



**UNIDAD  
SEAD  
303**



**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA**

884011

**LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL TERCER  
CICLO DE LA ESCUELA PRIMARIA.**

**SARA LOLIVARES MARTINEZ**

**INVESTIGACION DOCUMENTAL**

**P r e s e n t a d a  
PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA**

## DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

POZA RICA, VER., 9 de NOVIEMBRE de 1988

C. Profra. SARA OLIVARES MARTINEZ  
 (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación y - después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa INVESTIGACION DOCUMENTAL titulado LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL TERCER CICLO DE LA ESCUELA PRIMARIA presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el Honorable Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE  
TITULACION



S. E. P.  
 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
 UNIDAD SEAD  
 POZA RICA

*Carlos Enrique Cruz*  
 PROFRA. CARLOS ENRIQUE CRUZ

## INDICE

	página
INTRODUCCION	1
I. FORMULACION DEL PROBLEMA	3
A. Definición	3
B. Antecedente	5
C. Justificación	9
D. Objetivos	11
II. MARCO TEORICO	12
A. Características generales	12
B. Premisas	20
C. Definición de conceptos.	20
III. METODOLOGIA	23
A. Elección del tema	23
B. Elaboración del plan de trabajo	24
C. Recopilación de Material	24
D. Organización y Análisis	25
E. Redacción y presentación	26
IV. PRESENTACION DE RESULTADOS	28
A. Características del Educando	28
B. Características de los juegos recreativos	32
1. Influencias	34
2. Valores	42
3. Reglamentación	44
C. Metodología	47
1. Los procedimientos de enseñanza	50
2. Limitantes de la Técnica Metodológicas	52
D. Juegos que se sugieren	55
V. CONCLUSIONES	75
GLOSARIO	77
BIBLIOGRAFIA	79

## P R O L O G O

El presente trabajo fué elaborado con el firme propósito - de darle al juego la importancia que tiene como un valioso re - curso didáctico en el proceso Enseñanza-aprendizaje; ya que - desde antaño se ha observado que ha sido relegado al extremo - de que no se le toma con la misma intensidad que a las otras - áreas del programa de estudios de educación primaria; por lo - antes expuesto, es que en el presente trabajo se sugieren ex - periencias y fundamentos teóricos, que serán de gran utilidad para que el profesor enriquezca su práctica docente.

Reconozco al cuerpo de Asesores Académicos de la Unidad -- SEAD 303 de la Universidad Pedagógica Nacional, por haberme - orientado y encauzado para alcanzar la culminación de la pre - sente investigación, particularmente al Maestro Víctor Reyes - Cervantes, por su paciente y experimentada dirección. No pó - dría dejar en el olvido en este momento tan importante para - mi vida profesional, la dedicatoria de este trabajo, a la me - moria de mi padre el Profr. Agustín Olivares Hernández quien - con su ejemplo y consejos contribuyó a mi formación. Como un - homenaje de amor y gratitud a mi esposo, Sr. Rubén López Luna y a mis hijos Queridos : Rubén, Sara María y María Antonia, - quienes con su cariño, comprensión y apoyo hicieron posible - que alcanzara esta meta. A mi madrecita y hermanos por el pro - fundo cariño que me han expresado a través de las lejanas vi - vencias infantiles y las actuales experiencias de adulto. Fi - nalmente a todos los niños en quienes se pondrán en práctica - las sugerencias que aquí se marcan.

## INTRODUCCION

Uno de los propósitos fundamentales de la presente Investigación Documental es, presentar a los profesores de educación primaria en servicio datos teóricos que explican de manera breve, la dinámica en la que se dan los juegos recreativos; así como una serie de juegos recomendables para el tercer ciclo, que le van a permitir hacer más placentera la estancia del alumno en la escuela.

Por esta razón en la primera parte del trabajo se presenta la Formulación del problema que está integrada por la definición, del tema, por antecedentes relacionados con los juegos; también se justifica el trabajo y finalmente se presentan los objetivos. Con el desarrollo de los aspectos mencionados se pretende ubicar al lector en el contexto de la investigación que se realiza.

En la segunda parte del trabajo se presenta el marco teórico el cual se fundamenta en las ideas psicológicas que sobre la evolución de los juegos presenta Jean Piaget; Esta autor ha ca un amplio y profundo estudio sobre el origen y desarrollo de los juegos; pero de su vasta obra sólo se ha considerado lo que se vincula de manera más concreta con los juegos recreativos del tercer ciclo de la escuela primaria; por ello se considera la clasificación de los juegos en el ejercicio, símbolo y regla.

La tercera parte de esta investigación trata sobre los pasos de la investigación documental que normaron el desarrollo de las actividades realizadas; para lograr lo anterior se hace una descripción de las experiencias que se vivieron al realizar la elección del tema, La elaboración del plan de trabajo, la recopilación del material, la organización y análisis de la

información recabada y finalmente de la redacción y presentación de la investigación.

La cuarta parte se considera como una de las más importantes de la investigación documental porque es donde se presentan los resultados de la investigación; en este trabajo sigue la secuencia siguiente; En primer término se caracterizan tanto al educando del tercer ciclo de educación primaria, como a los juegos recreativos de ese nivel, de este último aspecto se tratan preferentemente, sus influencias, sus valores y su reglamentación; en segundo término, se sugiere un procedimiento didáctico para la enseñanza de estos juegos que va acompañado de los factores que limitan el uso de este procedimiento; para terminar se presentan diferentes juegos recreativos que se sugiere sean utilizados con el fin de enriquecer la práctica docente.

En la última parte del trabajo figuran las conclusiones, la bibliografía que con mayor énfasis se consultó; un glosario de términos relacionados con los juegos y finalmente los anexos.

## CAPITULO I FORMULACION DEL PROBLEMA

### A: Definición

El juego es una actividad fundamental que permite un desarrollo aceptable de las aptitudes mentales infantiles, y da lugar a verdaderas creaciones de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando. El juego se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos; se manifiesta de manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas. Los juegos deben ser seleccionados con el propósito de vigorizar las condiciones físicas, propician el desarrollo social e intelectual del niño; también representan una parte vital en el crecimiento y desarrollo integral de la personalidad del educando.

Los juegos recreativos son las actividades físicas o mentales que se realizan por propia iniciativa y con amplia libertad para crear y actuar; producen satisfacción inmediata, alegría que aligera tensiones emocionales y con su culminación dejan una sensación profunda, agradable y sedante. Los juegos recreativos nacen espontáneamente, proporcionando placer en el niño, que le produce satisfacción tanto física como mental que es difícil de sustituir; Además estos juegos son menos arriesgados y exigen un mínimo esfuerzo, por lo que el educando los ejercita con verdadero gusto; los siente como una necesidad de su vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para el recheo escolar.

El tercer ciclo de la escuela primaria, es el período comprendido entre los once y doce años. Se caracteriza por que él se aceptúan las diferencias entre niño y niña; sus comportamientos sociales varían totalmente de unos a otros, siendo el varón más impulsivo que la niña; existe un alejamiento inten-

cional entre ambos y riñen con frecuencia; la niña es más tranquila y sus inquietudes son profundas y reales. Corporalmente el varón se inclina hacia el rendimiento físico en todas sus manifestaciones, inclusive las de equipo; la niña por el contrario se preocupa más por la estilización de sus actitudes y aptitudes corporales. En este ciclo se asentúa el espíritu de grupo o camarilla, lo que puede canalizarse hacia los juegos de conjunto; forman clubes o pandillas, les apasionan los viajes y campamentos; son observadores, calculadores y detallistas.

Los juegos recreativos son adecuados para utilizarlos en la escuela primaria, porque se adaptan a la edad e intereses de los educandos, debido a que su comportamiento social varía totalmente; ellos sienten placer y espontaneidad en su tiempo libre, con tendencia a satisfacer sus necesidades psico-sociales. Se considera feliz el niño cuando siente las satisfacciones diarias por su trabajo respectivo, además las formas gustosas de desarrollo individual, compartido o colectivo que le permiten disfrutar con plenitud de su existencia en la comunidad escolar.

Los juegos recreativos son un valioso recurso didáctico para las actividades del proceso enseñanza-aprendizaje; el educando necesita tomar parte en juegos y actividades recreativas que favorezcan su desarrollo psico-físico; dichos juegos entre otros consisten en trepar, correr, rodar, andar, nadar, bailar patinar, cantar, ejecutar instrumentos musicales, trabajar, hacer cosas con sus propias manos, etc.

Ubicándose en la necesidad de que el educando del tercer ciclo disfrute los momentos de ocio, se hace conveniente una enumeración de los lugares donde pueden desarrollarse juegos que la propia escuela puede promover; éstos pueden ser: en el aula

escolar, los patios de recreo, el hogar, las horas de regreso a casa, los sábados y domingos, los ratos libres, los entrenamientos, giras, conferencias, congresos, cursos de vacaciones, visitas, paseos, excursiones, etc.

El maestro debe conocer los juegos recreativos interiores y al aire libre, que el niño le resultan agradables; por tal razón él debe incluir en su programa escolar juegos simples y -- complejos que puedan ser vinculados con los contenidos dentro de los objetivos programáticos. Los maestros deben respetar -- también los momentos en que sus discípulos descansan; además -- no debe desperdiciar las oportunidades que se presentan para -- que sus alumnos se realicen a través de los juegos que causan -- alegría y placer.

Es evidente que el adulto sano es aquél que ha pasado por -- una escuela que le propició una infancia feliz; el maestro del tercer ciclo es el que dirigiendo, organizando o enseñando dis -- tintas formas de juegos recreativos contribuya a que los edu -- candos de hoy sean los hombres sanos del mañana.

#### B. Antecedentes

Los juegos son tan antiguos como la humanidad misma, ya que se practicaban porque producían placer, como es el caso del -- juego de pelota que fue perfeccionado por los griegos<sup>I</sup> que le -- dieron el nombre de esferística: esta cultura hizo del juego -- un culto, cuya culminación se realiza en los juegos olímpicos -- u olimpiadas, se llamaban así por tener lugar en la ciudad de -- Olimpia, que significa lugar de la Elida de Pelopoleso. Olim -- pia no es propiamente una ciudad sino un recinto sagrado con -- templos y altares. En uno de ellos estaba la estatua de Zeus --

---

I. SLIK Karam David. Deporte y recreación. P. 184

a quien le hacían el honor de los juegos. Los juegos Olímpicos se celebraban cada cuatro años y reciben también el nombre de Pan-Helenísticos. Tan memorables competencias se iniciaron en el año 776 A.J. Coroeve, fue el primer atleta griego que escribió su nombre como vencedor de los juegos Olímpicos en el año mencionado. Los juegos Olímpicos solían durar cinco días; el primer día se celebraban; la carrera simple, después la lucha, el pugilato; y el pancracio que era otra modalidad de lucha -- muy celebrada por los griegos; el segundo día se celebraban en el hipódromo las carreras de carro y de caballos.

El tercer día se celebraban en el estadio las pruebas deportivas. El cuarto día disputándose el Pentatlón; el quinto día se celebraban los juegos Olímpicos con una carrera nutrida de armas, finalizando los actos con el reparto de las coronas de laurel a los vencedores. Los juegos fueron tan importantes que Aristóteles los relacionaba con la felicidad y la virtud, Platón les concedía un valor educativo; ambos manifestaban que -- "mientras más débil es el cuerpo, más nos manda; y cuando más fuerte es, más nos obedece"<sup>2</sup>

A fines del siglo XVIII y principios del XIX educadores --- Franceses y Alemanes observaron que los niños son seres activos que alcanzan su máximo de felicidad cuando se les permite moverse y jugar libremente; consideraron que los infantes necesitan movimiento pues si se corta esa necesidad demostrarán menos capacidad en diversas situaciones de aprendizaje; como resultado de sus observaciones, introdujeron en algunas escuelas de la época, experiencias de juegos estructurados y sin estructurar. Concluyeron que en los programas educativos debía ser -

introducida la actividad lúdica por tres razones principales:-- En primer lugar, por producir niños sanos y felices, que a su vez fueran más trabajadores y cooperativos dentro y fuera del salón de clases; en segundo lugar para aliviar las tensiones de los niños que pudieran inhibir sus esfuerzos para aprender tópicos más importantes que los que naturalmente se encontrarían en el campo de juego; y en tercer lugar porque la inmovilidad no garantiza un óptimo rendimiento en el aprendizaje intelectual.

En 1855 Spencer manifestó que los niños juegan porque están llenos de espíritus animales o tan rebosantes de energía muscular que no pueden permanecer quietos posteriormente en las primeras décadas del presente siglo Groos y Claparede clasifican los juegos en sensoriales, motores, intelectuales afectivos, de voluntad y de exhibición; también hacen énfasis en el valor pedagógico del juego y demostraron que la actividad lúdica es la que encauza al niño al verdadero trabajo. Por su parte Querat dice que los juegos se pueden clasificar en hereditarios, de imitación e imaginativos; Stern por su parte los divide en individuales y sociales; finalmente Ch. Bülher los clasifica en funcionales, de ficción, receptivos de construcción y colectivos.

En la década de 1950 un investigador descubrió que cuando a los niños razonablemente aptos, se les daba la oportunidad de jugar en forma moderada daban mejores resultados en trabajos matemáticos. También algunos psicólogos Noruegos establecieron que si se restringía a los niños a jugar por un período de regular duración, progresivamente respondían menos a las pruebas de inteligencia. En esta década se llegó a la conclusión de que existen varios tipos de aprendizaje infantil, en

el sentido de que algunos educandos aprenden mejor de manera pasiva lo que sus profesores les ofrecen, mientras que otros dan su máximo rendimiento intelectual si se les estimula con el juego.

Emmanuel Kant relaciona el concepto de juego con la actividad estética, y expresa que "este produce placer y favorece la salud"<sup>3</sup>. Juan Jacobo Rousseau cree en la libertad y creatividad humana, con esa concepción filosófica ubica al juego -- dentro de la misma naturaleza infantil y le concede el valor de ser el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad. Decroly opina "que el juego favorece las asociaciones y las corporaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de la espontánea"<sup>4</sup>.

Por su parte Jean Piaget considera al juego como un aspecto de todas las conductas, ya que éstas implican el acodo a la alteración de la realidad, para que ésta se ajuste a las formas existentes de estructura del pensamiento, que el juego procede cuando se relaja el esfuerzo de adaptación y se mantienen o ejercitan actividades por el mero placer de demostrar maestría en ella.

En la ciudad de los Angeles, durante los períodos escolares 1968 a 1971 se hicieron investigaciones en quince escuelas, esos estudios demostraron que los niños que participaron jugando fueron más productivos y felices.

Actualmente se ha pensado que el juego infantil es el mejor correctivo contra el riesgo de caer en la rutina que se hace por obligación; el juego es el producto más puro y espi-

---

3. SEP Desarrollo Infantil. p. 10

4. Ibidem. p. 9

ritual del hombre, al mismo tiempo que el modelo y la imagen de la vida entera, por lo que se dice que el juego genera júbilo, libertad y satisfacción al practicarlo. Los juegos utilizados de diversas formas como actividades ocasionales en los programas escolares elementales para dar a los pequeños una motivación o como un fundamento central para la instrucción de los niños. La presencia del juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura y a ninguna forma de concepción del mundo, sino como una expresión de la vida.

### C. Justificación

A través de los años en el servicio de la docencia, se ha observado que el valor educativo de los juegos recreativos no ha sido explotado; desde entonces ha sido motivo de preocupación los niños que jugaban bruscamente y los que no lo hacían se ha constatado que en cuanto tocaban la campana de la hora del recreo los educandos se inquietaban y sin decir nada dejaban de hacer sus trabajos y aumentaba su inestabilidad; con estas observaciones se llegó a la conclusión que para los niños es una necesidad imprescindible jugar.

Los juegos recreativos siempre han sido relegados, no se consideran como un instrumento valioso que redituán buenos resultados en el rendimiento escolar. Es por eso que se espera que la presente investigación concientize a los maestros que la lean, que se tomen en cuenta los conceptos aquí descritos y que se desplieguen en las comunidades educativas para bien de la niñez.

Con esta investigación se pretende demostrar la importancia de los juegos ya que en el campo de la Psicología y la Pedagogía infantil, son considerados como una actividad importante en el desarrollo de la vida del niño. Se atribuye a és-

tos un papel básico para el desarrollo de las aptitudes que le preparan para la vida futura. El juego ejercita sus facultades físicas e intelectuales, al mismo tiempo plantea problemas de conducta que implican adaptación social, a la vez que estimula el crecimiento orgánico y el proceso de mielinización del sistema nervioso.

El juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos, que sirven de estímulo en los procesos de aprendizaje. En su desarrollo el educando va madurando progresivamente, al pasar por diferentes etapas, como lo ha planteado la Psicología evolutiva, para la cual el juego es el dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra. Las actividades lúdicas infantiles influyen en el desarrollo de autonomía, espontaneidad, iniciativa, y preparar al individuo para que participe socialmente. Algunos de los beneficios que se esperan lograr con la realización de este trabajo es permitir la expresión de impulsos, gustos y aptitudes del educando.

Por medio del juego el niño satisface los deseos que no puede cumplir en el mundo real, y lo preparan y ejercitan para un futuro pleno de satisfacciones; los juegos satisfacen las necesidades de expresión, actuación y creación; lo liberan de las emociones que pueden causarle algún problema; desarrollan las necesidades sociales; los benefician en los tratamientos de perturbaciones psíquicas. El juego actúa sobre el sistema nervioso como un tratamiento del desarrollo de crecimiento; alivia cuando hay cólera y adorna la vida siendo algo que la complementa como función biológica.

La realización de esta investigación es importante porque a través de ella se va a proporcionar a los maestros medios técnicos y procedimientos adecuados, que lo lleven a explotar

al juego debidamente, a fin de que el niño moldee su expresión y con ello se prepare para situaciones posteriores. El maestro debe aprovechar correctamente tanto para conocer al educando - como para orientarlo; así también el maestro debe utilizarlo - como medio de enseñanza, además debe observar constantemente - al niño y tomar en cuenta la forma en que realiza sus juegos - para que de esta manera, parta hacia un conocimiento. El maestro debe tomar el recreo como un laboratorio donde los alumnos registren sus habilidades lúdicas, su grado de integración social, su sistema de valores y su adaptación emocional.

#### D. Objetivos

Con la realización de la presente investigación documental se pretenden alcanzar los siguientes objetivos:

- Identificar referentes teóricos que expliquen la dinámica - en que se dan los juegos recreativos.
- Destacar los rasgos que caracterizan al educando del tercer ciclo escolar.
- Describir los factores que caracterizan los juegos recreativos.
- Proponer un procedimiento didáctico para la enseñanza de - los juegos recreativos.
- Exponer diferentes juegos recreativos que permitan al profesor enriquecer su práctica docente.

## CAPITULO II MARCO TEORICO

### A. Características generales

Etimológicamente de la palabra "Lúdico" se deriva el término "ludoteca" que a su vez procede de la palabra latina "Ludus" que significa diversión infantil, juego chanza, etc. En cuanto a su explicación psicológica la corriente psicogenética ve en el juego las manifestaciones del desarrollo del pensamiento del niño a diferencia del enfoque psicoanalítico que utiliza el juego para reducir las tensiones ocasionadas por los deseos reprimidos, sin embargo el juego es determinante en la formación de la personalidad y desarrollo del educando.

Para los primeros años de la infancia el juego es una actividad totalmente seria; ésta característica hace que el niño no sea capaz de separar la situación fantástica de la real; es decir, vive intensamente los juegos que su pensamiento simbólico inventa. Por el contrario, para el niño del tercer ciclo de educación primaria el juego es totalmente de tipo atlético e influye directamente en su proceso de desarrollo.

Para el niño toda actividad es juego, por ello es que la infancia no se puede imaginar sin juegos y cuando se da el caso de un infante que no juega, es el síntoma de que algo en su organismo no funciona normal, pues esta actividad desarrolla en el ser las funciones latentes; se comprende que el individuo mejor dotado es aquel que juega más. El infante juega porque esta actividad es una fuente de goce sensorial que - - - - - tiende a dar un resultado concreto y placentero.

Algunos juegos poseen reglas muy severas que su realización trae fatigas y a veces hasta agotamiento, pero cuando el niño los practica está tan obsorbido en él tanto como lo hace un científico en sus investigaciones. El niño en sus primeros años escolares se absorbe tanto en el papel que representa --

que se identifica totalmente con el personaje que imita que llega el momento que se desvincula de la realidad que vive.

La clasificación de juegos infantiles más aceptada es la actualidad es la de Jean Piaget<sup>5</sup> que los divide desde un punto de vista evolutivo en juegos de ejercicio, simbólicos y de reglas.

Juegos de Ejercicio. Estos se suponen alguna técnica particular: son simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conducta, pero sin modificar su estructura tal cual se presenta en el estado de adaptación actual. Tan sólo la función diferencia estos juegos: ejercen sus estructuras, por así decirlo, en el vacío, sin otro fin que el placer mismo del funcionamiento. Por ejemplo cuando un sujeto salta un riachuelo, por el gusto de saltarlo y regresa luego al punto de partida para volver a comenzar, etc., ejecuta los mismos movimientos que si saltara por necesidad para atravesarlo, pero lo hace tan sólo por gusto y no por necesidad o para aprender una conducta nueva.

En el niño, el juego de ejercicio es el primero en aparecer pues nace con él; este juego puede ser: pos-ejercicio y ejercicio marginal como pre-ejercicio. Puede interesar también a funciones superiores: por ejemplo, plantear interrogantes por el placer de preguntar sin interés por la respuesta ni por el problema mismo. Los ejercicios lúdicos que constituyen la forma inicial del juego en el niño, no son característicos de los dos primeros años de vida o de la fase de las conductas preverbales, por el contrario, reaparecen durante toda la infancia, cada vez que un poder nuevo se adquiere; du

---

5. PIAGET Jean. La formación del símbolo en el niño. p. 153

rante su fase de construcción y adaptación actual, casi toda conducta da lugar a su turno a una asimilación funcional o ejercicio en el vacío, acompañada del simple placer de ser causa o de un sentimiento de potencia.

Sin duda todo juego de ejercicio termina por desaparecer al dar lugar a una especie de saturación cuando su objetivo ya no da ocasión a ningún aprendizaje. Los juegos de ejercicio se clasifican de la siguiente manera: sensoriales, motores y glósicos.

Los juegos sensoriales se presentan en los primeros meses de vida, el niño juega cuando mira, toca, escucha, etc. Le agradan los objetos que producen ruido, como las sonajas y las cajas de música. Así también le causa placer golpear las cosas y le llaman la atención los objetos de colores brillantes y fuertes.

Los juegos motores aparecen también desde el nacimiento, pero predominan al final del primer año. Al niño siempre le agrada el movimiento, pero hay una fase de su vida en que su interés está captado totalmente por él y es entonces cuando precisamente se presenta el juego motriz. Al niño le agrada patear, después caminar y correr.

Los juegos glósicos se suceden más o menos a los seis meses, cuando el niño comienza a balbucear y después repite constantemente palabras. Le agradan los gritos y producir sonidos rítmicos.

Juegos simbólicos. Estos juegos aportan los medios de asimilar lo real a sus deseos o a sus intereses: prolongan el ejercicio como estructura lúdica y no constituyen en sí mismos un contenido que sería ejercicio como tales; por ejemplo la imaginación que es una fabulación simple.

Aquello que realiza el juego de ejercicio por medio de la asimilación funcional, el juego simbólico lo reforzará por la asimilación representativa de la realidad completa al yo. El esquema simbólico sirve de transición, pues constituye aún un simple ejercicio de las conductas propias pero un ejercicio ya simbólico.

La asimilación de lo real por medio de la ficción simbólica que testimonian los juegos precedentes se prolongan naturalmente en combinaciones compensadoras, cada vez que se quiere corregir lo real más que lo reproducido por placer. La compensación lúdica comienza por ejemplo; cuando un acto prohibido es ejecutado ficticiamente pero se comprende que las combinaciones simbólicas precedentes vengán a reforzar el desarrollo.

Para entender de manera eficaz los juegos simbólicos se estudian por estadios: En el primer estadio una vez constituido el esquema simbólico el niño reproduce por sí mismo, llega tarde o temprano un momento en que gracias al juego de las correspondencias establecidas entre el yo y los otros; el sujeto -- atribuirá a otro y a las cosas mismas el esquema que se ha hecho familiar.

En el segundo estadio de los cuatro a los siete años los juegos simbólicos comienzan a desaparecer; sin duda no es porque disminuyen en número ni sobre todo en intensidad efectiva, sino porque al aproximarse cada vez más a lo real, el símbolo llega a perder su carácter de deformación para convertirse en una simple representación imitativa de la realidad. Al comparar esta última forma de juego simbólico con los estadios iniciales, se puede apreciar la distancia recorrida.

Al comienzo la construcción simbólica no representa sino situaciones y objetos sin relación directa por ella, y éstos en-

si mismos son asimilados a un sistema de combinaciones subjetivas. Al final la construcción simbólica no constituye sino una representación imitativa directa de la realidad correspondiente y ésta no es evocada sino para servir de objeto al esfuerzo de comprensión inteligente.

Los juegos simbólicos se clasifican en: juegos de imitación y juegos de ficción.

Los juegos de imitación se presentan en una etapa de madurez que es la egocéntrica, cuando al niño le agrada repetir -- las palabras que escucha y también le produce placer imitar -- los movimientos que ve hacer a los adultos. Estas formas de juego se suceden todas en los primeros años de vida; como marcáramos en la etapa egocéntrica y la nueva aparición de una de ellas, no ocasiona que desaparezcan las otras.

Los juegos de ficción o imaginativos suelen presentarse a los tres años, el niño a esta edad tiene predilección por todos aquellos juegos en los cuales participa su imaginación; -- juega aquello que ve hacer a su alrededor y le da vida a las cosas.

Juegos de Reglas; Mientras el juego de ejercicios simple comienza desde los primeros meses de vida y el juego simbólico a partir de los primeros meses del segundo año, el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida (deportes, ajedrez, cartas, etc.) La razón de esta doble situación; aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia, se debe a que el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto: así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen; por tanto el problema es el de determinar cuáles son estas.

El individuo sólo no se da a sí mismo reglas, sino por analogía con las que ha recibido, porque no se ha comprobado que se den reglas espontáneas. La regla marca además de la regularidad una idea de obligación que supone la existencia de dos individuos por lo menos.

En cuanto a las reglas propiamente dichas, es necesario distinguir dos tipos; las reglas transmitidas y las convencionales; dicho de otra manera, los juegos de reglas se convierten en institucionales en el sentido de las realidades sociales, pues se imponen por presión de las generaciones anteriores.

Las reglas convencionales proceden de la socialización, bien sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos.

Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. Los juegos de reglas pueden ser nacidos de las costumbres adultas.

Los juegos de reglas se desarrollan con la edad. Son los únicos que subsisten en el adulto. Ahora bien como tales juegos se han socializado y disciplinado gracias a la regla, se puede preguntar si no son las mismas causas las que explican simultáneamente la declinación del juego infantil en sus formas específicas de ejercicio y de símbolo ficticio y el desarrollo de los juegos de reglas que son esencialmente sociales.

Los juegos de reglas se clasifican de la siguiente manera: juegos intelectuales y juegos sociales.

Los juegos intelectuales aparecen entre los diez y doce años, el sujeto comienza a sentir afición por aquellas activi-

dades en las que participan sus procesos mentales. Por ello le agradan los rompecabezas, loterías, dominó y en general todos aquellos juegos en que intervienen la comparación, el reconocimiento y la reflexión. Entre estos juegos también se pueden citar las damas chinas, damas españolas, las adivinanzas, los juegos mágicos, etc.

Los juegos sociales se manifiestan entre los diez y doce años y predominan antes de la adolescencia. En los primeros años de vida, el niño es un ser insociable, juega preferentemente sólo, pero a medida que crece comienza a buscar compañía. Forma entonces grupos, pandillas, ingresa a un club o equipo. Se une a otros niños para defenderse entre sí y a veces para atacar.

Las reglas tienen variados efectos, tanto en los juegos como en sus participantes, como lo explican los siguientes puntos:

- Pueden participar un número ilimitado de niños en el juego, ya sea como espectadores formados para jugar o como jugadores de planta.
- La competencia se maximiza conforme se reducen a un mínimo las diferencias de habilidad individual entre los jugadores.
- Las reglas permiten una gran cantidad de comportamientos tanto intelectual como verbal, que se incorpora a los componentes de capacidad motriz.

El juego debe ser aprovechado correctamente por el maestro, tanto para conocer al educando como para orientarlo, así también para utilizarlo en algunos casos como medio de enseñanza.

El maestro debe observar constantemente al niño y tomar en cuenta la forma en que realiza sus juegos. Mediante el juego el maestro puede analizar las actividades dispersas de los ni-

Los inestables, captar el interés de los apáticos y lograr que su atención sea dispersa, ayudar a la imaginación para que de-reproductora se convierta en creadora.

El maestro debe enseñar jugando de tal manera que cada si-tuación que se presente en los juegos, sea capaz de provocar - una reacción intelectual que lleve a crear algo nuevo y positi-vo para el niño.

En el desarrollo de las actividades de aprendizaje de la es-cuela primaria, el juego será un auxiliar valioso que le permi-tirá conocer al educando tanto en sus actitudes y aptitudes co-mo en el aspecto socio-cultural. A través de la observación -- del juego se ha constatado como el desarrollo emocional psico-motor e intelectual se deforma y afecta el aprendizaje; por lo que se hace necesario utilizar los métodos adecuados para lo -grar los objetivos propuestos.

Mediante el juego el maestro y los alumnos se identifican - estableciendo entre ellos una corriente de confianza plena que lo llevará a obtener mejores resultados en la enseñanza apren-dizaje.

El maestro debe estar consciente que el juego es una necesi-dad vital para el niño y debe darle la importancia que a otras áreas del programa; por medio del juego el maestro debe inser-tarlo a la labor pedagógica sin que el niño se sienta presio-nado.

El maestro deberá planear sus actividades lúdicas con mucho tino y esmero, y tomará cualquier espacio como área de juego - para aprovechar las circunstancias que se le vayan presentando en su labor educativa.

Al principio el maestro debe dejar al niño que juegue lo -- que quiera y como quiera, sin que note su intervención; más -

adelante cuando el niño se sienta con más confianza empezará a organizarle y vigilarle sus juegos, es decir tomar parte de ellos.

El maestro será el intermediario para que el niño juegue y se relacione con otros grupos y tomando en cuenta su edad y -- sexo programe sus juegos.

### B. Premisas

Las premisas en que se fundamenta la presente investigación son las siguientes:

- El juego es la actividad verdaderamente específica de la -- infancia.
- La actividad del juego es la razón de ser de la infancia.
- El juego condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de -- la inteligencia y de la afectividad.
- El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en -- el juego.
- El juego es el reino de la espontaneidad y de la libertad.
- En el juego se realizan los logros del niño que serán la -- acción futura del adulto.
- El juego de reglas es la actividad lúdica que caracteriza el -- ser socializado.

### C. Definición de Conceptos.

#### Conducta Preverbal

Es el modo de portarse o de actuar de los niños en sus primeros dos años de vida, cuando sus respuestas son netamente -- sensorio-motoras; el niño se guía por lo que siente, escucha o se mueve; no tiene definición en sus actos, sólo se basa por -- sus sentidos en la medida de su entendimiento.

#### Ejercicio

Es la práctica de una acción que pone de manifiesto un cam-

bio de conducta; es la gimnasia que se hace para conservar la salud; periodo en que se acciona de acuerdo a ciertas normas - establecidas; movimientos y evoluciones en que se adiestra al niño para encontrar sus capacidades motoras.

#### Estadio

Es un periodo de desarrollo del niño que se caracteriza por una estructura y no por la simple yuxtaposición de propiedades en cada estadio se distinguen: un momento de preparación y un momento de ejecución; los estadios son las fases sucesivas de procesos regulares que se reproducen como ritmos en los planes superpuestos del comportamiento y de la conciencia.

#### Etaqa Egocéntrica.

Es la tendencia del niño a considerarse el centro del universo; cuando le agrada repetir las palabras que escucha y le gustan, también le produce placer imitar los movimientos que hacen los adultos; en los juegos se siente el héroe de los - - mismos.

#### Ficción simbólica.

Es la representación que hace el niño en sus juegos a los tres años de edad; son imaginativos e inventan en torno a su - derredor; le dan vida a las cosas que más les agradan; aparentan algo que no existe; representan acciones fingidas.

#### Regla

Es una norma que marca la disciplina con que debe efectuarse un juego u otra competencia; es un código transmitido de generación en generación; la regla es el instrumento de la personalidad

#### Símbolo

Objeto o figura que tiene significación convencional; expresión de ideas de acuerdo a cierta motivación y estímulo. Res-

pecto a los juegos el niño simboliza de acuerdo a sus gustos -  
y aficiones; le da vida a un objeto que según su imaginación -  
puede ser ese algo que él quiere o desea.

### CAPITULO III METODOLOGIA

#### A. Elección del tema

Para la elección del presente tema se llevaron a cabo las siguientes actividades; se acudió a la Universidad Pedagógica Nacional con el fin de tomar informes respecto al curso de apoyo de titulación, proyectado para los meses de Julio y Agosto de 1987, se nos dio la oportunidad para la inscripción, recibiendo informes sobre el curso y éste se inició llevando como meta la búsqueda de un título para la investigación, ya se tenían antecedentes sobre él, pero no se había definido uno específicamente.

Se dieron varios títulos tentativos, proyectados de diferentes maneras, contando para ello con la valiosa colaboración del asesor oficial; así también fue importante la ayuda de los compañeros de grupo; fue de gran estima la participación de los equipos de trabajo que se formaron con el mismo fin; se recurrió a personas con amplios conocimientos sobre el tema.

Ade más las experiencias vividas en esta profesión son y han sido de gran valía, porque así el estudio del tema se hace más interesante y se logran mejores resultados; la relación de las personas con la misma profesión y, en algunos casos, con las mismas inquietudes, han permitido reflexionar sobre los temas tentativos que se han ido anunciando; así también cuáles son los alcances de nuestro trabajo, ¿ Por qué y para qué lo elegimos ?, ¿ Si aportarán beneficios a muchas personas, si servirá a una amplia comunidad, si se podrá generalizar ?.

Estas interrogantes, las relaciones y las experiencias con infinidad de personas a quienes nos acercamos para pedir información, nos llevaron a elegir el tema finalmente como: "Los juegos recreativos en el tercer ciclo de la escuela primaria".



110488

110488

Se piensa, sin lugar a dudas que la presente investigación será de mucha importancia para la comunidad magisterial y estudiantil, y se espera que aporte beneficios en bien de los niños, que es la meta primordial del presente tema.

#### B. Elaboración del plan de trabajo

Después de la elección del tema, que es un paso decisivo para el inicio de la investigación y dentro de las sesiones del seminario de titulación, se procedió a la elaboración del plan de trabajo, para ello se partió de la definición del problema tomado del título de la investigación, se definieron los términos planteados, se marcaron los objetivos a los que se quiere llegar para la culminación del trabajo más adelante se procedió a la justificación del estudio, se enumeraron las fuentes de información, así como los procedimientos, métodos y técnicas que se emplearon en el tema.

En relación a las limitaciones, se mencionaron las posibles barreras que se encontrarían en la investigación; después se pasó al posible esquema que cada uno hizo para después ponerlo a consideración del grupo, quienes en forma constructiva y entusiasta, hicieron las correcciones pertinentes y adecuadas, llegando así al esquema propuesto; además éste se elaboró de manera general, se le fueron haciendo las modificaciones necesarias a manera de que los capítulos coincidieran con el título de la investigación; se revisaron los encabezados y títulos cuidando siempre que hubiera íntima relación en lo referente a capítulos, subcapítulos, incisos, etc. Se tomó en cuenta la importancia de cada una de sus partes.

#### C. Recopilación del material

Al terminar de elaborar el plan de trabajo, requisito indispensable para iniciar la recopilación del material, se dio

principio con la búsqueda de textos probables, revistas, folletos manuales y todo tipo de material en el que se encontrara información sobre el contenido del tema planteado. Se consultó a personas preparadas en el tema de investigación, quienes facilitaron el material adecuado, así como opiniones muy particulares que fueron de mucha importancia, además fue de gran valor el manual que edita la Universidad Pedagógica Nacional, sobre técnicas de investigación documental.

Para lograr recabar datos sobre el contenido del tema, primeramente se acudió a las fuentes necesarias que fueron primarias o de primera mano y secundarias o de segunda mano. Las fuentes primarias fueron las originales y las secundarias fueron las informaciones proporcionadas por otros investigadores.

Basándose en las fichas de trabajo establecidas en los manuales sobre técnicas de la investigación se procedió a levantar distintos tipos de fichas como son textuales, paráfrasis, comentario, resumen, mixtas, etc. Todas estas fichas de trabajo contienen las ideas, opiniones y sucesos obtenidos de las fuentes consultadas, o bien los juicios del investigador que derivan de esa consulta. También se recabaron apuntes, de algunos folletos y revistas, de gran importancia para el tema de investigación.

#### D. Organización y Análisis.

Una vez reunido el material en fichas de trabajo se procedió a leerlo cuidadosamente, a partir del esquema para ver si se habían cubierto todos los aspectos a tratar. Pues puede darse el caso de que se haya encontrado información que no estaba prevista en el esquema.

Conforme se fue examinando el material se ordenó de acuerdo al esquema ya modificado. La técnica empleada para su organización, fue la utilización de los ficheros y, a sugerencias del

asesor se recurrió al más práctico. Se seleccionaron las fichas de acuerdo al orden del esquema, este debía estar siempre delante del investigador para no perder la concatenación del estudio a través de las distintas fichas de trabajo, ya seleccionadas, se colocaron en los ficheros, poniéndoles una llamada de cartulina respecto a cada tema y basados en el esquema, algunas fichas quedaron fuera ya que se alejaban mucho del tema de estudio.

Se enumeraron las fichas, después se ordenaron para iniciar la lectura de las mismas, interpretando así las ideas y tomas lo que más se apegara al tema y llevar la secuencia del esquema.

#### E. Redacción y Presentación

Al concluir la recopilación y selección de las fichas de trabajo, se procedió a la redacción del escrito, el cual tiene por objeto comunicar los resultados obtenidos a la comunidad en general. Al redactar el trabajo se hicieron algunas variantes al esquema para que se ajustara a la redacción del borrador que constituye la primera exposición organizada de los hechos e ideas que presentará el escrito definitivo.

Una vez que se hizo el primer borrador y se hicieron las correcciones convenientes, se escribió a máquina para que el asesor revisara y corrigiera lo que él considerara inconveniente, estas observaciones se hicieron oralmente siempre encaminadas a buscar fuentes de información necesarias y atinadas.

Es lógico que en un trabajo de investigación, el contenido es lo más importante, sin embargo la presentación debe cuidarse para despertar el interés del lector, que es lo que se quiere del presente trabajo; para que su contenido sea aceptado con gran interés y haga eco en la comunidad magisterial y

se logre uno de los propósitos. Para concluir la redacción -- de la metodología se procederá a elaborar la bibliografía y demás elementos que forman el trabajo de investigación.

## CAPITULO IV PRESENTACION DE RESULTADOS

### A. Características del educando

Entre la niñez y la adolescencia se encuentra la etapa de la pubertad, que en las niñas se encuentra entre los once y doce años de edad y en los niños, entre los doce y trece años; éste es precisamente el periodo en el que se encuentra ubicado el educando en el tercer ciclo de la escuela primaria. El sujeto que se encuentra en esta fase del desarrollo está sometido a profundas y variadas transformaciones morfo-funcionales, psicofuncionales y psicosociológicas que a simple vista pueden ser observadas muchas de ellas.

En la vida del educando, ésta es la fase del desarrollo que se caracteriza por ser la más delicada que exige de los profesores que mantienen un contacto permanente con sujetos de esta edad, un total de conocimiento en ella, que les permita realizar, con mayores posibilidades de éxito, las actividades de aprendizaje y sobre todo aquéllas relacionadas con los juegos-recreativos. El desarrollo del púber se caracteriza por ser un complicado proceso de transformación en todos los órdenes; el cual no se realiza a un ritmo uniforme entre los aspectos que lo integran; sino que en él hay pausas y crisis, como es el caso de cuando la talla aumenta rápidamente y el aumento de peso es retardado o viceversa. Así el sujeto atraviesa por crisis que requieren se los considere, en la aplicación de los ejercicios de los juegos, para no perturbar la evolución del organismo que ya se encuentra en proceso de cambio.

Durante esta edad el crecimiento se caracteriza por el aumento de peso y en el volumen del cuerpo, dando prolongaciones físicas más favorables y mejores relaciones de fuerza con gran excedente de energía. Esta época de la evolución se convierte-

en un periodo indicado para el desarrollo de las actividades físicas; circunstancia que se debe aprovechar para iniciar al educando en el ejercicio de las actividades gimnásticas y deportivas que lo familiaricen con los juegos recreativos. En esta etapa el niño mide su capacidad, la compara con otros compañeros y valora el resultado; en el momento de la competencia los movimientos pierden su gracia, son más pausados y ~~han~~ cierta economía de esfuerzo; hay amistades duraderas y pueden formarse grupos recreativos donde el profesor debe procurar no ser demasiado estricto en la vigilancia y aplicación de las reglas del juego, dejando un amplio margen de libertad.

Las características propias de esta edad con las siguientes: los huesos, los músculos y el corazón crecen aceleradamente; las coordinaciones psicomotoras se hallan en una etapa de gran desarrollo; hay una culminación de energías físicas y vitalidad; es un periodo de mayor salud; el sujeto es conciente de su propia fuerza, razón por la cual le gustan los ejercicios de fuerza, agilidad; le interesa el cuidado de su aspecto corporal, se desarrolla el sentido competitivo; se presenta un desarrollo mental importante; es un periodo de mayor aprendizaje y curiosidad; diferencias entre sexos: muchachas más maduras y altas, deseos de independencia y colaboración, les gustan los juegos con jefes, pertenecer a grupos y ser aceptados con aprobación en su actuación, son sensibles al elogio, aprecian su valor, responsabilidad y justicia. Los muchachos inician su crecimiento de la pubertad un año después que las niñas, por consiguiente son más bajos que las niñas, también desean ser independientes más no colaboradores, les agrada ser jefes y ordenar, además les molesta que les llamen niños; "Porque ya se sienten hombres".

En el tercer ciclo de la escuela primaria (once-doce-años) los educandos tienden a coleccionar; y los objetos que coleccionan varían de un sexo a otro, los intereses de los varones son más prácticos (Boletos, objetos, sellos, etc.) las niñas son más idealistas, coleccionan: (Muestras de trabajos escolares, cartas, fotografías, revistas, pinturas, etc.) pero los intereses de ambos van cambiando con la edad.

Es algo apresurado establecer límites estrictos en cuanto a la tendencia de los niños y jóvenes según su edad hacia las diferentes formas de juegos y actividades, porque sus intereses lúdicos varían con prontitud a medida que avanza su edad; pues conforme se acercan a la pubertad comienzan a perder interés por las actividades de juegos que antes les agradaban y dedican gran parte de su tiempo ocioso a soñar despiertos. 6

Los Estudios comparativos que menciona Elizabeth Hurlock, en su libro, señalan que entre los niños de ocho años de edad se puede observar en el curso de una semana un promedio de -- 40.11% actividades diferentes de juegos, mientras que los de once y doce años ese promedio es de 17.71%. La disminución se debe a muchas razones: los niños mayores tienen menos tiempo disponible para jugar y desean pasarlo de modo que les proporcione mayor gozo: conforme aumenta su ámbito de atención, pueden concentrarse en una actividad de juegos durante más tiempo, en lugar de saltar de una cosa a otra como lo hacían cuando eran más pequeños.

Los niños abandonan algunas actividades lúdicas porque las consideran aburridas o propias de bebés; esta reducción de la

---

6. HURLOCK Elizabeth. Desarrollo del niño. p.312

cantidad de actividades se debe a la falta de compañeros. Los niños a los que no se les acepta en su grupo de coetáneos se encuentran limitados a las actividades solitarias; esto resulta especialmente cierto para los niños mayores, puesto que la mayoría de los juegos a esa edad se concentra en las actividades de pandillas; al hacerse miembro de ellas todo cambia, de sean jugar con su grupo pequeño y selecto, cuyos miembros tienen intereses comunes, ya que los juegos les proporcionan una satisfacción particular; los niños mayores limitan la cantidad de sus compañeros de juegos y dedican más tiempo a las actividades con ellos. Durante la edad de las pandillas, los niños consideran que son esenciales ropas, equipo y lugares especiales para los juegos; se hacen citas para reunirse y jugar a una hora determinada y en un lugar definido.

Durante los primeros dos ciclos de la escuela primaria, -- los niños corren, juegan, saltan, hacen mucha actividad por las mañanas, y en las tardes es cuando les gustan los juegos sedentarios, o sea que cuando están más cansados, gustan de ver la televisión o leer; a partir del tercer ciclo de la escuela primaria hay un aumento gradual de la cantidad de tiempo que dedican a la lectura, o para ir al cine, escuchar música y presenciar eventos deportivos.

A medida que los niños crecen, los juegos se van haciendo físicamente menos activos, y el interés por ellos puede llegar a su punto más bajo a comienzos de la pubertad; en esta época los niños no sólo se retiran de los juegos activos, sino que dedican poco tiempo a leer, jugar en casa o, incluso, ver la televisión, la mayor parte la dedican a soñar como una forma de juego que requiere un consumo mínimo de energía; por que a todas edades los niños brillantes son más activos y sus

juegos dan muestras de un mayor ingenio. A medida que crecen demuestran un mayor interés por los juegos intelectuales: tramas, construcción y la lectura, estos niños demuestran tener un equilibrio elevado de intereses lúdicos, ya que después de la actividad lúdica el niño tiende a trabajar con agrado, por eso se dice que el desemboque natural del juego es el trabajo.

#### B. Características de los juegos recreativos

El juego es el ejercicio natural de la infancia que tiene un gran valor formativo, requiere la colaboración de todas -- las capacidades a la vez, pues en su desarrollo interviene la atención, imaginación, las actividades creadoras y de organización.

Recreación es un ejercicio esencial de la vida plena, se relaciona con la estructura física, social, mental de las personas. Su práctica nos puede proveer de felicidad, satisfacción, desarrollo balanceado, espíritu creador, competencia, aprendizaje, socialización, individualización. Puede ser una afición personal o una experiencia compartida con otros.

El juego recreativo nace espontáneamente, proporciona un enorme placer al niño y se constituye así en un tónico físico y mental de difícil sustitución. Es menos arriesgado y exige menos esfuerzo. Sobre los ejercicios recreativos, ofrece la ventaja de que por su enorme variedad, deja en plena actuación la espontaneidad e imaginación del niño. Su valor como recreo y distracción es innegable, la intervención del profesor es menos normativa que en otras actividades, pero si es determinante su vigilancia y en un momento dado su organización.

Las tres modalidades básicas de este tipo de juegos son las siguientes: en primer término están los juegos dirigidos-

y aplicados, en los que el maestro programa y controla su desarrollo; en segundo lugar están los juegos libres, en los que tienen su máxima expresión la vitalidad e imaginación de los alumnos, quienes inventan nuevos juegos o modifican los que ya saben; finalmente están las lecciones cuentos, que regulan ciertos movimientos imitativos adecuados a una narración infantil que sirva en este caso para aumentar el interés de los niños..

Isabel Casaror, en una comunicación mundial de recreación y deportes en Madrid de 1966.

Propugnaba un nuevo tipo de estos juegos: los populares, es decir aquellos que el hombre ha ido creando en forma espontánea, al poner en práctica su capacidad de creación; se acompañan con canciones y movimientos rítmicos.

En estos juegos el maestro encuentra un poderoso auxiliar siempre que tome en cuenta la edad de los participantes, duración, lugar, horario, etc.

El juego desarrolla el cuerpo en forma general y fisiológicamente aumenta la salud y vitalidad. El juego recreativo constituye un medio muy efectivo para desarrollar y mejorar las cualidades volutivas del alumno, y como éste vive en un mundo mágico y maravilloso de cuentos y juegos hay que abepatar que el desarrollo de sus facultades, el crecimiento y conocimiento de los elementos del mundo y las relaciones entre ellos depende, en gran parte, de la cantidad y calidad de los juegos que practique en su vida.

Los juegos recreativos se caracterizan por fortalecer la voluntad y aumentar la responsabilidad del educando, además desarrollan la imaginación; mejoran el espíritu de lucha; los introduce socialmente; impulsan su capacidad creadora, mejoran el sentido general de sus facultades; les dan mayor

equilibrio emocional, agudizan su atención, compensan el equilibrio entre la actividad mental y la física, les hacen interpretar la autoridad y las reglas.

Los juegos recreativos contribuyen al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, ayudando a la formación del hombre capaz de conducirse activa y concientemente -- con mejores resultados. El juego recreativo forma jóvenes saludables con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas, adquiriendo hábitos dinámicos y de valores morales que les permiten ser más tenaces y perseverantes, por esta razón los juegos recreativos deben ser continuos, vigorosos y llenos de entusiasmo; hay que crear el espíritu del juego y evitar la idea de que son por obligación molesta; se debe mantener una condición general de orden, corrigiendo la indisciplina. Hay que observar las reglas y ponerlas en práctica.

Las actividades recreativas desprenden dos formas básicas de recreación: receptiva y ejecutiva; receptiva como la lectura, audición musical, asistencias a conferencias, radio, televisión. Ejecutivas: conversación, paseos, actividades estético expresivas, coleccionismo, cuidado o crianza de animales, deportes, filantropía, cocina, danza, composición escrita, experimentos, cuentos, dramatizaciones, canciones, ejecución musical y pintura.

La recreación es producción incesante.

#### 1.- Influencias

Los juegos han sido parte de la historia del hombre y reflejan los ideales y valores de su cultura, también representan una parte vital del crecimiento y desarrollo de la personalidad del educando, que hacen de su influencia un factor determinante, ya que a través de él se adquieren habilidades físicas-

necesarias para la participación satisfactoria en los juegos-ordinarios y para obtener posteriormente buenos resultados en los programas referentes a los juegos recreativos como son -- fuerza, vigor, velocidad, lanzar, atrapar, patear, saltar, -- caer, golpear, etc. Convivencia con los compañeros de la misma edad; desarrollo y adaptación social; formación de hábitos y actitudes sanas; aprender el papel de correspondencia al -- propio sexo, ( aprendes a ser niño o niña y actuar del modo -- que se espera y se recompense); desarrollar una moral y una -- escala de valores racionales; aprender a participar en juegos con equipo y a esperar turno para emplear el equipo; propor-- cionar a los escolares una oportunidad para desahogarse.

Los científicos han hecho hincapié en la importancia de -- los juegos recreativos para las adaptaciones personales y so-- ciales; el propósito de socialización del individuo, exige de este desarrollo en dimensión social durante la etapa de escola-- ridad, sino lo hace a esa edad, puede suceder que más adelan-- te encuentre las obligaciones sociales como cargas inaccepta-- bles y carentes de sentido, para ello es necesario y preciso -- crear condiciones adecuadas, y nada mejor que con la adopción de juegos activos basados en el grupo y con predominio de -- autonomía y compromiso; si el nivel de los años lo permite -- proponiendo a los escolares una serie de ejercicios que impli -- quen trabajos colectivos. Precisamente la recreación es un -- medio magnífico para que el sujeto se inicie en sus deberes -- sociales mediante el ejercicio colectivo, ya que incita a po-- ner en práctica los ideales de ayuda, de esfuerzo común y de -- cooperación, aspectos fundamentales para cualquier tipo de -- convivencia social.

Los objetivos sociales son, ante todo, consecuencia del tra

bajo colectivo, a través del cual se consigue que el adulto - se adapte a una situación o ambiente en el que cobra conciencia de los otros y se siente integrado al grupo, aceptado por los demás y contento de realizar una tarea útil para todos; - especialmente son interesantes a este propósito los juegos - recreativos, sobre todo colectivos, en los que se aceptan libremente unas normas que deben ser cumplidas, formándose de esta manera hábitos de convivencia y de gran importancia para la posterior inserción de los individuos a la sociedad.

El equipo o club debe constituir una verdadera sociedad - pequeña, con el fin de que sus componentes lo hagan, no de manera individual sino colectiva, ayudándose unos a otros y buscando siempre una acción conjunta; cooperación con los demás, aceptación de compromisos respecto a reglas establecidas, en suma convivencia; también son importantes los hábitos sociales: como saber obedecer, compañerismo, lealtad con el contrario, justicia, etc. Se vive intensamente en los juegos hay que añadir el sentido de responsabilidad ante uno mismo y ante los demás, ya que el ejercicio físico coloca al niño frente a las consecuencias de sus actos, es decir le obliga a pensar que no está sólo.

Cuando los niños llegan al tercer ciclo de la escuela primaria y aumenta la cantidad de contactos sociales, la calidad de los juegos se hace más social, como se pone de manifiesto en las actividades cooperativas del juego, a condición de que hayan llegado a obtener la aceptación en una pandilla, y con ella reciben la oportunidad para jugar en forma social. La pandilla reciben la oportunidad para jugar en forma social.

La pandilla infantil es un grupo social espontáneo que no tiene autorización del exterior ni metas socialmente aproba-

das, sin embargo es un intento que hacen los pequeños para crear una sociedad adecuada para satisfacer sus necesidades como tal se trata de una imitación de la sociedad de adultos; las pandillas no son necesariamente productos de ambiente poco adecuadas, como en el caso de la "Pandilla típica" que es un grupo de juegos, constituidos por niños que tienen intereses comunes; su finalidad primordial es pasar bien el tiempo aunque, a veces, al divertirse puede conducir a la realización de maldades propias de su edad por ello se recomienda a los adultos la supervisión de su funcionamiento.

Las actividades de las pandillas incluyen todo tipo de diversiones y juegos colectivos, en su mayor parte, la vida de las pandillas en la niñez favorece el desarrollo de buenas cualidades; les enseña a los niños a ser democráticos, a ajustar sus deseos y sus actos a los del grupo, cooperar con sus miembros, desarrollar habilidades que les permiten hacer lo mismo que sus compañeros y eliminar el egoísmo y el individualismo antisocial.

Uno de los factores del desarrollo de la personalidad del educando, es que influyen los juegos recreativos en la adaptación social, la que tiene como significado el éxito con que las personas se adaptan a otros individuos en general y al grupo con el que se identifican, en particular. Las personas bien adaptadas adoptan relaciones cordiales con quienes se relacionan, por ejemplo cuando juegan saben ganar y perder, a fin de que las actividades de los demás hacia ellos sean favorables y cordiales, por lo común las personas que realizan buenas adaptaciones sociales, desarrollan actitudes aceptables tales como; la disposición para ayudar a otros, incluso cuando tengan que sufrir molestias personales; no son egocén-

tricos; se espera que los niños se adapten a medida que avanza, no obstante conformen crecen son juzgados de modo más crítico.

La mayoría de los padres de familia, se dan cuenta de que existe una relación estrecha entre las adaptaciones sociales de un niño, el éxito, la felicidad en la infancia y la vida posterior; para asegurarse de que sus hijos realicen buenas relaciones sociales de adaptación, les proporcionan oportunidades para que tengan contacto con otros niños mediante los juegos en cualquiera de sus tipos, activos o pasivos, tratando de motivarlos siempre en bien de una buena adaptación social.

Los maestros también se preocupan por las adaptaciones sociales de sus alumnos, porque saben que los niños bien adaptados tienen más probabilidades de hacer un acorde a sus capacidades, que los que se ven rechazados o menospreciados por sus compañeros de clase, tanto en el aula como en el patio, además resultan menos molestos en las aulas y tienen menos posibilidades de faltar a clases y abandonar sus estudios que los que realizan malas adaptaciones sociales. La preocupación de padres y maestros al respecto se justifica plenamente, ya que los patrones conductuales y las actitudes que se establecen temprano tienden a persistir.

Para determinar hasta que punto se encuentra bien adaptados los niños, desde el punto social se aplican los siguientes criterios de adaptación social: desempeño abierto, cuando la conducta social de los niños estimada según las normas del grupo con el que se identifican, responde a las expectativas de éste último, se les aceptará como miembros; adaptación a grupo diferentes, los niños que se pueden adaptar razonablemente bien a los diferentes grupos con los que entran en --

contacto, se consideran bien adaptados desde el punto de vista social; actitudes sociales, los niños deben dar muestras de tener actitudes favorables hacia todas las personas; la participación social y los papeles que desempeñan en el grupo para que se les considere como bien adaptados; satisfacción personal, para estar bien adaptados desde el punto de vista social los niños deberán estar razonablemente satisfechos con sus contactos sociales y los papeles que desempeñen en situaciones de esa índole como de seguidores.

Otro aspecto de la personalidad del individuo que también reciba la influencia de los juegos recreativos es la comprensión; que es la capacidad para captar la naturaleza, el significado o la explicación de algo, y para tener una idea clara y completa sobre ello. La comprensión se alcanza mediante la explicación de conocimientos previamente adquiridos a nuevas experiencias y situaciones.

Cuando los niños no comprenden sus limitaciones tanto físicas como mentales, no comprenderán la razón por la que las personas los tratan como lo hacen, y quedan interpretar mal sus actos; los niños que no reconocen sus limitaciones físicas pueden considerar que su falta de aceptación en un grupo de juegos se debe a la discriminación, mientras que la causa es, en realidad su falta de capacidad de juego; si esos niños no llegan a comprender la razón de su rechazo, tendrán pocas motivaciones para cultivar cualidades que puedan incrementar sus probabilidades de aceptación. Uno de los mayores valores de la comprensión es, que les permite a los niños adaptarse a los cambios, tanto personales como ambientales.

La comprensión se produce de la maduración de las capacidades intelectuales del niño, y los conocimientos adquiridos --

por medio del aprendizaje, durante un periodo prolongado; la comprensión aumenta conforme lo hace la capacidad de los niños para percibir relaciones entre situaciones nuevas y antiguas, por ejemplo el manejo de objetos hace aumentar la capacidad para percibir relaciones, porque hace que se fije la atención del niño, y esto proporciona la oportunidad de descubrir significados. El papel que desempeñan los juegos recreativos en la comprensión es importante, porque el niño juega lo que comprende que le produce satisfacción y desencanto. El niño llega a comprender lo que es el mundo y su relación de él con el mismo, es capaz de saber por qué juega y para qué juega.

A través de la participación en juegos recreativos se fomenta el sentido del compañerismo en el educando; ya que la necesidad de compañeros aparece temprano en la vida, los niños necesitan compañeros no sólo para su satisfacción personal, sino también para las experiencias de aprendizaje, pues al estar con otro niño aprenden lo que el grupo considera como conductas aceptables y las que no lo son.

Los diferentes compañeros desempeñan papeles distintos en el proceso de socialización; si los compañeros de los niños son apropiados para sus edades y sus niveles de desarrollo, contribuirán en gran parte a que realicen buenas adaptaciones sociales. Por otra parte, si son inadecuados desde el punto de vista del desarrollo, no sólo obstaculizarán las adaptaciones sociales de los niños, sino contribuirán también a la realización de malas adaptaciones personales, y a la falta de felicidad de los niños, por ejemplo el tener sólo como compañeros a hermanos mayores, es inadecuado, puesto que entorpece el desarrollo de los niños, ya que se ve obligado, casi siem-

pre a adoptar el papel de seguidores, como resultado de ello comienzan a poner muy pronto en tela de juicio su capacidad para desempeñar cualquier otro papel.

Los compañeros de la infancia. Gradualmente, al aumentar las oportunidades para estar con sus coetáneos, los niños aprenden a jugar con ellos, entonces entran en lo que se conoce como "Etapa de los juegos de asociación",<sup>8</sup> etapa en la que los niños juegan con otros similares; los compañeros de juegos son los individuos con los que los niños se dedican a actividades agradables y puede; ser de cualquier edad y sexo; pero los niños suelen obtener mayor satisfacción con los que su propia edad y su mismo sexo, cuyos intereses de juego son similares a los suyos; los amigos son personas con las que los niños no sólo pueden jugar, sino también comunicarse, intercambiarse ideas.

Algunas cualidades que se deben tomar en cuenta para la satisfacción de las necesidades de compañerismo con el interés y afecto, el niño debe sentirse querido y tomado en cuenta similitud de intereses; los intereses en común conducen a sentimientos cómodos al estar con otros, y esto facilita la comunicación de las expresiones de afecto; similitud de valores, los niños respetan y congenian mejor con quienes ven las cosas desde el mismo marco de referencia que ellos y, como resultado, "Hablan el mismo idioma", esto es cierto tanto en el caso de los compañeros de juegos como de los amigos, porque los valores similares contribuyen a que los juegos sean agradables, así como también a que se establezca una buena comunicación; proximidad geográfica, para que los compañeros satisfa-

---

8. WILCOCK Elizabeth. Op. Cit. p. 314

gan las necesidades de compañerismo de los niños, deben estar disponibles cuando éstos lo desean, puesto que los pequeños no pueden ir de una parte de la comunidad a otra sin usar transportes públicos o que los lleven vecinos adultos o miembros de su familia, sus compañeros tienen que vivir en una zona cercana para evitar trastornos de muchos tipos.

De los compañeros de juegos, los niños aprenden patrones conductuales que utilizan para adaptarse a las situaciones sociales; por ejemplo; aprenden a jugar con limpieza, a ser buenos o malos jugadores, a mostrarse nobles con los que son diferentes o a discriminarlos y a desempeñar el papel de líderes o seguidores con mucho éxito. En las últimas épocas de la etapa de la niñez, tanto las niñas como los niños escogen como compañeros de juegos a los que congenien con ellos y con los que se pueden comunicar y jugar; esos niños se convierten entonces, en sus amigos. Cada año conforme crecen, la necesidad de amigos se hace más apremiante, llegando al punto culminante cuando se inician los cambios propios de la pubertad.

## 2. Valores

El juego actúa sobre el sistema nervioso como un estimulante del crecimiento; el juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda a adquirir sus funciones; los centros visuales del cerebro ofrecen un retraso en su desarrollo cuando no han recibido el estímulo que les es necesario; Claparede "dice los topos tienen los ojos atrofiados porque no han jugado lo bastante con la luz".

El juego es valioso porque conserva los hábitos adquiridos esta función es muy importante en aquellas circunstancias en

que el niño está colérico, pues mediante el juego alivia y apacigua ese estado, por ejemplo cuando se pega con sus compañeros en broma. No elimina definitivamente su instinto de lucha; descarga momentáneamente y de manera inofensiva, las tendencias agresivas. El juego también complementa la vida como función biológica; ya que él es un afectivo valor cultural por sus conexiones espirituales y su resultante de crear órdenes para la comunidad. La forma de jugar de los niños y los juegos elegidos, se determinan por sus tendencias individuales o por la fuerza del medio en que viven y, por consiguiente, influyen en forma considerable en su educación.

El valor que representan los juegos recreativos depende principalmente de la forma en que se efectúan, de las leyes que los rigen, y de las emociones que despierten por sus condiciones de movimiento o representación. Un juego tendrá mayor o menor valor educativo en la medida en que sus condiciones psicológicas sean capaces de educar un carácter y desarrollar valores morales y físicos. Frobenius, expresa "El juego sirve para actualizar, acompañar, realizar y comprender lo que pasa en el mundo".<sup>10</sup>

Como el juego de la actividad más característica y espontánea del niño, ésta debe ser la base del proceso educativo desde sus primeros años de vida, aquí es donde la labor del maestro es de gran importancia, ya que es donde debe injertar el hábito por el trabajo, sentimientos y comportamientos tales como lo desean. El juego da al educando confianza a sí mismo lo educa como una unidad en el orden social.

---

10. *Ibidem* p. 27

En el juego existe alegría; evidentemente no se trata de una alegría acarreada por el juego, sino ésta reside en el juego mismo. Para el niño mismo no existe diferencia entre el juego y realidad; las caracteres fundamentales de su mundo son los mismos del juego; en el cual encuentra goce latente.

El juego tiene un valor primordial, ya que es el primer trabajo de los niños, que le permite juzgar su carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa. El juego permite un desarrollo muy plausible de las aptitudes mentales infantiles del lugar verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando.

Es interesante observar que el valor educativo del juego a sido inconscientemente explotado desde los tiempos antiguos; sin embargo, el presente trabajo lo trata como un recurso didáctico con un valor pedagógico que se debe utilizar para beneficio del niño, ya que a través del juego se expresa una personalidad inmediata; por esta razón es un recurso que se utilizara para canalizar la enseñanza desde diferentes planos debido a que es considerado como un medio de proyección del yo interior de cada individuo; ya que tiene un alto valor de canalización de los intereses inmediatos del niño como complemento de su desarrollo; y porque se desenvuelve en campos sociales, culturales y deportivos; en fin, porque la actividad lúdica llena una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armónico de la personalidad.

### 3. Reglamentación

Las regla es el instrumento de la personalidad. Impone la disciplina en el juego. Obedeciendo la regla, el niño trata, aún de afirmar su yo. Las reglas tienen valor porque son parte

integrante de la sociedad. El niño ama la regla; en ella encuentra el instrumento más seguro de su afirmación; por medio de ella manifiesta la personalidad de su ser, su voluntad, su autonomía.

Los juegos están regidos por reglas que contemplan, entre sus características, los siguientes criterios; prescindir de los preparativos largos y complicados; ser de fácil aprendizaje, pero tener un reglamento fijo y fundamento; no depender de una casualidad o depender de ella generalmente; entretener a un número no muy reducido de jugadores; estar en directa relación con la cantidad y el espacio que se dispone; prescindir de los jugadores espectadores; movilizar todos los jugadores, tener un equilibrio entre la actividad y el descanso; tener variantes y no repetir siempre lo mismo; exigir a los jugadores una gran habilidad y destreza; poder volver a jugar con el mismo interés de la primera vez; gustar ante todo a los niños.

La reglamentación de los juegos está sujeta a ciertos cambios en caso necesario, ya que el desarrollo de las formas, se deben enfatizar los principios de modificabilidad, flexibilidad y de adaptación a necesidades de discusión que tendrán que quedar satisfechas en situaciones que exigen una mayor variedad de respuestas físicas que las de un juego descrito.

El primer elemento esencial de la disciplina son las reglas las cuales son patrones de conducta, establecidos por padres, maestros o los compañeros de juegos; su finalidad es proporcionar a los participantes lineamientos para la conducta aprobada en una situación dada, por ejemplo, en caso de las reglas escolares, les indican a los niños lo que deben hacer o no hacer, en las aulas, en las canchas, los pasillos, la cafetería, los lavabos o los terrenos de juego de la escuela.

Por otra parte, las reglas les indican lo que deben hacer en el hogar, el barrio o con el grupo de juegos no supervisado por el maestro. Las reglas en los terrenos de juego se concentran primordialmente en los juegos y deportes.

Las reglas desempeñan dos funciones importantes; en primer lugar, tienen un valor educativo que les presentan a los niños lo que se considera como conducta aceptable entre los miembros de ese grupo; por ejemplo, los niños aprenden de las reglas respecto a dar y a obtener ayuda en su trabajo escolar pues la presentación de su propio trabajo es el único aceptable entre los métodos que tiene la escuela para juzgar sus realizaciones; en segundo lugar, ayudan a evitar la conducta indeseable; si es una regla familiar, que ningún niño puede tomar los juguetes u otras pertenencias de su hermano, sin su consentimiento y conocimiento, los niños aprenden muy pronto a interpretar la regla y la ponen en práctica.

Las reglas deben darse con palabras comprensibles para que los educados las comprendan; y así puedan recordarlas fácilmente, las aceptan y aplican, de otra manera, si no las entienden, entonces carecen de valor como lineamiento para la conducta y no restringen los conocimientos indeseables. La cantidad de reglas que habrá para normar la conducta del niño variará según la situación en que se usen ya que suelen estar determinadas por la edad del niño, la actitud de quien aplica la disciplina, el tipo de técnica utilizada y muchos otros factores.

En general, hay más reglas en una situación escolar que en otra del hogar o los juegos pero siempre es así. Puesto que un grupo escolar es muy numeroso, son esenciales las reglas para evitar que la situación se vuelva caótica. Las reglas

varían de acuerdo al número de alumnos o miembros de un juego cuando la técnica disciplinaria sea autoritaria habrá más reglas que cuando sea democrática y cuando la técnica es tolerante, la cantidad de reglas será todavía menos, esto es cierto para las situaciones de la escuela y de los juegos.

La cantidad de reglas varía según las aptitudes de las personas que establecen la relación con los niños; en el hogar hay más reglas para los juegos al exterior que para ver la televisión. En la escuela hay más reglas para las actividades en las aulas que para el período de recreo, y en un grupo de juegos, hay más reglas que para otro tipo de actividades. En general se necesitan más reglas para los niños pequeños que para los mayores, porque a medida que los niños se acercan a la adolescencia han aprendido lo que espera de ellos el grupo social.

Las reglas como base de la conceptualización del código moral, a partir de ellas los niños aprenden lo que el grupo social considera correcto o incorrecto; los educandos desarrollan el código de moralidad a partir de los valores o de los conceptos morales generales; por ejemplo, en un juego los participantes deben aceptar el ganar o perder con dignidad y sin adoptar una conducta negativa que haga que se violen las reglas será más sencillo para el niño aprender conceptos morales.

### C. Metodología

Etimológicamente método es: modo de decir o hacer una cosa modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa; procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla, Para Renzo Titone (Italia) el método es:

"La vía idealmente perfecta que conduce al fin de la didaxis, la vía considerada mejor puesto que intenta adecuarse a un orden objetivo de factores que operan en un determinado propósito de proceso; por tanto, decir método es decir orden.<sup>11</sup>

Balmes lo definió como: "El orden que observamos para evitar el error y encontrar la verdad"<sup>12</sup>; Dewey sin embargo como otros educadores lo define como el tratamiento que se le da a la materia"<sup>13</sup>. Por las anteriores definiciones se puede deducir que el método es el camino para alcanzar los objetivos de una acción.

Se entiende por metodología al conjunto de métodos de una determinada especialidad; se define también como la suma planificada de procedimientos. También se considera como medios o recursos didácticos, a través de los cuales es profesor -- conduce la enseñanza aprendizaje, con el propósito de que se operen cambios deseables en la conducta del educando. El medio principal de la técnica metodológica utilizada es juegos-recreativos lo constituye sin duda el método.

El psicólogo Thorndike<sup>14</sup> (USA), señaló diez principios que deben cumplir los métodos y, que en forma condensada, se ofrecen a continuación:

El método debe mover la actividad para asegurar una vigorasa y activa motivación debe ser activo;

Debe facilitar las reacciones deseadas y si es posible reducir las perturbaciones, debe ser educativo;

Debe facilitar las reacciones útiles al alumno y al profe--sor, debe ser sencillo y utilitario;

- 
11. TITONE Renzo. Técnicas de Recreación. p.42
  12. CUTRERA Juan Carlos. Técnicas de Recreación. p. 146
  13. CUTRERA Juan Carlos. Técnicas de Recreación. p. 147
  14. SLIK Karan. Op. Cit. p. 143

Debe establecer las asociaciones deseables con el interés del alumno, debe ser interesante.

Debe provocar reacciones favorables y aplicadas a la vida real, debe ser práctico:

Debe provocar reacciones concomitantes; intelectuales, emocionales, volitivas, apreciativas, debe ser integral;

Debe utilizar las actividades y condiciones que aprovechen el interés y la más estrecha cooperación entre los alumnos; debe ser socializador; debe adaptarse a las diferentes individualidades y al interés y capacidad del conjunto, debe ser graduado a los distintos niveles:

Debe adaptarse al crecimiento progresivo del joven, debe ser psicológico;

Debe adaptarse a la más provechosa aplicación de los principios de economía y eficacia, debe ser económico.

El aspecto metodológico que se aplica en la realización de los juegos recreativos de la escuela primaria se caracteriza por ser una educación personalizada, agrupamientos flexibles de los alumnos que facilitan su participación en grupos y en trabajos colectivos; programas en torno a áreas de expresión y de experiencia; una fidelidad de la enseñanza al progreso continuo de la ciencia, en contenidos y métodos; la innovación didáctica, los conocimientos prácticos y efectivos del medio ambiente; una orientación y tutoría permanente de los alumnos; la evaluación continua de los alumnos a través de objetivos alusivos a la educación, la coordinación del profesorado en la programación y planificación del trabajo; creación de un estilo propio de cada centro y una reorientación permanente del sistema y de los centros educativos.

Los métodos de que se vale el profesor para llevar a cabo-

la enseñanza de los juegos recreativos son los siguientes:

**Directo**, el profesor es el encargado de sugerir y aportar la ejecución de la actividad lúdica; este método ejerce un gran control sobre el juego.

**Sintético (Global)**, se presenta al niño determinado ejercicio, movimiento o habilidad, el cual el profesor ofrece en todo su conjunto.

**Analítico**, consiste en aprender los ejercicios, juegos, fundamentos por partes para al final unirles entre sí;

**Mixto (Sintético-analítico)**, es un método ecléctico formado por la integración de esos dos viejos métodos; mediante la síntesis se presenta una visión de conjunto del juego, la técnica deportiva o el ejercicio a realizar.

Generalmente se hace una presentación de conjunto con la demostración, el profesor a la que sigue la acción de los alumnos.

Más adelante se entra en el análisis de las distintas partes del juego recreativo, la técnica deportiva o el ejercicio que se va realizar, se particulariza la actividad; una vez dominadas las secciones particularizadas se vuelve a la ejecución completa, pero ésta con dominio técnico de todas sus partes en forma secuencial. Es un buen método para los juegos y los deportes; sus principales ventajas son: rápida orientación técnica del alumno, fácil corrección de defectos de ejecución y rendimiento; dominio más rápido de la técnica; facilidad en la motivación.

#### 1. Los procedimientos de enseñanza:

**Explicación.** Es el primer procedimiento que generalmente usa el profesor para la enseñanza de los juegos recreativos dirigidos; como normas generales, las explicaciones deben ser-

cortas, claras, exactas, sugestivas y progresivas.

**Demostración.** Es de mucha importancia dentro de los juegos y recreación, una buena demostración es fundamental en la enseñanza y corrección de errores.

**Ensayo.** Sólo se usa cuando no hay seguridad de que el niño no ha comprendido bien, determinada actividad, en todo caso - será muy breve.

**Repetición, perfeccionamiento.** Algunas actividades sólo se pueden perfeccionar a través de la repetición, a fin de mecanizarlas y convertirlas en un reflejo condicionado.

La corrección, puede ser de dos clases: individual y colectiva; la primera, se realiza sobre determinado alumno específicamente; la segunda, se dirige a toda la clase; cuando se correte en forma generalizada. La corrección individual, por lo general, se realiza sin detener el ejercicio y señala la falta, así como la explicación de cómo evitarla; cualquiera que sea, la corrección deberá ser justa, concreta, positiva, nunca hiriente, injusta, cargada de explicaciones; finalmente en la progresión, las destrezas motrices son siempre acumulativas, éstas son aplicadas a ejercicios o actividades que se consideran de progresión a otras más complejas.

Durante el transcurso de una sesión, los métodos se mezclan con gran frecuencia; por ejemplo, en una sesión para quinto y sexto grados donde se trabajan las percepciones y coordinaciones por medio de pelotes de ritmo, se puede dar este caso: El profesor instruye por el método del mando directo así; mientras están sentados dejen caer la pelota en el piso y tómenla al bote; traten de hacerlo diez veces sin perderla; "Ahora hagan lo mismo de rodillas", pasen a botarla alternando las manos; traten de botarla diez veces sin perderla

"pónganse de pie y hagan lo mismo".

Inmediatamente, el profesor pasa al método de resolución — de problemas: ¿Cuán bajo puede botar la pelota?, ¿Con cuánta rapidez puedes botarla?, ¿Cuan alto puedes botarla?, ¿Puedes botarla con la otra mano?. Ahora vuelve al mando directo: "Vamos a repetirlo todo lento, bajo, rápido, alto, despacio, — alternando manos; ahora caminen y corran en diferentes direcciones mientras botas la pelota; "Seguimos con un juego sin parar el movimiento, si son tocados por alguien, irán al extremo del terreno y continuarán trabajando pero fuera del terreno de juego; el ganador es el último que no ha sido tocado ni perdido la pelota.

Al concluir con un juego de un grupo de ejercicios pertenecientes a una sub-familia, se está propiciando la transferencia del aprendizaje; lo que acaba de aprender a una situación lúdica, que es siempre más interesante para el alumno.

2. Imitantes de la técnica metodológica; de que se vale el profesor para la realización de los juegos recreativos, está determinada por innumerables factores que afectan el logro de los objetivos que a través de los juegos se pretende lograr; algunos de los más representativos son los siguientes:

- La organización general del trabajo.
- La actitud y aptitud del profesor;
- La organización de los alumnos para el trabajo;
- La motivación, clases, factores y fuentes de motivación;

La transferencia del aprendizaje; las diferencias de los alumnos; la sencillez y complejidad de los ejercicios; los pequeños y frecuentes problemas de la enseñanza; lo que siempre debe hacerse; lo que nunca debe hacerse; fuentes para ideas creadoras; sin un trabajo organizado no puede haber una

buena técnica metodológica; además el profesor debe participar y disfrutar al par con sus alumnos, para que funciones la técnica, pues esta participación es determinante, y se realiza en pequeños y dinámicos grupos de forma permanente se ahorra tiempo.

La motivación, por su parte, es la principal responsable del compromiso voluntario que debe caracterizar el juego recreativo. Hay dos clases de motivaciones; intrínseca y extrínseca; la primera es interna, esencial y se deriva de la satisfacción de la actividad lúdica, depende del sujeto y determina el nivel de aspiraciones; la segunda es externa y depende mayormente del profesor. La motivación deberá tener una dirección, cierta intensidad y una determinada continuidad o persistencia.

A la hora del trabajo práctico manda la variedad de motivaciones; cuya fuente más rica es el área deportiva (en sentido general, en todas las actividades lúdicas); pero se hace poco necesario ampliar la fuente de la motivación deportiva con otras; por ejemplo, es conveniente convencer al niño que todo aquello que lo conduzca a conocerse mejor, a experimentar-se y a afirmarse, es interesante y útil para la formación de su personalidad; se pueden señalar como inagotables fuentes de motivación las siguientes; descubrimientos y dominio de sí mismo; placer en la acción en grupo y del auxilio mutuo y no tan sólo para vencer a los otros, sino para relacionarse; -- placer del esfuerzo intenso y gusto por el trabajo bien realizado; satisfacción por los progresos individuales y colectivos conseguidos.

Es posible valorizar la técnica metodológica y, como consecuencia identificar si es labor docente adecuada en la medida

que objetivamente se conozca e interpreten los resultados del trabajo; para tal efecto es necesario el proceso enseñanza - aprendizaje.

El aspecto metodológico empleado en el desarrollo de los juegos recreativos, también se ve afectado por algunos rasgos que caracterizan la capacidad didáctica del docente; entre otros se pueden señalar los siguientes;

Seguridad, que es la capacidad técnica o conocimiento pleno de lo que se transmite.

Aplomo, fuerza en la presencia ante el grupo, mirada invitadora y gesto arable, pero actitud firme.

Confianza en sí mismo, esto es evitar titubeos sobre la actitud, concentrándose en la actividad, que se realiza.

El gusto, la mirada, la sonrisa son factores importantes - que se consideran de estancia permanente durante la actividad.

La mirada no debe concentrarse a un punto determinado, sino dirigirla a cada uno de los participantes en forma alternada; El movimiento, la posición que ocupa el cuerpo deberá ser adaptada al nivel, situación y características de grupo.

Colocación frente al grupo, el recreador debe colocar su posición frente al grupo ya que es básica para la realización positiva; evitar objetos que pueden distraer la atención del grupo; no dejar a nadie al margen de la mirada; evitar subgrupos, si trabaja al aire libre procurar que los rayos del sol caigan sobre el recreador, no sobre el grupo; en lugares cerrados, ubicarse sobre una esquina el recreador y el grupo enfrente.

Finalmente, para la enseñanza de los juegos recreativos, se sugiere la siguiente secuencia de actividades; colocarse en un lugar de fácil visión; presentación, daremos a conocer el

nombre del juego recreativo; ubicación, colocar el grupo debidamente para la mejor comunicación, explicación clara y breve.

Demostración, se ocupará un monitor para realizar la actividad ante todos.

Preguntas, se aclararán todas las dudas para evitar cortar la actividad.

Iniciación, se explicarán los detalles de inicio.

Plena actividad, el maestro animará al grupo con su entusiasmo para evitar que la actividad decaiga muy pronto.

El final, al igual que el inicio, estará sujeto a una señal, está supeditado muchas veces al entusiasmo en que se esté desarrollando el juego, antes de que el interés decaiga hay que darle fin.

Los ganadores, no se piense que es una ceremonia protocolaria en la que se entregan; trofeos, medallas, diplomas, regalos, es tan sólo una forma de calmar el ansia de reconocimientos que todo sujeto desea y que sale a flote en cuanto se hace algo destacado.

Los premios pueden ser; aplausos, porras, tener atención en los derrotados, en fin dar satisfacción a todos.

#### D. Juegos que se sugieren

A continuación se presentan una serie de juegos recreativos que permitirán al profesor enriquecer su práctica docente tal presentación contempla en su estructura el nombre del juego que se propone, el número de participantes, edad, sexo, organización, desarrollo, reglas, variante, utilidad didáctica y representación. Si el docente, al planificar sus actividades, incluye los juegos que se sugieren u otros que considere conveniente estará en vías de hacer más placentera la estancia del alumno en la escuela.

Nombre del juego: Alto o stop

Participantes: Los que se consideren convenientes

Edad: Diez, doce o más años

Sexo: Ambos

#### Organización

Se trazan en el piso dos círculos, uno grande y otro pequeño, en el primero se escriben los nombres de los países - en el segundo se escribe la palabra alto o stop. El círculo con los nombres de los países, queda dividido en tantos sectores como jugadores participen; colocándose éstos en el casillero que lleva el nombre del país escogido.

#### Desarrollo

Para empezar el juego uno de los participantes dice: Declaro la guerra a, por ejemplo, Alemania; al oír esto los jugadores corren, menos el jugador del país que ha sido nombrado, éste salta al círculo pequeño gritando Alto o Stop. - Los jugadores al oír esta palabra deben quedarse quietos. Entonces el jugador del centro debe procurar llegar de tres pasos al jugador más cercano. Si logra tocarlo se le marca una falta a este jugador si no, se le marca la falta al que intentó hacerlo. El juego continúa pasando al centro el jugador que es tocado; si el jugador que está en él no logra tocar algún jugador permanece en dicho centro.

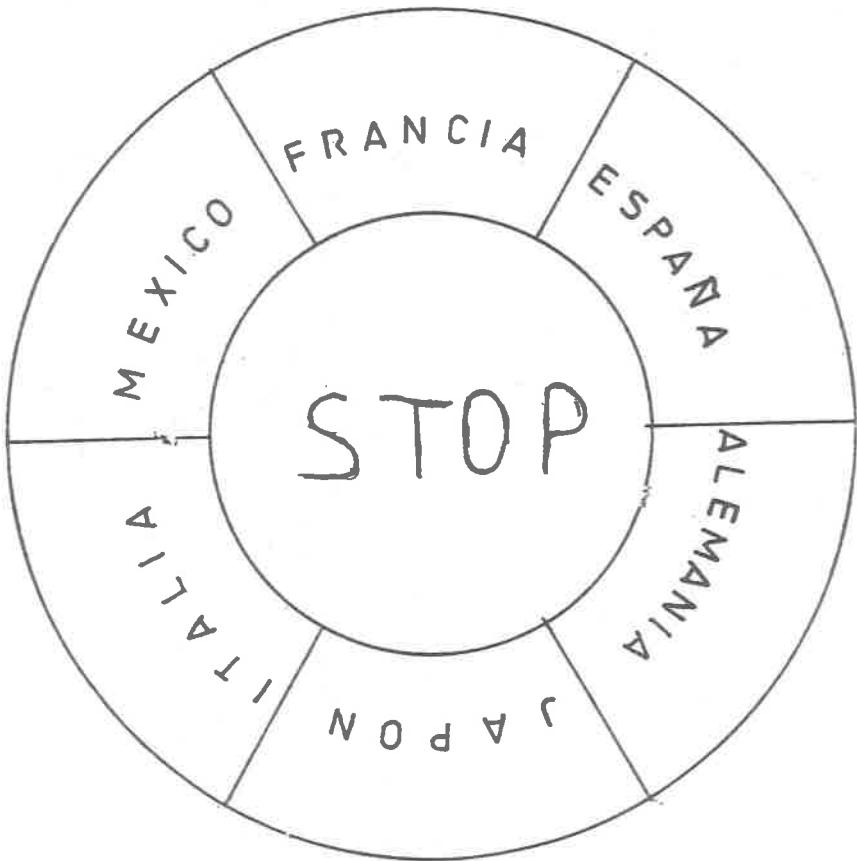
#### Reglas

- El jugador nombrado debe pasar al círculo donde dice alto, para evitar que los adversarios se alejen y no pueda alcanzarlos.
- Si los jugadores cometen muchas faltas pueden quedar eliminados.

#### Utilidad didáctica

Este juego es un adecuado recurso didáctico, del que se puede auxiliar el profesor de educación primaria, para apoyarse en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales y sociales.

Figura No. 1 Representación del juego "Alto o Stop"



Fuente: CARRANZA C. Francisco Javier. Fiestas Escolares. 16 ed. México, Ed. Avante, 1975. p. 327

Nombre del juego: Los mudos

Participantes: Puede ser todo el grupo

Edad: Diez- doce años

Sexo: Ambos

#### Organización

De entre los niños se selecciona a uno para que sea el principal y tenga a su cargo la dirección de todos los mudos; se escoge un lugar de campo de juego para que se coloque este jugador que llamaremos Rey; en el lado opuesto se juntarán todos los niños que participan en el juego. Todos son mudos, y por medio de un movimiento simultáneo deberán explicar su actuación.

Ejemplos de movimientos: carpinteros, zapateros, alfareros - etc.

#### Desarrollo

A la voz de mando todos los mudos que ya han definido el o los movimientos que van a hacer, se acercarán frente al Rey, y se formarán en semicírculos separados, tres o cuatro metros del lugar del Rey.

#### Reglas

- El Rey pregunta: ¿De dónde vienes? y los mudos con un movimiento de su brazo deberán contestar.
- El Rey pregunta: ¿Que fueron a hacer? los mudos accionando deberán contestar.
- El Rey debe adivinar la acción de los mudos y para ello tiene tres oportunidades, si a la tercera no adivina, debe salir corriendo para evitar que los mudos lo atrapen.
- Tan pronto como el Rey adivine el oficio u ocupación accionada por los mudos, éstos deberán correr para evitar ser atrapados por el rey.
- El mudo atrapado se convierte en rey automáticamente para continuar el juego.

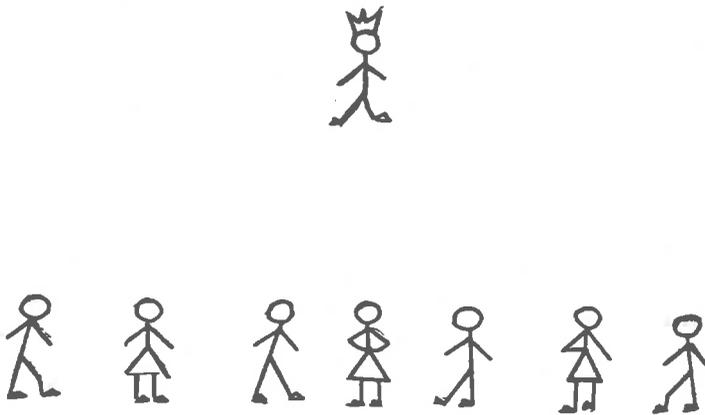
**Variantes**

Este juego puede sufrir las modificaciones que el docente considere, cuidando que siempre los mudos hagan movimientos del cuerpo.

**Unidad Didáctica**

El presente juego recreativo desarrolla las habilidades de expresión corporal a través de la mímica; provoca que el educando tenga un mayor conocimiento y dominio de su cuerpo. Puede ser utilizado durante el transcurso del año escolar para fomentar la integración e interacción del grupo escolar.

Figura No. 2 Representación del Juego "Los mudos"



Fuente: BRYANT J. Cretty. Juegos para escolares que desarrollan la conducta. 2 Ed. México. ed. Pax-México, 1979. P. 273

Nombre del juego: Carrera del Plátano

Participantes: Pueden jugar 2, 3, 4 o más jugadores

Edad: Diez- doce años .

Sexo: Ambos

Organización

Pueden jugar dos, tres, cuatro o más jugadores de igual -  
estatura. La pista tendrá de cuarenta a cincuenta metros de -  
longitud, dividida en tres partes por pequeños círculos que -  
tendrán en el centro un plátano maduro sin descascarar.

Desarrollo

A un aviso, los jugadores en veloz carrera al llegar al --  
círculo que cada uno tendrá para sí, tomará el plátano y des--  
cascarándolo se lo comerá; luego que haya concluido, seguirá -  
adelante y hará lo mismo con el siguiente-

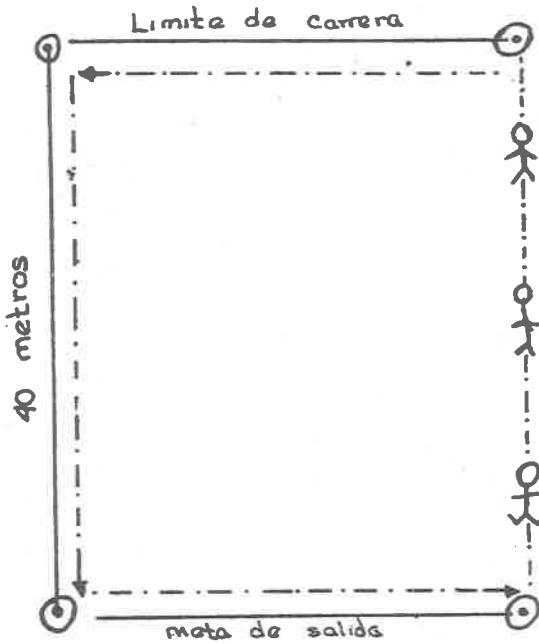
Reglas

- El que llegue primero a la meta gana la carrera.
- Los corredores no podrán continuar la carrera en tanto no -  
se hayan terminado el plátano.

Utilidad didáctica

Este juego recreativo es un magnífico auxiliar para el maes-  
tro, ya que debido a su forma placentera en que se ejecuta, --  
estimula al alumno para la realización de otras actividades de  
aprendizaje.

Figura No. 3 Representación del Juego "Carrera del Plátano"



Fuente: DEL POZO Hugo. Recreación escolar. 5 ed. México, Ed. Avante, 1981. p. 187

Nombre del juego: Carrera de costales

Participantes: Dos, tres, cuatro, cinco, seis o más niños

Edad: Diez-doce años

Sexo: Masculino

Organización

Los niños participantes deben ser de igual estatura y constitución, física, dos a dos y cada uno de ellos se amarrará fuertemente un costal o saco en la cintura, quedando dentro de él.

Colocados todos sobre la pista, a una palmada o silbatazo salen a la carrera hasta el punto señalado, que no debe distar menos de cuatro metros. Al llegar a la meta, cada corredor la toca y regresa al punto de partida. Los primeros en llegar son los victoriosos.

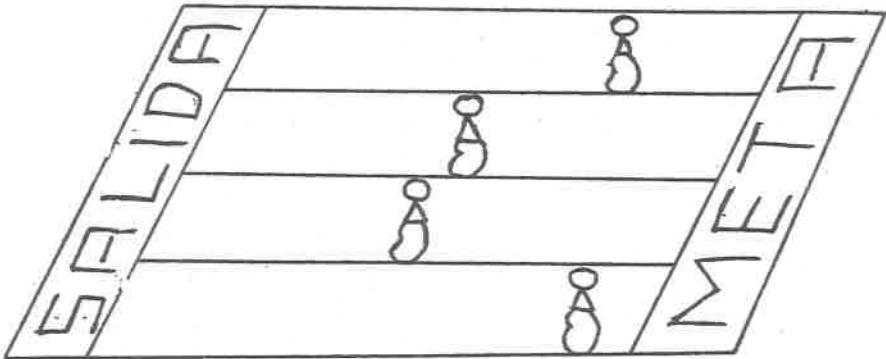
Reglas

- Los primeros en llegar a la meta son los ganadores.
- Los corredores que no toquen la meta, no seguirán jugando.
- No deben salir antes de la palmada o silbatazo.

Utilidad Didáctica.

El juego mencionado es un poderoso auxiliar para el maestro de primaria, ya que lo ayuda a conocer y valorar la habilidad y destreza corporal del educando. Puede aplicarse durante el ciclo escolar.

Figura No. 4 Representación del juego "Carreras de Costales"



Fuente: EDGREN D. Henry y Joseph J. Juegos escolares para —  
primaria. 3 Ed. México, Ed. Pax-México, 1983 p.147

Nombre del juego: Lucha de cable.

Participantes: Todo el grupo

Edad: Diez a doce años

Sexo: Ambos

Organización

Se dividirá el grupo en dos equipos de igual número de participantes, formados en una columna cada uno, colocándose a una - voz del maestro en forma alternada al lado del cable.

Desarrollo

Tomarán el cable con ambas manos y jalarán de éste hacia el lugar en que se encuentran. El maestro dará un silbatazo y dará comienzo el juego tratando de llevar el cable hasta la línea - que determina el lado del equipo contrario.

Reglas

- Ganará el equipo que primero rebese la línea marcada.
- No deberán soltar el cable.
- No se adelantarán a la voz o silbatazo del maestro.

Variantes

Que pasen primero las niñas y luego los niños.

Figura No. 5 Representación del Juego "Lucha de Cable"



Fuente: DEL POZO Hugo. Op. Cit. p. 204

Nombre del juego: Balón al vuelo

Participantes: Pueden ser varios

Edad: Diez años en adelante

Sexo: Femenino

Organización

Las jugadoras se formarán en un círculo amplio alrededor de una de ellas, que estará en el centro.

Desarrollo

El objeto del juego es que las jugadoras del círculo se pasen la pelota entre sí, estableciendo una serie de combinaciones, y que la jugadora del centro haga por interceptar los pases, luchando por quitar la pelota. Una vez que lo haya conseguido, la jugadora del círculo, cuyo paso fue interceptado pasará también al centro para quitar la pelota; así las jugadoras del centro irán aumentando, y cuando queden solamente tres jugadoras en el círculo se suspenderá el juego.

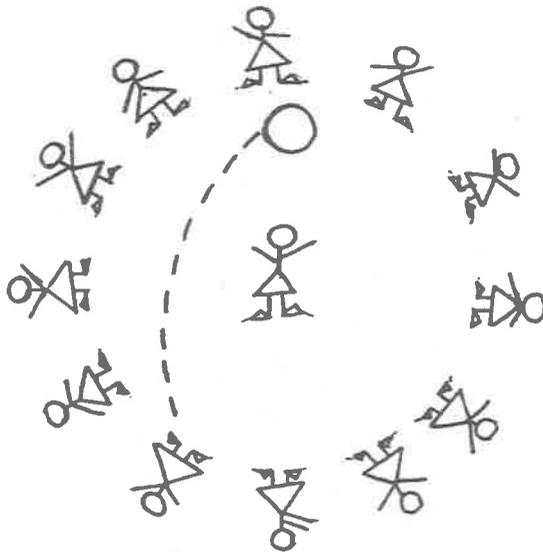
Reglas

- La Pelota no debe ser quitada de las manos.
- Las jugadoras del círculo no deberán moverse de su lugar.
- Las jugadoras del centro y todas las que vayan pasando a desempeñar, pueden moverse libremente por todo el radio del círculo.

Utilidad Didáctica

El presente juego tiene como finalidad aportar al maestro de educación primaria, una serie de aptitudes y actitudes tanto físicas como mentales, que proyectan en el educando una base para su formación futura.

Figura No. 6 Representación del juego "Balón al vuelo"



Fuente: BRYANT J. Cratty. Juegos didácticos activos. 4 ed. - México. ed. Pax-México, 1981. p. 104

Nombre del juego: Los cuatro colores

Participantes: Cuatro niños

Edad: Diez- doce años

Sexo: Masculino

Organización

Se toman dos sogas de dos a tres metros de largo, se amarran por el centro y se colocan después en el suelo, formando una cruceta. A 2.50m. De distancia de cada extremo de las sogas, se coloca en el suelo un banderín de distinto color cada uno y sin esta. A cada extremo de la sogas se sitúa al jugador y, a la voz de atención dada por el maestro, los cuatro levantan las sogas del suelo, simultáneamente, manteniéndolas extendidas pero sin tirar de ellas.

Desarrollo

Al silbatazo, todos comienzan a jalar a la vez, usando una sola mano y con la otra tratan de alcanzar la bandera que les corresponde; el que lo logre es declarado vencedor, ha dado por tanto el triunfo a su bandera.

Reglas

- Cometerá falta aquel jugador que comience a jalar la soga antes del silbatazo.
- Cometerá falta el jugador que suelte la soga bruscamente.

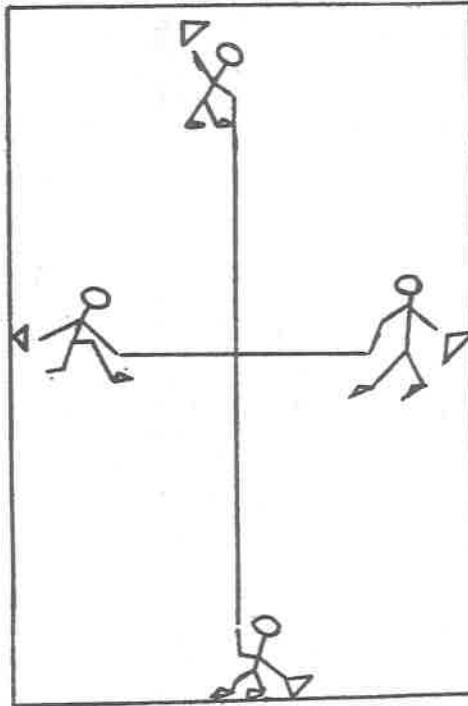
Utilidad didáctica

El presente juego es de gran importancia para el maestro, el cual debe arrovecharlo como un auxiliar para medir la capacidad corporal de sus alumnos; así como para afirmar su grado de agudeza visual. Puede practicarse continuamente.

Figura No. 7 Representación del juego "Los cuatro colores"

---

---



---

---

Fuente: BRYANT J. Cratty. Juegos didácticos activos. 4 ed. -  
México, Ed. Pax-México, 1981. p. 104

Nombre del juego: Blancos y Negros.

Participantes: 9 niños y 9 niñas

Edad: Diez- doce años

Sexo: Ambos

Organización

Se pintará una figura rectangular, en que haya dos líneas-finales y dos laterales, además en la mitad del campo y dividiendo a éste, habrá dos líneas paralelas equidistantes a un metro. Se formarán dos equipos con igual número de competidores. A unos llamaremos blancos y al otro negros, Los dos equipos se forman tomando cada cual una de las líneas paralelas - de tal manera que queden uno frente al otro.

Desarrollo

El director del juego estará colocado fuera del campo y - tendrá que indicar a su gusto el nombre del equipo que empiece el juego; por ejemplo: el director grita negros, y éstos - avanzarán violentamente sobre los blancos, quienes con toda - rapidez darán media vuelta y correrán hacia la línea final - correspondiente; si en el trayecto los negros atrapan a los - blancos, éstos se considerarán eliminados. Los equipos vuel- - ven a regresar a sus respectivos lugares y, entonces, el di- - rector gritará el nombre del equipo contrario para que éste - se avavance sobre los negros éstos dan media vuelta y para - ponerse a salvo, correrán hasta la línea final.

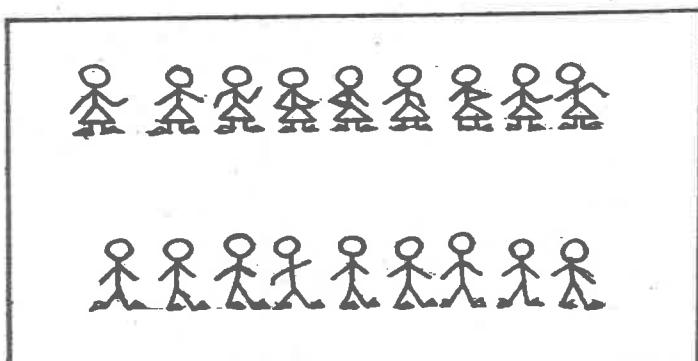
Reglas

- El Equipo que elimine a más contrarios es ganador.
- Los equipos para poder atacar o defender, tendrán que estar formados en sus respectivos lugares.

Utilidad didáctica.

El juego mencionado es un instrumento valioso para el maes- tro de educación primaria, porque le indica las habilidades - corporales que posee el niño; además contribuye en gran parte a su desarrollo físico.

Figura No. 8 Representación del juego: "blancos y Negros"



---

---

Fuente: GILB S. Stella. Juegos para escolares. 10 ed. México,  
Ed. Pax-México, 1984. p.34

Nombre del juego: El jefe desconocido

Participantes: Todo el grupo

Edad: Diez, once y doce años

Sexo: Ambos

Organización

Se ordena al grupo en dos filas de igual número de jugadores, frente a frente y a igual distancia de la línea media del campo, que debe ser lo más amplia posible.

Desarrollo

El profesor elige un jefe de cada fila que no conocen los contrarios. Cualquier jugador del primer equipo lanza la pelota de un campo a otro; el jefe desconocido se mueve para atraparla; en el momento en que lo logra, todos los miembros de su equipo corren a atrapar a los del equipo contrario, que huyen hacia el extremo del campo; según el número de jugadores atrapados ganarán puntos para su equipo; luego les toca tirar a los de la otra fila. Ambos equipos tienen que estar muy listos para que cuando le toque al jefe contrario, corran para que no los puedan atrapar.

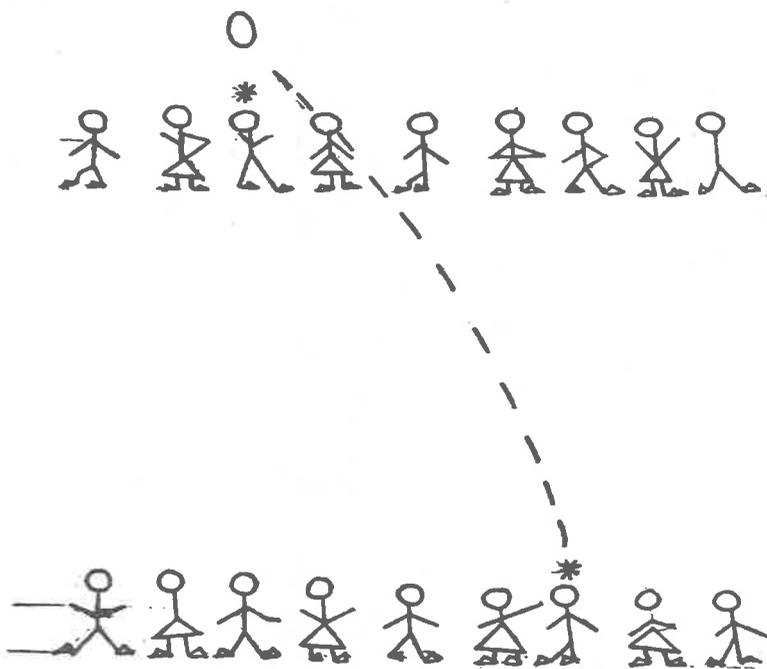
Utilidad didáctica

El juego en mención debe aprovecharlo el maestro y ponerlo en práctica porque despierta a los alumnos, el interés por iniciarse en la investigación; además proyecta en él, solaz y alegría.

Figura No. 9 Representación del Juego: "El jefe desconocido"

---

---



Nombre del juego: Cepillo de dientes y el microbio

Participantes todo el Grupo

Edad: Diez-doce años

Sexo: Ambos

Organización

Un jugador es el microbio, otro es el cepillo de dientes, el resto de los jugadores forman un círculo, cara al centro, dándose las manos, con el microbio fuera del círculo y el cepillo en el centro.

Desarrollo

A una señal del maestro, el microbio empieza a perseguir al cepillo, los jugadores del círculo levantan los brazos para dejar pasar fuera y dentro del círculo al cepillo; bajan los brazos para impedir al microbio que lo siga. Cuando el cepillo es atrapado, ambos jugadores se colocan en el círculo y vuelve a iniciarse el juego.

Reglas

- Distinguir al microbio y al cepillo con alguna insigne o brazalete.
- Si en la persecución cae alguno de los corredores queda descalificado.

Utilidad didáctica

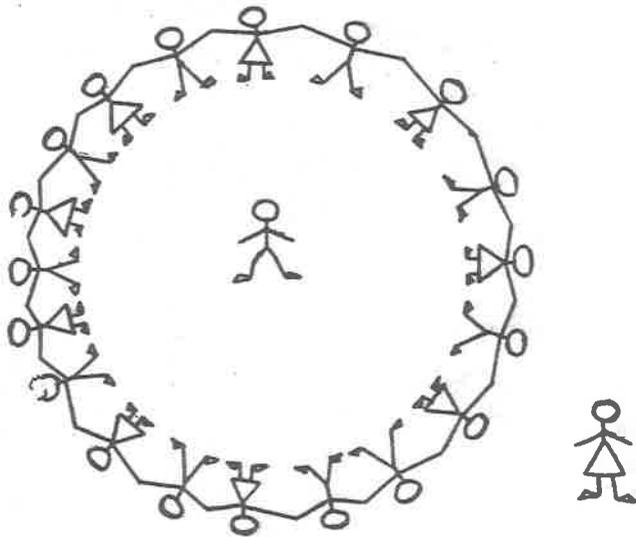
El presente juego es de gran importancia para el maestro, ya que enmarca el cuidado dental; por lo que debe ponerlo como ejemplo a los niños, haciendo notar lo importante que es el cuidado y limpieza de los dientes, para que éstos sean sanos y fuertes. Puede aplicarse durante un curso escolar, en el área de ciencias naturales en el aspecto de higiene personal.

Figura No.10 Representación del juego:

"Cepillo de dientes y el microbio"

---

---



Fuente: *Ibidem.* p. 131

## CAPITULO V CONCLUSIONES

De la realización de esta investigación documental se pueden obtener diferentes experiencias y puntos de vista, que a través de conclusiones se pueden expresar de la manera siguiente:

El proceso que se siguen en la elección de una tema de investigación no es tarea fácil, para un docente que egresó de un plan de estudios que no le proporcionó las herramientas adecuadas para hacerlo y, que en más de veinte años de servicio, no ha realizado trabajos de este tipo: sin embargo, esta tarea se facilita cuando hay interés y se sabe elegir un tema de la práctica docente, y se quiere hacer una modesta aportación como en el caso que nos ocupa, donde precisamente se pretende demostrar la importancia de los juegos recreativos en las actividades que cotidianamente se desarrollan en el aula de la escuela primaria.

El educando que se encuentra cursando algún grado del tercer ciclo de la escuela primaria, se puede caracterizar como un individuo que está siendo objeto de profundas y variadas transformaciones morfo;psico;sociales; ésto es debido a que ya se encuentra en pleno proceso de desarrollo de la adolescencia en donde una de las tantas características que puede orientar su conducta es que demuestra un marcado interés por los juegos de tipo intelectual.

El uso de los juegos recreativos como medios para la enseñanza son de vital importancia porque contribuyen al crecimiento y desarrollo integral de la personalidad del educando; estimulan las manifestaciones del desarrollo del pensamiento; permiten la manifestación de comportamientos tanto intelectuales como verbales; proporcionan placer, son menos peligrosos y exigen un mínimo esfuerzo en su realización; son un medio efectivo para desarrollar las cualidades volitivas del alumno y

reflejan los valores de la cultura.

Entre otras cosas, a través de la participación en los juegos recreativos se fomenta el amor a la patria, la conciencia de solidaridad; y en el proceso de la socialización que vive el educando aprende normas que evitarán la deformación de su conducta.

Para la enseñanza de los juegos recreativos existe un procedimiento didáctico que considera los momentos de explicación, demostración, ensayo, repetición y perfeccionamiento.

Desde luego que el docente tiene su propio método, que puede enriquecer con alguna de estas fases; sin embargo, no debe olvidar los factores que limitan la realización de los juegos entre otros figuran los siguientes; la organización general del trabajo, la actitud y aptitudes profesionales del docente y los procesos de planeación y realización de la enseñanza.

Finalmente, el profesor debe considerar que el educando se encuentra en determinada edad, que le exige algunos tipos de juegos que satisfagan sus intereses; por ello debe tomar en cuenta que el juego es de vital importancia para el educando y enriquecer en este sentido su programa de enseñanza para así estar en posibilidades de hacer placentera la estancia del educando en la escuela.

## GLOSARIO

- Adaptación.** Es el paso de un equilibrio menos estable a uno - más estable entre el organismo y el medio. La idea de adaptación constituye una extensión de la de funcionamiento, y engloba los intercambios entre el organismo y el medio; se dice que un organismo está adaptado cuando los intercambios favorecen su funcionamiento normal.
- Adolescencia.** Edad que sucede a la infancia y comprende entre los catorce y los veinticinco años; se acentúan las diferencias entre ambos sexos.
- Ámbito.** Espacio comprendido dentro de límites determinados.
- Asimilación.** Es el rasgo de unión entre la organización matriz y la implicación; momento particular en la actividad intelectual, que responde a lo que es la educación en el pensamiento reflexivo.
- Capacidad.** Aptitud o suficiencia para alguna cosa, talento o disposición para comprender bien las cosas; destreza del niño para el juego.
- Coetáneo.** Condiscípulo; compañero que cursa el mismo año escolar.
- Competencia.** Disputa o rivalidad entre dos sujetos para conocer la aptitud de alguno.
- Convivencia.** Vida en común que realizan personas que viven - unidas bajo ciertas reglas.
- Deportes.** Práctica metódica de ejercicios físicos (Juegos).
- Desemboque. Esparcimiento. alivio, desembarazo de una tarea escolar.**
- Dinámico.** Persona que se distingue por su actividad y energía.
- Egocéntrico.** Tendencia del niño a considerarse como centro de todas sus acciones.
- Equilibrio.** Es cuando el cuerpo alcanza un control de sus actividades y se mantiene.

**Espontaneidad.** Expresión natural y facilidad de pensamiento, -  
cualidad de las personas de expresar algo en forma voluntaria.

**Facultad.** Capacidad para actuar; aptitud para ejecutar un ejercicio.

**Gimnasia.** Desarrollo y fortaleza del cuerpo mediante ejercicios rítmicos y coordinados.

**Intelectual.** Referente al entendimiento o al desarrollo del pensamiento.

**Lúdico.** Relativo al juego.

**Olimpico.** Relativo a los juegos Olímpicos que celebran cada cuatro años. En Grecia, en la ciudad de Olimpia.

**Pandilla.** Unión de varios niños que conviven para jugar o divertirse, a veces para defenderse y atacar.

**Personalidad.** Individualidad, carácter personal. Cualidades de la inteligencia.

**Pubertad.** Época de la vida que sigue a la infancia en que se manifiesta la aptitud para la reproducción. Los niños de los ocho a los doce años y las niñas de los diez a los catorce.

**Recreativo.** Calidad de ameno, alegre, que divierte o recrea, y produce felicidad.

**Simbólico.** Relativo al símbolo; significación convencional, - figura distintiva.

**Vitalidad.** Actividad o energía de las facultades vitales, - fuerza y vigor.

**Volitivas.** Relativo a la voluntad; facultades de inclinarse - o determinarse a ciertos actos.

## BIBLIOGRAFIA

- ABBAGHO N. Y VISALBERGHI. Historia de la Pedagogía, 6 ed. Ed. Olimpia 1982. 709 P.
- ALVAREZ N. GUDALUPE. Psicología Educativa. 1 ed. México, Ed. Crissiva, 1963, 108 P.
- BAEZ PAZ. Guillermina. Instrumentos de Investigación. Manual para elaborar trabajos de investigación y Tesis Profesionales. 3 ed. México, Ed. Mexicanos Unidos, 1982, 134 P.
- BRYANT J. Cratty, Desarrollo del niño. Juegos activos que lo fomentan. 2 ed. México, Ed. Pax-México. 1982. 1993.
- BRYANT J. Cratty. Juegos didácticos activos. 4 ed. México. Ed. Pax-México, 1981. 184 P.
- BRYANT J. Cratty. Juegos Esc. que desarrollan la conducta. -- 2 ed. México. Ed. Pax-México, 1979, 273 P.
- CARRANZA C. Francisco Javier. Fiestas Escolares. 16 ed. México Ed. Avante 1975, 327 P.
- CUTRERA Juan Carlos, Técnicas de Recreación. (S.e) Argentina.- Ed. Stadium, 1978. 234 P.
- CHATEAU Jean. Psicología de los juegos Infantiles. 1 ed. Buenos Aires, Ed. Kapeluz. 1986. 149 P.
- DEL POZO Hugo, Recreación Escolar. 5 ed. México, Ed. Avante, - 1981. 279 P.
- EDGREN D. Henry y GRUBER J. Joseph, Juegos Escolares para Primaria, 3 ed. México, Ed. Pax-México, 1983. 208 P.
- GARZA MERCADO Ario, Manual de técnicas de Investigación. 3 - Ed. México, Ed. El Colegio de México, 1981. 287 P.
- GONZALEZ REYNA Susana, Manual de redacción e Investigación Documental, 1 ed. México, Ed. Trillas, 1979. 175 P.
- MUSSEN, CONSER Y LAGAN. Desarrollo de la personalidad en el niño. 2 ed. México, Ed. Trillas. 1982 563 P.

- HURLOCK B. Elizabeth, Desarrollo del niño. 6 ed. México, Ed. Mc Graw Hill, 1984. 608 P.
- PIAGET JEAN. La Formación del Símbolo en el niño. 1 ed. México, Ed. Olímpica, 1979, 401 P.
- PILA TIEÑA Augusto. Didáctica de la Educación Física. (S.e)- México, Ed. Didáctica Moderna, (S.f) 446 P.
- ROJAS SORIANO Raúl, Guía para realizar Investigaciones Sociales 6 ed. México, Ed. UNAM, 1981. 274 P.
- SEP. Desarrollo Infantil. (S.c.) México, 1985 85 P.
- SIM KARAM David, Deporte y Recreación. (S.e.) México, C.D.M. 1976. 273 P.
- WALLON E. La evolución Psicológica del niño. 2 ed. México, - Grijalbo, 1981. 200 P.