugerido por el programa: "Realice juegos con sinónimos".

Desarrollo: - Realice juegos en los que relacione palabras conocidas con los sinónimos correspondientes.

- Complete enunciados del texto anterior en los que utilice las palabras nuevas.

Juego propuesto:

- Se forma en equipos y se les pide que en una caja coloquen papelitos con palabras.

- Cada equipo pasa al pizarrón y escribe sus palabras que depositarán en la caja.

(78) SEP. Libro para el maestro. Tercer grado. p. 55

(79) Ibid. p. 55.

- Los demás equipos dirán los sinónimos que encuentren de cada palabra.
- Ganará el equipo que diga más sinónimos.

Aspectos a desarrollar: - Atención

- Socialización

- Audición

- Memoria.

4.4.- El juego en Cuarto Grado.

Características del niño de cuarto grado:

- Comienza a saber que existen muchos puntos de -- vista y a tener en cuenta el de los demás.
- Integra grupos del mismo sexo, pero también manifiesta interés por los del sexo opuesto.
- Tiene mayor organización latero-espacial; reconoce izquierda y derecha no sólo en sí mismo sino en otros, también en recorridos y explicaciones orales de dirección.
- En relación con el lenguaje se produce en el niño una evolución sensible. Lo concibe como producto de la actividad humana.
- La inserción en el grupo lleva consigo la vivencia de las expresiones de éste, y el descubrimiento del valor de la comunidad.
- Es más objetivo al emitir juicios acerca de lo que está bien hecho y es capaz de pedir excusas ante los resultados de una acción.
- Busca juegos que le exigen mayor grado de destreza ya que le gusta probar sus capacidades.
- Se ejercita en la ubicación de puntos en mapas utilizando la horizontalidad y la verticalidad como referencia.
- Puede ubicar la posición espacial de un estado.

- Tiende a una progresiva consolidación de la -- orientación espacio-temporal, pudiendo indicar - la ubicación, posición y distancia de objetos en tre sí, sin tener necesidad de referencia de su propia persona.
- Tiene mayor dominio en la coordinación de la velocidad y dirección que pueda imprimir a su cuerpo, siendo capaz de cambiarlas cuando corre. (80)

Ejemplo No. 1

Area: Educación Física.

- 2.- Coordinará sus movimientos al desviar y/o eludir elementos externos en movimiento. (81)
- 2.2.- Eludirá personas, animales o cosas en movimiento. (82)

Juego sugerido por el programa.

Desarrollo: - Evite sin desplazarse ser tocado por un objeto lanzado hacia él.

- Realice lo anterior desplazándose.
- Evite desplazándose ser tocado o no por un objeto.

(80) SEP. Libro para el maestro. Cuarto grado. p.13, 14 y 15.

(81) SEP. Programa de Educación Física para nivel primario. p. 66.

(82) Ibid. p. 66.

Juego propuesto: "Los quemados".

- Se pone un marco de juego.
- En los extremos se ponen a dos alumnos.
- En el centro se colocan varios niños que serán "los quemados".
- Los niños de los extremos los quemarán con una pelota.
- Primero sin moverse los quemarán y después desplazándose.
- Los alumnos quemados se irán saliendo.
- Ganará el último niño que quede sin quemarse.

Aspectos a desarrollar:

- Coordinación motora gruesa.
- Espacial.
- Atención.
- Lateralidad.
- Respeto a las reglas.

Ejemplo No. 2

Area: Educación Artística.

- 6.1.- Representar temas populares en actividades artísticas. (83)

6.1.2.- Participar en juegos tradicionales, marcando el pulso y el ritmo. (84)

Juego sugerido por el programa:

Desarrollo:

- Marque el pulso del juego "Hojas de té" con --
percusiones corporales o con instrumento musical.

Hojas de té, hojas de té (cuatro palmadas)
hojas y hojas y hojas (tres palmadas)
y nada de té. (dos palmadas)

- Marque el ritmo de los versos dando un golpe -
por sílaba.

Hojas de té, hojas de té (ocho palmadas)
hojas y hojas y hojas (seis palmadas)
y nada de té. (cuatro palmadas)

- Realice tres veces seguidas la estrofa del jue
go, sin hacer interrupciones; la primera vez -
marcando el pulso, la segunda el ritmo y la --
tercera el pulso de nuevo.

- Realice el juego como acostumbre hacerlo.

Juego propuesto: "El hombre más bajito".

- Se forman los niños en círculo.

(84) SEP. Libro para el maestro. Cuarto grado. p. 221.

- Al silbatazo todos empiezan a decir.
y dando palmadas.

1.- Ya los grandotes (dos palmadas)
ya se cansaron (dos palmadas)
y los enanos (dos palmadas)
se han alegrado. (dos palmadas)

2.- Ya los grandotes (cuatro palmadas)
ya se cansaron (cuatro palmadas)
y los enanos (cuatro palmadas)
se han alegrado (cuatro palmadas)

3.- Ya los grandotes (seis palmadas)
ya se cansaron (seis palmadas)
y los enanos (seis palmadas)
se han alegrado. (seis palmadas)

Aspectos a desarrollar: - Ritmo

- Pulso.

- Audición.

- Motricidad.

- Atención.

Ejemplo No. 3

Area: Español: En fonología.

7.- Resolver algunos problemas para encontrar el fo

nema "k". (85)

- 7.16.- Identificará las diferentes letras con que se representa el fonema "k". (86)

Juego sugerido por el programa: "Juego del navío".

- Realice con sus compañeros el juego del navío usando palabras que lleven el fonema "k".

En sus diferentes formas escritas: c, qu y k.

- Escriba las palabras que hayan obtenido en el juego y clasifíquelas según se escriban con c, qu, k.
- Use algunas de las palabras estudiadas en - - enunciados.

Juego propuesto:

- Se saca el grupo al patio.
- Se toman de la mano para formar un círculo.
- Al pie de cada niño se le dibuja un círculo - con una letra k, qu, c, k, qu, c y así sucesivamente en todos, con espacio considerable para brincar.
- Se le pone música al tiempo que ellos van - - brincando de círculo en círculo.

(85) SEP. Libro para el maestro. Cuarto grado. p. 52

(86) Ibid. p. 55.

- Al tiempo de parar la música el niño deberá -- decir una palabra que lleve el fonema de su - círculo.
- Pierde el que no diga su palabra.

Aspectos a desarrollar:

- Psicomotricidad.
- Atención.
- Retención.
- Audición.
- Ritmo.

4.5.- El juego en Quinto Grado.

Características del niño de quinto grado:

- Distingue y expresa claramente sus estados de ánimo por medio de diferentes lenguajes.
- Está consciente de su ajuste corporal y de su utilidad para un mejor rendimiento en el trabajo y en el juego.
- En los deportes puede volcar una pelota y a la vez seguir ciertas reglas.
- Esta etapa se caracteriza por la necesidad de establecer una relación de amistad con ambos sexos.
- Es necesario pasar de la experiencia motriz a la expresión verbal de éstas, fomentando el análisis de las características de los objetos con relación a los movimientos del niño.
- El cambio anatómico que se está dando en esta edad requiere una constante adecuación postural y motriz.
- Comprende conceptos de relación, ubicación, distancia, tamaño, cantidad.
- Puede imprimir precisión, o adecuar la velocidad de su carrera, en relación con la distancia, tiempo, límites, etc. (87)

(87) SEP. Libro para el Maestro. Quinto grado. p.13 y 14.

Ejemplo No. 1.

Area: Educación Física.

1.1.- Adquirirá habilidades para ejecutar salidas, carreras planas y llegadas. (88)

Juego sugerido por el programa: "Salidas, carreras planas y llegadas".

- Desarrollo: - Ejecute salidas en posición de pie, con --
pierna atrás, inclinación de tronco al --
frente.
- Ejecute salidas en posición de pie con inclinación del tronco al frente y pérdida del equilibrio.
 - Ejecute salida baja sin fluck.
 - Corra en un mismo lugar levantando las rodillas.
 - Corra sobre puntas de pies inclinando el tronco al pie.
 - Corra y practique alcance exagerado con la parte baja de las piernas en una recta.
 - Corra y pase la meta a su máxima velocidad.
 - Corra y pase la meta sosteniendo 10 metros después de ésta su máxima velocidad.

(88) SEP. Programa de educación física para nivel primaria. p. 76

- Corra y practique el pechazo.

Juego propuesto: - Ejercicio de calentamiento.

- Camina en fila todo el grupo.
- Paso largo al mismo tiempo que se van formando cuatro hileras.
- Vuelvan a caminar moviendo el brazo hacia adelante y alternando con el izquierdo.
- Aún caminando muevan el brazo derecho hacia atrás y alternando con el izquierdo.
- Después los dos brazos hacia adelante y los dos hacia atrás.

Aspectos a desarrollar a través del juego anterior:

- Coordinación
- Atención
- Lateralidad.
- Espacio.
- Tiempo.
- Respeto a las reglas.
- Afectivismo para ambos sexos.

Ejemplo No. 2

Area: Español

3.- Medir los versos de un poema. (89)

3.10.- Medir los versos de un poema. (90)

Juego sugerido por el programa: "El poema del juego".

Desarrollo:

- Lea el poema del juego.
- Lea el poema del juego y separe las sílabas de cada verso.
- Cuente las sílabas del verso, considerando las sinalefas.
- Comente resultados.
- Cuente sílabas.

Juego propuesto: Romance del Conde Olinos.

- Lea el poema con todo el grupo y con palmadas separe las sílabas de cada verso.
- Debe fijarse en la sinalefa para tomar una sílaba.
- Por equipos pasarán al frente y leerán y palmearán cada sílaba sin olvidarse de la sinalefa.
- Ganará el equipo que marque bien las sílabas en cada verso.

Aspectos a desarrollar:

- Atención

(90) SEP. Libro para el maestro. Quinto grado. p. 38.

- Ritmo
- Pulso
- Coordinación motriz fina
- Afectivismo

Ejemplo No. 3

Educación artística

4.1.- Relacionar variaciones de movimientos en trabajos artísticos. (91)

4.1.2.- Asociar el movimiento con los cambios de velocidad en una ejecución musical. (92)

Juego sugerido por el programa: "Acitrón de un fandango".

Desarrollo:- Forme con sus compañeros la figura de un tren, avión o coche, tomándose de la cintura, manos u hombros.

- Juegue a "Acitrón de un fandango" empezando muy lentamente, aumentando la velocidad poco a poco y disminuyéndola gradualmente.
- Cada compañero debe pasar un objeto: lápiz, corcholata, piedrita, etc. al compañero de la derecha recogiendo posteriormente el objeto que le ha pasado el compañero de la --

(91) SEP. Libro para el maestro. Quinto grado. p. 217.

(92) Ibid. p. 218.

izquierda.

- Los compañeros deben cuidar de no perder el ritmo del canto ni del movimiento al pasar y recoger los objetos.
- Entone a una velocidad rápida sin alterar el ritmo de la melodía "Acitrón de un fandango" mientras observa cómo sus compañeros realizan movimientos libres con un cuerpo, a una velocidad lenta.

Juego propuesto: Juegue cantando "Marinero"

- Forme cuatro filas con sus compañeros.
- Cante el "marinero" en su ritmo normal y poniendo un objeto al frente de su fila sin perder el ritmo.
- Recoger el objeto con el mismo ritmo pero después en forma más lenta.
- Sin perder el ritmo lo cantará en una forma más rápida y haciendo los mismos movimientos.
- Grafique como guste la velocidad de su canto y movimiento.

Aspectos a desarrollar:

- Ritmo
- Coordinación motriz gruesa
- Lateralidad
- Socialización
- Atención
- Espacio.

4.6.- El juego en Sexto Grado.

Características del niño en sexto grado.

- Es capaz de resolver problemas con diversas posibilidades de ocurrencia para que determine cuál de ellos es más probable que ocurra.
- Es la edad de la amistad y es consciente de que el grupo es más poderoso que una persona aislada.
- Le gusta la competencia que debe ser canalizada mediante juegos en equipo.
- Es capaz de realizar actos voluntarios, pero lo hace todavía de modo ocasional de acuerdo con las situaciones y en dependencia del grupo de compañeros.
- Es capaz de anticipar resultados y consecuencias, - su pensamiento se vuelve más objetivo y preciso.
- Su vida social se hace ahora más intensa.
- Empieza a vivir el "nosotros".
- Se caracteriza por una mayor organización, y control en las relaciones espacio temporales y por la capacidad de combinar destrezas para realizar movimientos complejos. (93)

Ejemplo No. 1

Area: Matemáticas.

(93) SEP. Libro para el maestro. Sexto grado. p. 12,13 y 14.

1.7.- En registros estadísticos y probabilidad distinguir fenómenos deterministas y azarosos. - (94)

1.7.1.- Distinguir fenómenos deterministas y fenómenos azarosos. (95)

Juego propuesto: "Juego de la piedra y la lotería"

- Se sacan los niños al patio y se forman equipos, un niño y una niña.
- Cada equipo recolectará piedras.
- Sucesivamente se pide a los equipos que avienten una piedra.
- Cada equipo deberá decir si cae al suelo o queda suspendido en el espacio.
- Determinará si ese evento es de azar o no.
- Por equipos jugarán a la lotería para ver quien gana.
- Jugarán de nuevo para ver si vuelve a ganar el mismo.
- Decir si es fenómeno determinista o azaroso.

Aspectos a lograr: - Atención
 - Lateralidad
 - Espacio

(94) SEP. Libro para el maestro. Sexto grado. p. 63.

(95) Ibid. p. 68

- Socialización
- Coordinación fina
- Retención
- Memoria
- Integración.

Ejemplo No. 2

Area: Educación Física.

2.1.- Comprobar en una situación específica que su participación en un equipo aumenta las posibilidades para interceptar desviando, y controlar una pelota con precisión. (96)

2.1.1.- Cooperar con sus compañeros de equipo, para armar una estrategia ofensiva al combinar voleando una pelota, con un mínimo de tres pases, antes de desviarla hacia un punto determinado. (97)

Juego sugerido por el programa: Voleibol.

Desarrollo.- Participe libremente con sus compañeros de equipo, para combinar voleando una pelota y - la desvíe hacia un punto determinado. Parti-

(96) SEP. Libro para el maestro. Sexto grado. p. 317.

(97) Ibid. p. 318.

cipe con un compañero de su equipo, al volearse entre sí, una pelota sin dejarla caer (combine pases de acuerdo al número de jugadores).

- Realice la actividad anterior aumentando gradualmente el número de participantes.
- Participe con un compañero de su equipo al volearse entre sí una pelota y la desvíe hacia un punto determinado, (tres pases antes de desviarla).
- Realice la actividad anterior aumentando gradualmente el número de participantes.
- Participe con sus compañeros de equipo al pasarse voleando entre sí una pelota, para desviarla hacia un punto determinado atendiendo a otras normas que propongan sus compañeros o el maestro.
- Comente con su grupo sus experiencias al participar en equipo.
- Se organice para participar en un juego sugerido por él, sus compañeros o el maestro, donde se manifiesten actitudes de cooperación hacia su grupo.
- Establezca y acate reglas con relación a sus conductas sociales y motrices.

Juego propuesto: -Ejercicios de calentamiento.

- Se forma el grupo en cuatro filas.
- Caminan levantando las rodillas alternadas.
- Caminando levantan los brazos alternados y los giran hacia adelante.
- Levantan los brazos y los giran hacia atrás alternados.
- Realizan el paso veloz alrededor de la cancha.
- Caminando nuevamente mueven al mismo tiempo los dos brazos hacia adelante y enseguida hacia - - atrás.
- Por equipos toman un balón y juegan a ponerse - uno al centro y los demás en círculo para vo- - lear.
- En fila el equipo pasa el balón voleando, al -- compañero que está enfrente.
- Juegan uno a uno, dos a dos, tres a tres, etc.

Aspectos a desarrollar:

- Coordinación motriz gruesa.
- Lateralidad.
- Espacio.
- Tiempo.
- Socialización.
- Atención.
- Respeto a las reglas.

Ejemplo No. 3

Area: Educación Física.

2.- Coordinará sus movimientos al aplicar las reglas técnicas del fútbol. (98)

2.2.- Aplicará sus conocimientos del fútbol en situaciones de juego. (99)

Juego sugerido por el programa: Juegue al fútbol.

Desarrollo:-Juegue con su cabeza un balón, sólo en parejas y en tercias.

- Realice gambeta en situaciones de juego.
- Juegue cinco contra cinco realizando pases, - paradas y despejes.
- Juegue once contra once realizando todos los fundamentos en cancha más chica.

Juego propuesto: Ejercicios básicos.

- De pie con las piernas un poco apartadas y ligeramente flexionadas, los brazos caídos a los lados del cuerpo; hacer traslaciones del cuerpo en dirección lateral (derecha e izquierda). Dos series de ocho a doce repeticiones.

(98) SEP. Programa de educación física para nivel primaria. p. 93.

(99) Ibid. p. 94.

- De pie, brazos caídos a los lados del cuerpo_ y el tronco erguido. Se flexiona una pierna_ y se lanza por delante en semicírculo y el -- tronco hace movimiento de torsión al lado - - opuesto.
- Dar un salto hacia arriba moviendo la cabeza_ de izquierda a derecha o viceversa (de seis - a ocho veces).
- Trote ligero unos siete u ocho metros; saltar lo más alto posible hacia arriba y al caer - correr diez metros (seis veces).
- De pie, los brazos caídos a los lados del cuer_ po, los pies juntos, levantar las piernas - - alternadas en sentido lateral.
- Trote ligero, a los seis u ocho pasos dar un - salto hacia arriba moviendo la cabeza como si cabeceara el balón, al caer levantar lateral- mente una pierna y al otro salto, la otra - - pierna (doce veces).
- El mismo ejercicio anterior, pero cuidando la respiración (cuatro veces).
- Pies juntos, brazos caídos a los lados del -- cuerpo, mirada al frente, levantando las pier_ nas alternadas punta arriba (seis movimientos).
- Igual al ejercicio anterior, se levanta una -

pierna (derecha o izquierda) hacia arriba, tratando de elevarla lo más que sea posible, al regresarla se le manda hacia atrás (seis veces para cada pierna).

- Mismo ejercicio anterior levantar violentamente la pierna lo más alto posible, y al bajarla, procurar que llegue al nivel de la otra, - flexionar ésta a fondo, sin perder el equilibrio.

Aspectos a lograr: - Coordinación motriz gruesa.

- Lateralidad.
- Espacio.
- Tiempo.
- Atención.
- Equilibrio.
- Respeto a las reglas.

Con los ejemplos anteriores hemos presentado a grandes rasgos qué se hace de juegos en la escuela primaria. Exhortamos al Magisterio para que reflexione en la gran importancia que tiene el juego e integre a su labor docente, las actividades lúdicas para que el resultado sea más positivo, y con esta actitud profesional transformar al educando en un niño más sano, más feliz e integral.

C A P I T U L O V

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

1.- El juego es tan antiguo como la humanidad y - su evolución ha caminado a la par con la civilización. - El hombre primitivo fue rudimentario, pero le ayudó e im pulsó su desarrollo físico. Es difícil apreciar hasta - qué momento el hombre primitivo utilizó sus actividades - como oficio y cuándo las diferenció para el logro de un placer recreativo.

2.- Los juegos aficianan desde la cuna hasta nues tra última hora y siempre proporcionan satisfacciones - placenteras. Son de todas las edades, de todos los tiem pos, de todos los grupos sociales.

3.- El niño trae consigo un cúmulo de energías, - en el trabajo escolar consume una parte, y son bastantes las que aún quedan para usarlas después en el juego. Es importante que el maestro tome en cuenta esta "reserva - de energías" y no nada más colme al educando de tareas - mentales sino que le brinde la oportunidad de jugar.

4.- El docente sabedor de que el niño inyecta ima ginación a muchos de sus juegos, debe respetarlos para - no romper el encanto que experimenta al jugar.

5.- A través del juego el escolar gasta sus energías excedentes en algo positivo y le ayuda a conservarse sano y vivir más feliz.

6.- Los juegos deberán tender a formar un ambiente favorable para encauzar debidamente los instintos que trae consigo el niño.

7.- El juego deberá despertar en el niño entusiasmo y deseo de vivir mejor física y moralmente. Jugando el escolar adquiere mejoras en su lenguaje y acrecienta su vocabulario.

8.- Mediante el juego los educandos adquieren en forma entusiasta la formación de hábitos.

9.- La enseñanza deberá ser graduada de acuerdo con los intereses infantiles; el juego proporciona en cada etapa los medios para desarrollarse armónicamente.

10.- El juego es tan dominante en los niños que es capaz de hacerle olvidar de comer por estar jugando. El niño es un ser íntegro solamente cuando juega; quien acorta ese derecho está impidiendo que viva plenamente.

11.- El maestro deberá prepararse ampliamente y conocer los avances de la pedagogía para poder lograr

una educación integral en sus alumnos.

12.- Cuando el docente introduce el juego en la -- enseñanza ha ganado mucho en su labor educativa.

13.- Es importante que el docente señale al esco-- lar actividades que a través del juego aligere su trabajo y adquiera una norma útil en el futuro, sin perder de vista que el escolar también juega en una forma espontánea y natural.

14.- Un educando que fracasa en el juego siempre -- se retirará de todas las actividades que signifiquen competencia. Es por esto que el educador deberá estimular al niño para que alcance el mérito que pudiera lograr a través del juego.

15.- El maestro debe conocer a sus alumnos y el -- mejor medio es a través del juego; así podrá ayudarlos -- en sus problemas que muchas veces trae desde el seno familiar.

16.- El docente, conociendo las características -- del juego deberá utilizarlo para crear en su grupo un -- ambiente grato que le permitirá una enseñanza con resultados óptimos.

17.- El juego deberá fomentar en los escolares la práctica del deporte como un medio para su desarrollo físico e inculcar en ellos el sentido de responsabilidad - del compañerismo y cooperación a la vez que los prepara para unos futuros buenos deportistas.

18.- Es necesario que el educador haga conciencia en los niños cuando de competencias se trate el saber -- perder porque la mayoría de los niños sabe ganar, más no perder.

19.- Por medio del juego el niño aprende a defender su posición y llega a valorar los actos justos e injustos.

20.- Los padres y maestros debemos conscientizarnos de la gran utilidad que nos aporta el juego y dar -- libertad al niño para que lo realice siendo nuestra función de observadores y encauzadores.

21.- La escolaridad de los niños de 1o. a 6o. grado desarrolla su personalidad en forma gradual con el juego.

22.- Las rimas y los cantos son parte vital de la potencialidad del niño, la finalidad es lúdica.

23.- Los docentes y los niños aportan otra gama de

juegos que provienen de las costumbres, regiones, o se crean en la propia aula.

24.- El juego en el primer grado atiende al niño iniciándolo, madurándolo y colocándolo para que llegue a un segundo grado en una evolución óptima y así hasta 6o. grado.

25.- Se toman en cuenta las diferencias individuales, ya que todos no tienen la misma madurez; se busca el respeto a la individualidad y no la estandarización de la enseñanza al escolar.

B.- BIBLIOGRAFIA

B.- BIBLIOGRAFIA.

- 1.- ALVEAR Acevedo Carlos. Historia de México. Edit. Jus. Décimosegunda edición. Mex. 1973.
- 2.- B. HURLOCK Elizabeth. Desarrollo del niño. Sexta edición (segunda edición en español). Mex. 8 D.F. 1982.
- 3.- C. CASTELLANOS Marie. El juego en la educación y la terapia de subnormales. Ed. Científicas. México 20,- D.F. 1983.
- 4.- COLECCION PEDAGOGICA. Desarrollo del niño a través de sus juegos. Editorial Grijalvo S.A. México D.F. - 1972.
- 5.- CRUZ Lirón Juan Manuel. Didáctica sobre actividades creadoras y prácticas. SEP. Ediciones Oasis. Tercera Edic. 1968.
- 6.- DE LA MORA Ledesma José Guadalupe. Psicología educativa. Ed. Progreso S.A. México 4 D.F. 1977.
- 7.- FINGERMANN Gregorio. Psicología pedagógica e infantil. Editorial Ateneo. 12a. Edic. Buenos Aires, 1981.
- 8.- JASSIE Jackeline. Manual del desarrollo psicomotor del niño. Editorial Española.

- 9.- GESELL Arnold y otros. El niño de 5 y 6 años. Ediciones Paidós. 1a. Edic. en México.
- 10.- ING Marth. Gran Enciclopedia Larousse. Tomo VI. Editorial Planeta, S.A. Barcelona, 1980.
- 11.- LARROYO Francisco. Ciencia de la educación. Editorial Stylo. 5a. Edic. Mex.: D.F. 1959.
- 12.- LARROYO Francisco. Historia comparada de la educación en México. Editorial Porrúa. 12a. Edición 1977.
- 13.- LEIF Joseph, Deloy Jean. Psicología y educación del niño. Editorial Kapelusz. Buenos Aires.
- 14.- MERA Carrasco Julio. Fútbol. Método moderno de preparación físico-atlética. Editores Mexicanos Unidos. - 6a. edición.
- 15.- QUILLET Arístides. Nueva Enciclopedia Autodidacta - Tomo III. Editorial Cumbre S.A. México.
- 16.- SEP. Canciones infantiles. Subsecretaría de Educ. - Sup. e Investigación Científica.
- 17.- SEP. Filosofía y Política de la Educación. Antología. 1976.

- 18.- SEP. Libro para el maestro. Primer grado. Primera -
Edición. México, 1980.
- 19.- SEP. Libro para el maestro. Segundo grado. Primera -
edición. México, 1982.
- 20.- SEP. Libro para el maestro. Tercer grado. Primera -
edición. México, 1982.
- 21.- SEP. Libro para el maestro. Cuarto grado. Primera -
edición. México, 1982.
- 22.- SEP. Libro para el maestro. Quinto grado. Primera -
edición. México, 1982.
- 23.- SEP. Libro para el maestro. Sexto grado. Primera --
edición. México, 1982.
- 24.- SEP. Programa de Educación Física para nivel prima-
ria.
- 25.- SEP. Rondas y canciones infantiles. Primer grado. -
Subsecretaría de Educ. Sup. e Investigación Cientí-
fica.
- 26.- SEP. Rondas y canciones infantiles. Segundo grado .
Subsecretaría de Educ.Sup.e Investigación Científica.

C. - GLOSARIO

GLOSARIO

- ANIMISTA. Doctrina biológica en los seres organizados - en un principio de vida, independiente de las fuerzas físicas y químicas.
- ARREOS. Atavío, adorno. Guarniciones de las caballerías de montar o de tiro.
- BRUGUEROS. Originario de Burgos.
- CETRERIA. Arte de criar, domesticar, enseñar y curar a los halcones y demás pájaros que servían para la caza de volatería. Caza de aves que se ha cía con halcones, neblies, gerifaltes, etc.
- CINEGETICOS. Conducir o llevar. Arte de la caza.
- CHUTES. Disparar la pelota con el pie.
- DEFINICION. Proposición que expone con claridad y exactitud los caracteres genéricos y diferenciales de un objeto, dando a conocer su naturaleza.
- ESTATUARIA. Arte de hacer estatuas. Dícese del mármol pro pio para hacer estatuas.
- ESTERA. Tejido grueso de esparto; juncos, palma, etc. o formado por varias pleitas cosidas que sir-

ven para cubrir el suelo de las habitaciones_ y otros usos.

GENERICOS. Común a muchas especies referente al género.

GAMBETA. Movimiento especial que se hace con las piernas, jugándolas y cruzándolas con aire.

HOMOGENEA. Perteneciente a un mismo género.

INHERENTE. Que por su naturaleza está de tal manera unido a otra cosa, que no se puede separar.

INSTINTIVO. Que es obra, efecto o resultado del instinto.

JUGLARESCO. El que por dinero y ante el pueblo cantaba y bailaba o hacía juegos. El que por dádivas - recitaba o cantaba poesías de los trovadores, para recreo de los reyes o magnates. Trovador o poeta.

JUSTAS. Peleas o combate singular a caballo y con lanzas. Toreos o juegos a caballo.

LANZAS. Torneos o juegos a caballo. Competencias o certámenes en un ramo del saber.

MODELO. Ejemplar o forma que uno se propone y sigue - en la ejecución de una obra artística o en -- otra cosa.

OLIGARQUICOS. Forma de gobierno en el cual el poder supremo está en manos de un grupo de personas pertenecientes a una clase social.

PAIDETICOS. Persona que estudia al niño.

PALESTRO. Sitio o paraje público en que se celebran - - ejercicios literarios. Personificación femenina de la lucha.

PECHAZO. Golpe con el pecho.

PUBERTAD. Epoca de la vida en que empieza a manifestarse la aptitud para la reproducción.

PUGILATO. Disputa en que se extrema la porffia. Contienda o pelea a puñetazos.

SAHUMABAN. Dar humo aromático a una cosa.

SINALEFA. Figura de dicción que se comete suprimiendo - la última vocal de una palabra cuando la siguiente empieza con vocal.

TABA. Juego en que se tira al aire una taba de car-

nero, y se gana si al caer queda arriba el la
do llamado carne.

TEORIA. Conocimiento especulativo considerado con in-
dependencia de toda aplicación.

TERRACOTA. Escultura de barro cocido.

TORSION. Acción de torcer.