

Secretaría de Educación Pública

SUBSECRETARIA DE EDUCACION BASICA

DIRECCION GENERAL DE CAPACITACION Y MEJORAMIENTO

PROFESIONAL DEL MAGISTERIO

DIRECCION DE LICENCIATURAS PARA MAESTROS EN SERVICIO

LICENCIATURA EN EDUCACION PRIMARIA



✓ "La Recreación en la Escuela Primaria"

TESIS PROFESIONAL

que para obtener el Título de:

Licenciado en Educación Primaria

Presenta

La Profra. María Ayala Herrera

Zamora, Mich , Junio de 1978.

A mi esposo e hijos que gracias a su altruismo y buena voluntad han hecho posible que termine mis estudios.

A mis padres: Jesús Ayala y Amalia Herrera que supieron iniciarme en la carrera del magisterio.

A mi tío, Ing. Manuel Ayala por su ejemplo en el estudio.

Al asesor Técnico,
Ing. Jesús Valdovinos que con su trabajo desinteresado y sabios consejos me ayudó a superarme.

A mis maestros con respeto y afecto.

A los honorables miembros del jurado.

P R O L O G O

Escogí el tema "La recreación en la escuela primaria" por que creo es de suma importancia para la niñez mexicana ya que ahora con el nuevo plan nacional de educación, se le pretēde dar a la recreación la importancia que merece.

Ya se están haciendo planes para la estructuración de un programa nacional de recreación en las escuelas primarias y en todos los niveles educativos.

Creo que es el momento de empezar a impulsar la recreación en las escuelas, entender que la educación por el movimiento es más efectiva; ya que su formación implica: - desarrollo de capacidades, modificación de aptitudes personales e integración grupal.

Debemos aprovechar que el juego es la actividad más importante en el desarrollo del niño para lograr la personalidad integral.

El niño no es un adulto en miniatura, sino un ser que tiene su propia vida, sus propios intereses; uno de sus intereses esenciales es el juego, el cual excita al esfuerzo estimula al máximo su actividad, es el punto de partida de la educación activa y funcional, lográndose esto con la recreación planificada.

Se entiende como recreación: un uso creativo y formativo del tiempo libre que se puede utilizar de muchas maneras. Desde actividades que no impliquen la formación, el desarrollo cultural de las personas, hasta actividades que no siendo de trabajo estricto, son programadas para la formación de los individuos.

Problema: ¿Es útil la recreación en la escuela primaria?

Hipótesis: Sí es útil la recreación en la escuela primaria.

Objetivos: 1.- Definir que es recreación.

2.- Demostrar la importancia de la recreación en la escuela primaria.

3.- Explicar la importancia que tiene la recreación como medida terapéutica.

4.- Mostrar que la recreación es un recurso para la integración social.

5.- Inferir que la difusión y promoción de programas recreativo-educativos, sirven para afianzar más el deseo de participar en la recreación.

6.- Explicar que debe existir el equilibrio entre los deberes escolares y la recreación para el desarrollo integral del educando.

C A P I T U L O S

I LA RECREACION.

- a).- Concepto de recreación.
- b).- Como entró la recreación en la escuela primaria.
- c).- A quien cabe la responsabilidad de la recreación escolar.
- d).- La recreación como medida terapéutica.

II EL JUEGO, SU CONCEPTO Y VALOR.

- a).- ¿Qué es el juego?
- b).- El valor de los juegos.
- c).- Clasificación de los juegos en la escuela primaria.

III PLANEAMIENTO DE UN PROGRAMA DE JUEGOS EN LA ESCUELA PRIMARIA.

- a).- Planificación y objetivos de un programa de juegos.
- b).- El programas de juegos en función del desarrollo de los niños.
- c).- Principios básicos de desarrollo.
- d).- Etapas de desarrollo en sus líneas generales.
- e).- Ejemplos de juegos organizados y recreativos para la escuela primaria.

I LA RECREACION.

a).- Concepto de recreación.

Es importante ya que por medio de ella se aprende a socializar, a organizarse y se logra la comunicación y cooperación con los demás; la recreación es algo que se hace por gusto, porque se siente deseo de algo, como: jugar, patinar, escribir, cocinar, pintar, etc. es algo que proporciona una satisfacción íntima placentera.

Lo más importante a comprender con relación con la recreación, es que ella no constituye un lujo sino una necesidad. No es simplemente un factor del cual el individuo gusta sino de lo que precisa para crecer, es más que parte esencial de la educación misma; es parte de la ley de su crecimiento, del proceso a través del cual se manifiesta durante todos los instantes de su vida.

Por lo tanto la educación y la recreación nunca podrán ser tratadas por separado y su interrelación estriba en que la recreación siempre ha sido un buen aliado para educar y la educación no es tal si no abarca los tres grandes campos de interés del individuo: cognoscitivo, psicomotor y afectivo; siendo en este último donde encaja la recreación, donde sin presiones el individuo se expresa libremente a través de sus actitudes para con los demás haciéndolo más sociable, más comprensible al respetar el interés o intereses de los demás; convivir, condecender, etc. ya que recreación es una actividad de y para todos, no importando credos, nivel cultural, estrato social o tendencia política de los individuos, reuniéndolos en actividades comunes.

Siendo la recreación donde el individuo manifiesta su

personalidad, donde tiene oportunidad de crear, donde su práctica la haga por deseo, elección o íntimo anhele y donde le produce satisfacción directa; su equilibrio psíquico será saludable y su desempeño será, sea cual fuere su actividad, benéfica y positiva y ciento por ciento aprovechable.

Analizando a fondo la recreación, tenemos cuatro grandes áreas o actividades donde podemos encontrar ese equilibrio emocional.

Actividades creadoras.- Las identificamos por ser un recurso de proyección individual en las cuales el individuo crea, entre las que podemos citar las siguientes: dibujo, pintura, trabajos manuales, artes gráficas, grabado, artesanías, decoración, encuadernación, hobbies, etc.

Actividades culturales.- Contienen aspectos que proporcionan y tienden a aumentar el acervo cultural del individuo; aunque algunos de ellos son recursos de relajamiento o descanso: conferencias, exposiciones, teatro, asambleas, cine, conciertos, lecturas, etc.

Actividades sociales.- Tienen como características intrínsecas la participación de los individuos; entre ellas encontramos las siguientes: fiestas, reuniones, kermeses, visitas, excursiones, campamentos, etc.

Actividades deportivas.- Son ampliamente conocidas por todos y pueden ser desde simples manifestaciones de movimiento hasta el deporte altamente reglamentado o actividades estéticas.

Los países socialistas, los altamente industrializados y por consecuencia los más desarrollados en materia e-

educativa tienen planificada la acción recreativa que a través del proceso educativo llega a constituirse una mística o religión protegida por leyes o decretos para todos los niveles educativos y organismos de trabajo, concientes de que el individuo física y psíquicamente equilibrado será más productivo y mejor ciudadano.

b).- Cómo entró la recreación en la escuela primaria.

¿Recreación en la escuela? ¡Pero los niños ya juegan el día entero! Es el comentario que oímos a todo instante; el hecho sin embargo, es que la escuela de hoy percibe en las actividades recreativas no solamente recreación sino recursos valiosos para el trabajo educativo. Es que cambió la actitud de los educadores en relación a los juegos infantiles, que tiende no sólo a aceptar, sino que actualmente procuran estimular y organizar para sacar provecho de ellos.

En las últimas décadas las prácticas educacionales sufrieron toda una serie de transformaciones resultante de la aceleración del cambio social y principalmente de la nueva manera de ver al educando; siendo visto como una unidad indivisible, como un todo en que mente y alma se entrelazan íntimamente, los maestros empiezan a preocuparse no sólo del progreso intelectual de los niños, sino también de todos los demás aspectos de su crecimiento: el físico, social y emocional.

La escuela antes procuraba tan sólo dar información y llevar al dominio las técnicas de leer, escribir y hacer cuentas, tuvo que ceder el lugar a la escuela que tiene por fin el desarrollo integral de los alumnos. Tal cambio en la filosofía de la educación puso de relieve las posibilidades educacionales de un programa bien organizado y ---

bien dirigido de recreación. De esta forma las actividades recreativas consiguieron penetrar en las escuelas y se integraron en su vida. Más no fue fácil la conquista, porque inicialmente no aceptaban en las escuelas la recreación porque decían que la escuela era para ir a estudiar cosas serias; poco a poco las actividades recreativas pasaron a ser toleradas como diversión inocente, más tarde pensaron que servirían para el descanso de los maestros y alumnos, pero limitados lo más posible.

Posteriormente lograron mejor acogida, al verificarse su contribución al desarrollo físico del educando, al acentuarse los beneficios que reportaban al crecimiento, a la coordinación motora, a la fuerza y a la resistencia, en fin, a la salud física de aquellos que participaban en tales juegos.

Luego con el crecimiento de las ciudades y como consecuencia, la delincuencia juvenil, la recreación orientada fue extendida a los grupos de adolescentes, como factor de prevención de comportamientos antisociales. Orientando en el sentido de dedicarse a los deportes, trabajos manuales, música, teatro, el adolescente puede gastar su tiempo en actividades que le gusten para que adopte modalidades sanas de recreación.

Otro factor que contribuyó para la aceptación de la recreación planeada por parte de las instituciones educacionales fue la comprensión de su influencia en el desenvolvimiento intelectual de los individuos.

Recientemente, la recreación pasó a merecer enorme apoyo de los educadores por lo mucho que demostró poder ofrecer al desenvolvimiento emocional de las personas. La comprensión de su relevancia para la salud mental llevó a

la aceptación generalizada de los programas de recreación para adultos, inclusive los más ancianos. Tal integración de funcionamiento no es benéfico sólo a la salud física, - es básica para la salud mental de una persona.

Se hizo evidente que la recreación podía contribuir a la atención del gran objetivo educacional de la autorealización; el interés revelado actualmente por profesores y directivos en relación a actividades recreativas se debe al reconocimiento de la responsabilidad que cabe a la escuela en la formación de hábitos, habilidades y aptitudes para ganarse la vida para vivir mejor. Los niños no juegan llevados por una fuerza exterior sino por una necesidad íntima.

Así comprendidas las actividades recreativas, se tornó evidente el papel que la escuela primaria podría desempeñar en su promoción, toda vez que la escuela primaria es el primer escalón de educación sistemática y como es en la primaria donde más inscripciones hay y considerando que se trata de niños en período de formación, los maestros tenemos la obligación de dar una buena orientación para la recreación en el período lectivo.

c).- Responsabilidad de la recreación escolar.

Se le atribuye al maestro la responsabilidad de guiar al alumno en la recreación para que haga buen uso de su tiempo libre, ya que él es quien permanece con el educando la mayor parte del día. El maestro del grupo es quien a través de la recreación puede conocer a sus alumnos. El maestro del primer grado es quien más preparación debe tener en este aspecto ya que es quien le proporcionará a sus alumnos las bases para su vida futura y en general para el desarrollo integral de la personalidad.

El educador tiene una gran influencia sobre la expansión del niño, invita a que el niño se abra, se despliegue se afirme, tome confianza en sí mismo. Por lo tanto el -- maestro en la escuela debe dirigir el juego, jugar con los niños para ganarse su confianza.

La naturaleza nos muestra, en efecto, que para llegar a un cierto grado de desarrollo el organismo debe pasar -- previamente por estadios que parecen contradictorios; pero que son indispensables. No es pues nada absurdo pensar -- que el juego pueda ser una etapa indispensable para el trabajo.

El maestro para llenar su misión del modo más adecuado debe inspirarse en una concepción funcional de la educación y de la enseñanza tomando al niño como centro de los programas y de los métodos escolares y de la enseñanza por el movimiento.

La mejor manera de dar al trabajo escolar una razón -- de ser inmediata a los ojos de los niños, de unirle a un sistema de intereses que le den todo su valor y desencadenar la cantidad de energías necesarias para que el niño se entregue por entero a ellos, es envolverle en una atmósfera de juego.

El juego tiene además otras funciones: agente de compensación para los sentimientos de inferioridad del niño, permite la expansión del yo, o por lo menos las virtudes -- del mismo, que de otro modo no se notarían, el niño adquiere experiencias múltiples, le hace adquirir conciencia de sus fuerzas, de sus recursos, de sus relaciones con las cosas; que le proporcionan armas para la lucha por la vida.

En la formación del maestro debe recibir la informa--

ción y la formación necesaria que lo capacite para desarrollar programas recreativos y poder interpretar la nueva corriente de recreación en la actual reforma educativa.

d).- La recreación como medida terapéutica.

El reconocimiento de que las actividades recreativas ofrecían una oportunidad no común para el desahogo de tensiones y para la mejor comprensión del niño, favoreciendo además su crecimiento sano, llevó a la recreación a un tipo de tratamiento de disturbios de la personalidad; la ludoterapia, esta técnica de psicoterapia ha dado buenos resultados con los niños, pues ellos son menos capaces que los adultos de hablar respecto a sus problemas. Es necesario darles una situación comparable a la brindada a los adultos para la psicoterapia, se les ofrece ocasiones para el desahogo de las tensiones emocionales, así como un medio para lograr un mejor ajuste a las propias emociones. Con la recreación el terapeuta puede ir estudiando la personalidad del niño y percibir más fácilmente las razones básicas de su comportamiento desajustado.

También sacará partido para llegar a una relación de entendimiento amistoso con el paciente que está jugando y para ayudarlo de manera directa o indirecta a resolver sus conflictos.

Frecuentemente el niño mal ajustado no consigue o no quiere explicar sus problemas, más puede resolverlos jugando; proyecta fácilmente sus temores y conflictos en el material con que juega (toma al muñeco del cuello, lo rompe, desarregla toda la casa, etc.). Los sentimientos de inseguridad, la carencia afectiva, las actitudes ambivalentes en relación a los padres, los temores, rabias, furias y agresiones reprimidas se pueden traducir en situaciones lúdicas.

En la atmósfera de seguridad y cordialidad que ellas proporcionan, el niño se puede liberar de estos sentimientos sin temor a castigos y represiones, consiguiendo así - aprender a enfrentar los propios sentimientos, en lugar de refrenarlos, a tenerlos bajo control o a abandonarlos.

El primer paso en la aplicación de los conceptos que se han expuesto sobre el significado del juego fue la aplicación de la actividad lúdica a la terapia. A través de la actividad lúdica el niño manifiesta sus conflictos y de este modo podemos reconstruir su pasado; así como en el adulto a través de las palabras.

Esta es una prueba convincente de cómo el juego es -- una de las formas de expresar los conflictos pasados y presentes; un paso muy importante es observar al niño en hora de juegos para su diagnóstico de las enfermedades, y así -- llegar a la conclusión de que en la primera hora de juego un niño nos muestra no sólo la fantasía conciente de cual es su enfermedad sino, en muchos casos, cual es la fantasía inconciente de curación.

La recreación como terapia es indispensable en las escuelas porque en cada grupo se encuentran niños necesitados de ayuda por parte del maestro ya que los problemas íntimos de los alumnos, afloran en la hora del juego o muchas veces en horas de clases, en sus dibujos nos muestran su descontento. Es cuando el maestro debe intervenir encauzándolo para hacer cosas que le gusten y hacerle olvidar sus problemas.

Por medio de la recreación el maestro puede y debe -- guiar al alumno a ocupar su mente en actividades creadoras y ocupar positivamente su mente en momentos tan críticos -- como es el tiempo libre.

II EL JUEGO, SU CONCEPTO Y VALOR.

a).- Que es el juego.

El juego es más antiguo que la cultura, presupone una sociedad humana y responde de acuerdo a sus características a los campos físicos, psicológicos, sociológicos y culturales en que el hombre se desenvuelve.

El juego evoluciona de la forma simple a la simbólica, imitativa, imaginaria, mágica, ficticia, hereditaria, receptiva, constructiva, destructiva; consecuentemente en las funciones generales o especiales, individuales y sociales, hasta alcanzar la norma que es un objetivo final.

El juego es una respuesta a la solución de los motivos y necesidades lúdicas de la humanidad. Por lo general, cuando se realiza una investigación sobre las conductas del hombre, se recurre al juego ya que posee una gran importancia al cumplir una finalidad útil. Los resultados para determinar la función biológica del juego es muy divergente. Se ha creído definir al juego como la descarga, como un exceso de energía vital que el ser vivo obedece cuando juega, a un impulso congénito de imitación o se ejercita para actividades que la vida le pedirá más adelante, o como un ejercicio que le sirve al individuo para adquirir dominio sobre sí mismo.

El juego actúa como un estimulante sobre el sistema nervioso durante el crecimiento. El individuo al nacer no posee una definitiva estructura de sus centros nerviosos, por lo tanto el cerebro no puede funcionar a su perfección; con el juego a través del movimiento estimula esas fibras nerviosas y las ayuda a adquirir perfección en sus funciones. Los centros visuales del cerebro, por ejemplo, ofre-

cen un retraso en su desarrollo cuando no han recibido un necesario estímulo. Claparade dice: "los topos tienen los ojos atrofiados porque no jugaron lo bastante con la luz".

La utilidad del juego se manifiesta al conservar los hábitos adquiridos y al expresarlos en todas las manifestaciones de la vida. A los adultos el juego los alivia, conforta y apacigua cuando más lo necesitan. El juego influye grandemente en la educación del individuo ya que la misma necesidad le hace escoger juegos de acuerdo a las necesidades que le plantea la vida misma.

El valor del juego depende principalmente de la forma en que se realice, las reglas que se impongan, las emociones que despierte y las condiciones del movimiento. El valor educativo del juego será mayor o menor, según las condiciones psicológicas que actúen sobre el carácter, de los valores morales o físicos que pretenda desarrollar, si la energía que utiliza el niño va dirigida y encaminada a su interés. El juego es la actividad más característica y espontánea del niño, por lo tanto debe ser en esta edad cuando el niño reciba la base de todo su proceso educativo; el educador debe en esa edad inculcar el hábito del trabajo, de sentimientos y comportamientos que le darán bases firmes en la vida adulta.

El niño representa a la vida a través del juego y debe introducirse al mundo real con el juego mismo; donde sienta confianza en sí mismo, de ayuda mutua, de cooperación; ofrecerle motivos e iniciativas para su desarrollo, en una palabra educarlo como una unidad en su mundo real. En la acción catártica del juego H. Carr dice: "al nacer -- traemos determinado número de instintos todavía vivos y -- que son ordinariamente nocivos en el estado actual de nuestra civilización. Los instintos más fuertes como son el --

sexual, el de lucha y el gregario, son canalizados adecuadamente por el juego y el educador debe actuar acorde con esta teoría para ubicarse profesionalmente en un campo positivo".

El niño cuando juega no distingue entre juego y realidad, los caracteres fundamentales de su mundo son los del mismo juego; se acepta que hay alegría en el juego pero es evidente que no se trata de una alegría acarreada por el juego en sí, sino que ésta reside en el juego mismo.

El niño poco a poco va resolviendo la forma de adaptarse a las necesidades del medio a través del juego ya -- que es su actividad constante, lográndolo plenamente. El juego favorece grandemente la higiene y por consecuencia -- a la salud y es a la edad temprana la ideal para su adquisición. El término salud se debe entender como un equilibrio fisiológico, efectivo funcionamiento de todos los órganos del cuerpo y estabilidad emocional y aplicarlos con ventaja en trabajo o en el juego.

El valor social del juego estriba en que se reúnen un grupo de individuos y con su esfuerzo individual colabora para que el grupo intente alcanzar las metas propuestas.

En lo moral, al respetar las reglas del juego, van -- condicionando al individuo a ser respetuoso para con los -- demás y hacerse respetar cuando por el ejemplo lo ha pregado y ser capaz de analizar las razones y las causas por las cuales no pudo lograr el objetivo trazado y mejorarse a sí mismo. El juego nos enseña a ser honrados ya que a -- través de él nos conocemos a nosotros mismos y valoramos -- nuestras virtudes y limitaciones.

La esencia y principio del juego que le dan propiedad

Ello distingue de muchas otras actividades comunes del -- hombre.

El sentido de libertad, por cuanto es seleccionado en -- tre todas las actividades que están a su alcance, porque -- no presentan ningún plan ni programa para su desarrollo, -- sino por afinidad.

El sentido de espontaneidad, por cuanto nace, crece, -- se desarrolla y finalmente desaparece sin dejar huella apa -- rente de su acción.

El sentido placentero, por cuanto su acción nos pro -- porciona satisfacción y agrado.

El sentido creativo, por cuanto que a través de su ac -- ción se renovan o se producen modalidades que lo hacen más -- benéfico y rinde mayor prestigio al individuo o grupo so -- cial que lo practica.

El sentido instintivo, por cuanto es un medio para ex -- presar la fuerza interior en relación al sexo, a la lucha, -- a la congregación y en general a la reproducción y conser -- vación de la especie.

Es muy frecuente hablar sobre las actividades de la -- educación física con un significado de recreación, el jue -- go que es una de las actividades básicas tiene esa facul -- tad recreativa considerada por Guts Muths y Lazarus cuando -- sujeta al individuo a huir del ocio y la inmovilidad, cuan -- do afirma su personalidad y sobre todo cuando actúa en for -- ma compensadora sobre determinadas regiones del cuerpo -- agotadas por el trabajo.

El juego contribuye a la obtención de un estado de -- equilibrio, recuperando las energías perdidas.

b).- Valor de los juegos.

Los juegos son valiosos no sólo por el interés que -- universalmente despiertan en los niños o por la alegría -- que ellos experimentan en su ejecución. Tienen además la gran ventaja de ofrecer excelentes oportunidades para el de sarrollo físico, intelectual, social y emocional; cualquier persona, delante de un grupo preparado a jugar al "gato y al ratón", percibirá fácilmente la contribución que tal ac tividad puede ofrecer para el desarrollo de la salud física, de la fuerza, de la resistencia y de la coordinación -- de movimiento de los niños que a ella se entregan. Si observamos las caritas alegres de los jugadores y la espontaneidad con que empujan, la alegría, las carcajadas y los -- comentarios ruidosos de los niños, se podrá comprender que tan útil está siendo el juego para su edad mental; no verá más el juego como pasatiempo meramente tolerable dentro de la escuela, sino como una ocupación feliz que permite rela jamiento, desahogo de tensiones nerviosas acumuladas en su casa y escuela, como una expansión sana, en fin como una -- válvula de escape para una serie de impulsos normalmente -- reprimidos en el salón de clases.

Los juegos permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que raramente se encuentran en otras -- actividades escolares, por lo cual deben ser proporcionados por los educadores.

Se puede notar que niños y niñas están madurando emocionalmente, al aprender a ganar sin chancear a los vencidos y a perder sin hacer reclamos ni quedar enojados; percibirá cierto dominio al ver abstenerse de ayudar al "gato" porque la regla del juego así lo exige o cuando el grupo -- denota cierta voluntad de permanecer inmóvil formando un -- círculo quietos esperando su oportunidad de correr.

Y que dirá el niño de la comprensión de las reglas y de la aplicación adecuada a los problemas nuevos que van surgiendo. No se puede dudar de que el juego ofrece oportunidades para el desenvolvimiento intelectual y para enfrentar dificultades vividas y para la solución de problemas mucho más reales que aquello que esta viviendo en ese momento.

Jugar junto con otros en actividades organizadas puede significar compartir experiencias, practicar la colaboración y caballerocidad, aprender a competir con honestidad, respetar la autoridad, obedecer las reglas, comprender la necesidad de dar a todos una oportunidad y tantas otras virtudes sociales.

Otra observación a hacer ante un juego, es que cuando los niños se acostumbran a respetar todas las reglas y a sujetarse a las restricciones que ellas imponen están practicando, y no sólo memorizando patrones de conducta deseables. Adquirirán más honestidad habituándose a un juego limpio y viviendo situaciones donde se pone a prueba su honestidad, que leyendo cuentos con fondo meral o copiando una enorme lista de normas de acción.

Un alumno que en vano trata de tomar la pelota antes de que ésta pegue en el suelo en el juego de "llamada a la rueda" y al perderla vuelve a su lugar sin protestar ni recriminar, está proacticando autodominio.

Cuando un niño al ser elegido para ocupar por segunda vez un lugar importante en el juego y avisa que ya le tocó su turno, está demostrando un principio de buena conducta social aprendiendo realmente porque lo ha vivido. El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicología para conocer al niño en toda su desnudez espiritual.

El juego adorna la vida siendo algo que la complementa como función biológica; y por el sentido que comprende el significado de sus conexiones espirituales y sus resultados de crear ordenes para la comunidad, es un efectivo valor cultural.

El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes a través de las actividades físicas recreativas para coadyuvar de esta manera, a la formación del hombre que sea capaz de conducirse activa y concientemente en servicio de la sociedad.

Formar un joven saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas con la posesión de los hábitos dinámicos y de los valores morales que le permitan ser más tenaz y perseverante.

Formar hábitos de trabajo colectivo, desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad y el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos que la vida le presente.

Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil, caminar, correr, saltar, trepar, - escalar, empujar, jalar, lanzar, atrapar, golpear, reptar, rodar, etc., e interrelacionarlas con el desarrollo intelectual en la formación del carácter, desarrollar las actividades en grupo o equipo; para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.

Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre. El juego crea una sólida base de partida para la práctica deportiva sistemática.

c).- Clasificación de los juegos.

Entre los primeros problemas que encuentra el maestro se destaca el siguiente: tiene frente a él un grupo de niños de edad cronológica y grado de escolaridad parecido -- que constituyen su grupo. ¿Que actividades recreativas estarán a la altura de despertar su interés? Una clasificación sería por edades; repartiendo los en tres grupos el -- primero de 6 y 7 años, el segundo de 8 y 9 años, y el tercer grupo de 10 a 12 años.

Los niños de 6 y 7 años son activos, imitativos, curiosos, individualistas, su capacidad de atención es breve y se fatigan con facilidad, se interesan por descubrir lo que pueden hacer con los brazos, las piernas y el cuerpo; -- los músculos grandes están más desarrollados que los pequeños. Carecen de destreza en los juegos, se recomienda los movimientos y ritmos fundamentales, los juegos cantados, -- las representaciones de cuentos, la mímica, las volteretas sencillas y ejercicios tales como arrojar una pelota, además de aprender a andar en bicicleta o subirse a algunos -- aparatos mecánicos que hay en los parques y jardines.

Los niños del segundo grupo, de 8 y 9 años, son activos poseen una capacidad de atención más prolongada, se interesan por las actividades de grupo y forman sus destrezas motoras hasta un nivel más elevado; disfrutan del contacto físico y de juegos vigorosos y activos.

Los niños del tercer grupo de 10 a 12 años, crecen -- más aprisa que los otros niños; el interés por la actividad de grupo es elevado, mejora la coordinación, surge el espíritu competitivo y el deseo de sobresalir. Los varones y las niñas permanecen separados para algunas actividades y se aplican diferentes formas para determinar la acti

tud física. Existen juegos de innumerables tipos, unos -- que requieren gran cantidad de jugadores y otros que exigen apenas dos participantes; algunos deben ser realizados al aire libre y otros se adaptan al salón de clases; unos que dependen de mucho material y otros que no necesitan -- ninguno; unos que obligan a los jugadores a conservar determinada formación y otros en que los participantes se -- distribuyen libremente en el campo de juego; unos que requieren de una alta organización y reglamentación y otros poco organizados, recurriendo a reducidas reglas; unos que exigen gran preparación anterior y otros más breves, unos que demandan mucho esfuerzo físico y otros que pueden realizarse hasta en posición cómoda de sentados o acostados.

Ante tantos aspectos, no podemos hacer una clasificación respecto al tipo de juego, sino considero que la clasificación deberá ser con respecto a su finalidad.

Como este trabajo es fruto de mi experiencia en mi labor como maestra en la escuela primaria, considero que pudiera ser útil para algunos maestros que recurran a este trabajo en forma de consulta, he realizado la clasificación que pudiera resultar más útil, o sea los que facilitan el planeamiento y la ejecución de las sesiones de recreación. Sin embargo tomando en cuenta que los juegos de -- los niños desempeñan una función pedagógica, psicológica y fisiológica, he clasificado los juegos de la siguiente manera: a).- Sensoriales. b).- Destreza. c).- Fuerza. - d).- Velocidad. e).- Tradicionales. f).- Pre-deportivos.

Juegos sensoriales.- En estos juegos destinados a desarrollar en el niño las aptitudes sensoriales, decimos aptitudes porque los juegos sensoriales sirven para enseñar al niño a registrar sus impresiones, a clasificarlas, com-

binarlas y asociarlas con otras. Además provocan su atención voluntaria sobre las cualidades de los objetos, les hacen adquirir conciencia de cuanto cae bajo el dominio de sus sentidos, forman su juicio y actúan según las conclusiones de éste; ejercitando al niño en las percepciones sensoriales mediante adecuadas ocupaciones, le fijamos una idea, una imagen viva, que recuerda al niño actos y objetos conocidos y por consiguiente, logramos concentrar su interés y atención. Las nociones sensoriales de forma y color no se le presentan solas o fuera de su ambiente conocido, sino al contrario, las encuentra siempre asociadas a la realidad. Estos juegos no se usan solamente en el campo de juego sino también en el salón de clases arreglándolos con variantes. La característica principal de estos juegos es desenvolver la atención voluntaria del niño en forma espontanea.

Juegos de destreza, fuerza y velocidad.- Estos juegos dan al niño la conciencia clara de sus movimientos y de las sensaciones de que son éstos el punto de partida. Para sostener su interés y su atención hay que presentarlos en juegos de conjunto estimulándolos por medio de la competencia.

Estos juegos proporcionan al mismo tiempo las ocupaciones más elementales con los trabajos de razonamientos más complejos.

Juegos tradicionales.- Son en los que podemos encontrar las rondas, el trompo, el balero, el avión, el peleche las canicas, la cuerda, etc. Son una muestra de que el hombre tuvo que jugar por necesidad; son parte de la cultura que a través de la fantasía y la creatividad fueron formados para ser transmitidos de generación en generación, por lo tanto son importantes en la vida del hombre.

Juegos Predeportivos.- Estos juegos como su nombre - lo indica son aplicables para preparar al alumno a algún - deporte determinado; se utilizan principalmente en los grados de 4/o y 5/o y para practicar recreativamente fundamentos del deporte a que van encaminados. Como característica principal estos juegos deben tener algunas de las reglamentaciones que rigen el deporte de que se trate.

III.- PLANEAMIENTO DE UN PROGRAMA DE JUEGOS EN LA ESCUELA PRIMARIA.

a).- Planificación y objetivos de un programa de juegos.

Es común decir que los niños están en los juegos como "patitos en el agua", no siendo preciso enseñarles a jugar, pues de cualquier manera lo harían. Entre tanto los resultados que aquí perseguimos a través de los juegos, no surgen como consecuencia automática de su ejecución; las actividades recreativas realizadas acaso, contribuyen en forma irregular y a veces no deseable en el desarrollo de los niños. Un buen programa de juegos no es cosa fácil, la re--creación requiere un planeamiento cuidadoso respecto a las necesidades y una organización hábil de parte del maestro.

Este planeamiento tendrá como finalidad la educación formal y los objetivos generales de los juegos en los cuales están comprendidos no sólo el desarrollo físico e intelectual sino también el crecimiento emocional y la progresiva adaptación de cada educando a la sociedad; de forma - que los alumnos puedan crecer en autodirección, estimulando sentimientos de amistad y consideración para los compañeros; estimulando el pensamiento crítico y propiciando el desarrollo de habilidades y conocimientos, concurriendo en sí a la adaptación social de los educandos, favoreciéndole

su higiene mental y dotándolo de buenos recursos para la buena ocupación del tiempo libre, y la manera en que tales actividades son realizadas y la continuidad de su planeamiento influyen decisivamente sobre los resultados alcanzados.

Los programas de recreación para la escuela deben estar basados en los principios de un buen programa educacional como parte integral y no como complemento del mismo. El plan de juegos ha de proporcionar más que actividad física y diversión, debe procurar contribuir concientemente al desarrollo total de los niños a través de actividades placenteras que les ofrezcan estímulo intelectual y oportunidades de convivencia social sana y creadora expresión; se debe tomar en cuenta al planear las necesidades de los educandos y las condiciones en que ellos se encuentren, en lo que respecta a habilidades, actitudes, hábitos y conocimientos, no perdiendo nunca de vista las posibilidades materiales de la escuela.

Los objetivos fundamentales de un programa de juegos los podemos ennumerar de la siguiente manera:

1/o.- Ofrecer a los niños, durante el horario escolar, actividades recreativas orientadas a prevenir la fatiga como resultado del trabajo escolar; favorecer la autoexpresión, relajamiento, desahogo de tensiones nerviosas; posibilitar el desarrollo de fuerza, velocidad y coordinación motriz; todo ello en un clima de espontaneidad y alegría.

2/o.- Utilizar los juegos para el aprendizaje, convivir con los demás, cooperar para lograr un mismo fin, desarrollar el espíritu competitivo, habituarse a la organización y reglas.

3/o.- Enseñar actividades variadas y ofrecer oportunidades para su práctica, en ambiente de placer, de manera de estimular la apreciación por tales actividades recreativas.

4/o.- Ofrecer a los niños gran diversidad de juegos para que los use en sus tiempos libres; dedicándose activamente a la recreación y no limitándose a actuar como meros espectadores.

5/o.- Dar ocasión a los niños para la solución a problemas prácticos, colocándolos en situaciones que exijan - elecciones y demanden juicios, frente a los objetivos de - los juegos.

6/o.- Familiarizar a los alumnos con hábitos de seguridad en el desarrollo de los juegos.

Para dar una idea resumida de los juegos y al mismo - tiempo, ayudar a los maestros de clase menos habituados a trabajar con ellos, reunimos en este trabajo, juegos para todos los grados de la escuela primaria, así como diversificar de finalidades; sin embargo lo más importante para los maestros no es esta nomenclatura, sino el conocimiento anticipado de lo que es posible esperar del común de sus -- alumnos, en cada fase de su vida escolar cuando se han sometido a un programa de juegos sistemático y orientado. Un profesor que inicia la recreación dirigida a un grupo que no tenía antecedentes, no podrá pretender lo mismo que el maestro que viene desarrollando trabajo regular con un grupo desde el primer grado en materia de recreación; ambos, deben encarar los objetivos señalados aquí como cosas factibles de ser alcanzadas en niveles sucesivos de desarrollo y no como resultados obligatorios; se puede decir que avanzarán despacio o mucho según sus antecedentes.

b).- El programa de juegos en función del desarrollo de los niños.

Los objetivos ennumerados en el inciso anterior serán alcanzados en la medida en que el maestro comprenda las necesidades de sus alumnos y las tome como base para la elaboración del programa de juegos. El factor más importante en cualquier planeamiento en la escuela primaria es, evidentemente, el crecimiento de los niños en el período que comprende de los 6 a los 12 años.

Los intereses naturales de los niños lo llevan a gustar de diferentes tipos de juegos en las diversas faces de su desarrollo. Sus capacidades les permiten realizar con satisfacción, en cada período del crecimiento, actividades de determinada naturaleza las cuales contribuyen a prepararlos para la face siguiente así, por ejemplo, después + que consigue balbucear el niño no sólo pasa el día jugando a decir sílabas, lo que le produce placer sino que le sirve de preparación para el enunciado de las palabras.

Los objetivos de los programas de juegos serán estipulados teniendo en cuenta el proceso evolutivo de los educandos; así el preescolar juega mucho solo distrayendose con arena, lápiz y papel, etc. El niño en edad escolar + gusta más de la compañía de otros en sus aventuras y exploraciones, los adolescentes prefieren juegos de organiza~~---~~ción más complicada y exigen habilidades especiales,

No basta conocer el crecimiento físico para planear los juegos; es importante estudiar el desenvolvimiento emocional, la maduración de sentimientos del niño, el desenvolvimiento intelectual, la maduración social que observa la adaptación del niño al grupo, su habilidad para hacer amigos, en suma su capacidad para vivir en sociedad.

Si estos aprendizajes constituyen, de hecho, los problemas importantes de nuestra vida, la escuela, al planear su programa debe tenerlos en cuenta. Por tradición, dedicaba el grueso de sus esfuerzos al logro de tareas más ligadas al desenvolvimiento de la habilidades intelectuales; comenzó, sin embargo, a fijar sus objetivos en función de las metas evolutivas y de las posibilidades de los niños y adolescentes tiene para superarlas en cada face de su crecimiento, al reconocer que el fracaso en las tareas de una edad que produce efectos perjudiciales en la formación de toda la personalidad de un individuo y en su capacidad para enfrentar tareas más complicadas que le aguarden; los profesores comenzaron a asumir la responsabilidad de ayudar a los alumnos a dominar todas las tareas importantes para su período de desarrollo.

Para poder ayudar a cada niño a trasponer las etapas evolutivas que se suceden, los profesores tienen necesidad de comprender los diversos niveles de crecimiento del ser humano, de conocer los patrones de comportamiento de nuestra sociedad y de apreciar el valor de cada uno en las aspiraciones de los niños. Solo así el programa representará una progresión continua de actividades seleccionadas y provechosas.

Un niño pequeño puede saltar por el mero placer de saltar; más tarde, es posible que quiera aprender a saltar mejor para jugar bien al "gato y al ratón". En edad escolar, entonces, la adquisición de habilidad para saltar no representará ya para él un fin en sí mismo como antes. El niño perfeccionará la habilidad para tener éxito en la actividad; en la adolescencia, por tanto, el dominio de la actividad, como fin en sí mismo podrá transformarse de nuevo de acuerdo a una nueva necesidad.

c).- Principio básicos de desarrollo.

El desarrollo es un proceso complejo que involucra al niño en todos sus aspectos. Como todos sabemos, los niños no crecen solo en peso y altura a medida que los años pasan, ellos cambian en casi todos los aspectos, inclusive las proporciones del cuerpo y en la constitución de los tejidos. Lo que sucede es que muchas de las otras modificaciones no son percibidas tan fácilmente como las diferencias de peso y estatura; sí por ejemplo algunos desarrollos glandulares y musculares o la estabilización creciente de las funciones internas como la digestión, el sueño y otros procesos que se tornan cada vez más regulares. Todos estos cambios, no obstante, repercuten en el comportamiento de los niños en su manera de actuar, teniendo gran influencia en sus intereses, capacidades y habilidades.

La personalidad de un individuo comprende innumerables rasgos o características, todos más o menos integrados. Entre tanto, los componentes de la personalidad no siempre muestran desarrollo paralelo, en cuanto a su extensión o velocidad. Es común encontrar dentro de una misma persona niveles diferentes de maduración física, emocional, intelectual y social. Citemos, por ejemplo, el caso de una niña mimada que muestra gran desenvolvimiento intelectual estando adelantada en la escuela por su edad; como es hija única y mimada, actúa como una pequeña criatura, desde el punto de vista de las emociones llora sin causa, grita cuando no es atendida, etc. teniendo desenvolvimiento muy inferior al de sus compañeras, pues no sabe cooperar, no quiere ceder ni simplemente esperar su turno.

Como estos patrones diferentes de crecimiento son llamados "edades", decimos que la niña tiene edad intelectual superior a su edad cronológica y que sus edades emocional

y social están debajo de lo que podría esperarse por los años vividos.

El desarrollo es un proceso continuo y gradual. En cualquiera de estos aspectos (físico, intelectual, emocional y social), el crecimiento se hace de poco a poco, siendo relativamente continuo. Si bien observamos de vez en cuando la aparición brusca de cosas nuevas, como el primer paso o la primera palabra, ellas son meras manifestaciones exteriores de un crecimiento interno que se produjo gradualmente. Una persona puede desarrollarse mucho más rápidamente o más despacio desde el punto de vista mental que del cronológico.

Su crecimiento fisiológico, el cambio de voz en los niños o la redondez de las formas en las niñas, por ejemplo, es capaz entonces de aparecer retardado o acelerado en relación con el de su grupo de edad. Es posible que exhiba madurez emocional por encima de lo común, para el tiempo que ha vivido, sucediendo lo mismo en relación a su ajuste social o moral. Sin embargo, de cualquier forma hay una continuidad en el desenvolvimiento de cada individuo. Esta continuidad debe ser tomada en consideración cuando se planifique el programa de recreación.

El desarrollo obedece a una secuencia regular. A pesar de que las personas crezcan según ritmos y velocidades diferentes, el desarrollo obedece, en general, a un cierto orden; podemos decir que todos los niños normales pasan por una secuencia de crecimiento que es por regla general semejante a todos.

Un bebé aprende a dar vueltas en la cuna antes de sentarse y a quedar sentado antes de tener la capacidad de ponerse de pie; aprende a sonreír y a usar las manos, antes

de poder controlar los movimientos de las piernas; es individualista antes de llegar a ayudar a los otros y a tener interés a cooperar.

Sirven, por esta razón, de excelentes puntos de referencia para el orientador, qué debe preparar programas a la altura de las posibilidades de su grupo; así por ejemplo como los grandes músculos se desarrollan antes que los pequeños, deben colocar en el planeamiento para los primeros años de la escuela primaria muchos juegos con contenido de carrera y salto, programando para más tarde los que exigen coordinaciones más delicadas como trepar o rodar. Conociendo el egocentrismo del niño pequeño le ofrece al principio juegos en pequeños grupos como "el espejo", "el circo", etc. dejando para bastante después las competiciones como los relevos.

Teniendo en cuenta el desenvolvimiento emocional de los escolares, deja para los últimos años de la primaria las actividades que exigen gran control de las emociones y mucho autodomínio, considerando la evolución natural del crecimiento mental, se incluye en el comienzo del período escolar juegos que presenten situaciones muy simples y exigen pocas reglas, dejando para después aquellos en que las reglas sean más complicadas.

Por todos estos motivos el programa de juegos debe ser elaborado de manera que demuestre no sólo continuidad de esfuerzo sino, además progreso gradual. Cada individuo crece en forma singular de manera que le es característica, las cualidades que distinguen a un ser humano de los otros y que forman lo que se llama personalidad, se evidencian desde la infancia; es preciso mirar a cada niño que se desarrolla de manera peculiar y no como a un ser que debe conformar patrones establecidos, lo importante sin embargo,

es observar que las diferencias no se reducen a lo físico; también son intelectuales, por cuanto unos gustan de escribir, hay los que tienen predisposición por las matemáticas, teniendo otros mayor facilidad para historia y geografía. Además de esto los individuos se distinguen entre sí: por características sociales, unos se divierten en fiestas, en medio de grupos, otros prefieren leer y oír radio, por rasgos emocionales, existen los que conmueven fácilmente, lloran por nada, y los que demuestran poco las emociones, los afectivos, cariñosos, y silenciosos.

Por todo esto cada cual aprende a su modo y se comporta de manera que le es peculiar, diferente de la de los otros. El orientador de juegos aprovechará lo que hay de mejor en cada niño pues tales diferencias van a surgir inevitablemente durante los juegos como en las demás actividades de su vida.

d).- Etapas de desarrollo en sus líneas generales.

El maestro tiene necesidad de puntos de referencias para planear su programa de juegos, teniendo en cuenta no sólo las exigencias de éstos sino también las posibilidades físicas e intelectuales del grupo y aun todavía su nivel de madurez emocional y social.

Resumo aquí algunas de las reacciones más comunes de los niños de la distintas edades, principalmente en lo que pueda interesar al maestro. para que sean tomadas como guía para la planificación del programa recreativo.

El niño desde su nacimiento hasta los cinco años, --- aprende a caminar, a tomar alimentos, a hablar, a controlar la excreción, a conocer las diferencias entre los sexos y el sentimiento del pudor, alcanza estabilidad fisio-

lógica, a establecer relaciones emocionales con los padres hermanos y otras personas, aprende a distinguir lo cierto de lo erróneo.

A los seis años el niño es muy activo está siempre en movimiento; puede saltar desde una altura de 30 cm. y caer en puntas de pies, puede pararse alternativamente en cada pie realizándolo con los ojos cerrados, puede patear una pelota de fútbol a seis metros de distancia, trata de saltar lo más alto posible sin importarle caer y rodar en el suelo, trepa la soga balanceándose de ella, mantiene el cuerpo en equilibrio activo mientras se columpia, interviene en juegos activos cantando o jugando al caballo, a menudo se le encuentra luchando o revolcándose, camina en cuatro patas, ayuda en tareas domésticas, domina por completo el arte de beber, los movimientos de cabeza tronco y brazos se encuentran armoniosamente sincronizados.

A los siete años los más activos presentan movimientos corporales, repite una actividad incansablemente hasta dominarla, sus exigencias motrices pueden constituir una verdadera necesidad, puede perder su interés repentinamente en juegos al aire libre, siempre cambia de un lugar a otro, los niños están interesados en adquirir habilidad de patear una pelota, las niñas saltan la cuerda, juegan a la comidita y recogen flores, la postura favorita de los varones es boca abajo en el suelo con apoyo de los codos moviendo las piernas.

A los ocho años los movimientos corporales tienen fluidez y a menudo gracia y equilibrio; caminan con libertad, tienen conciencia de su propia postura y recuerdan que deben sentarse erguido, expresa una gran diversidad de posturas y gestos; pruebas de acrobacia y juegos en grupo, está en continua actividad, corre, salta, lucha, persigue a o--

tro niño, le atraen otros deportes más organizados, tiene valor y atrevimiento para trepar árboles, mantiene el equilibrio sobre el borde de las cercas, comenta su fuerza, experimenta un placer nuevo en patinar, saltar, etc. no tiene disposición hacia el aprendizaje de técnicas nuevas pero es tan espontáneo que hace las cosas de acuerdo a su criterio.

A los nueve años necesita trabajo y jugar mucho, es hábil en su comportamiento motor y le agrada ostentar su habilidad, demuestra gran interés por los deportes de competencia, los niños son rápidos para adoptar una postura activa de lucha, se golpean y pelean mutuamente, liberan presiones salvajemente contra algo, tienen tendencia a excederse, les resulta difícil tranquilizarse después del recreo.

A los diez años exige cierto equilibrio en su actividad cuando trabaja sobre una mesa o sentado en una silla, los movimientos de la cabeza son marcados cuando se mueven de un lado a otro, ya sea por el desplazamiento de su mirada o por el de su pensamiento, prefiere la actividad y la calle para jugar, lo que más le gusta son los juegos fuera de la casa que le exijan la actividad de las grandes masas musculares, pero no es excesivamente activo, hay suavidad en todo lo que hace.

A los once años la incesante actividad corporal y consumo de energías constituye la manifestación exterior de un agitado proceso de transformaciones internas, tiende más al arranque súbito, al salto y a la proyección hacia afuera, su actividad especialmente cuando se haya restringido de algún modo, es tan constante que a veces al observarlo cuando está sentado salta en la silla, se balancea de atrás hacia adelante, la empuja sobre el piso si se pue

de; y de pronto proyecta la cabeza y todo el cuerpo hacia adelante, o bien alza los brazos sobre su cabeza, enlaza las manos detras de la mesa y se estira, las manos parecen hallarse en una constante actividad, si tiene un objeto en la mano lo tira hacia arriba cogiéndolo en el aire, a veces separa considerablemente las rodillas y luego las junta de golpe, el rostro despliega la misma actividad que el resto del cuerpo, algunos sienten necesidad de golpear el piso con los pies.

A los doce años es más capaz de organizar su energía, actividad y descanso más marcado, el entusiasmo es una cualidad característica, se encausa hacia los deportes y hay crecimiento en su ímpetu motor. Los niños a esta edad prefieren ser independientes aunque precisen, como los otros, de comprensión y de cariño, les desagrada las demostraciones públicas de afecto, encuentran placer en discutir las cosas en tomar decisiones y en hacer planes, pudiendo merecer bastante confianza en el cumplimiento de las responsabilidades que le son encomendadas, tienden a ser justos en sus juicios respecto de los otros, para muchos la caballerosidad y la cooperación encierran mayor valor que ciertas habilidades y capacidades individuales muchos podrian tener capacidad para conducir por sí solos algunos juegos de grupo, si estuvieran habituados a realizarlos bajo la dirección del maestro.

En la escuela, los alumnos de esta edad ayudan a los menores sirviendo como jefes de grupo o auxiliares en las sesiones de juego; hacen una distinción clara de su mundo y el de los adultos, reuniéndose muchas veces para oponerse a éstos, para poner a prueba sus propias fuerzas. En esta época el clásico problema de autoridad aumenta de volumen rebélanse contra ella cuando les parece opresora e injusta.

e).- Ejemplo de juegos organizados y recreativos para la escuela primaria.

Para escoger los juegos en la escuela primaria, puede hacerse con dos criterios:

1.- El de la necesidad de la actividad física, vigorosa, demostrada por los niños en la edad preescolar, por hallarse en franco período de crecimiento.

2.- El de la importancia de la variedad de un programa de juegos, cuanto más diversificado sea, tantas más fuentes de placer será posible proporcionar a los que de él, participan y tantas más posibilidades tendrán de adquirir habilidades diferentes, y de cultivarlas en el transcurso de la vida.

Los juegos ofrecen situaciones excelentes para la orientación de las aptitudes de los participantes, merecen ocupar cierto tiempo del período escolar. Cuando un niño empieza a saber ganar; sin arrebatarse la camisa o los botones de la misma; y a perder sin quedar molesto ni sentirlo injusto, es señal de que dió un paso al frente en su ajuste al ambiente.

En las grandes ciudades son limitadas las posibilidades porque viven en departamentos o barrios de gran densidad de población o lejos de plazas y jardines o porque los ponen a trabajar por necesidad; no se piense que sólo los de bajo nivel económico carecen de tales cosas, pues el niño rico que disfruta de programas de radio, televisión o cine, que frecuenta teatro infantil y aprende a tomar un instrumento musical también se priva de las ventajas que los juegos colectivos dan a la salud física y mental, así como también al desenvolvimiento social.

El gobierno mexicano ultimamente se ha preocupado por la recreación y la ocupación del tiempo libre de los niños principalmente; ha creado por ejemplo la Dirección de Integración Familiar que tiene en diferentes y estratégicos lugares de la república mexicana, campamentos que se encuentran cerca del mar, lagunas y sierras pero no ha logrado su objetivo por múltiples razones, entre ellas la insuficiencia, además los que concurren a dichos centros realmente no son los que lo necesitan ya que algunos de ellos, bien pudieran pagar esa recreación en otras instituciones; en cambio los niños realmente necesitados que son los de menos recursos económicos ni siquiera se imaginan que existen tales posibilidades. Estos niños se encuentran en manos de los maestros de primaria y son los que deberán proporcionar la recreación.

El maestro puede encontrar en los juegos un instrumento para correlacionar la enseñanza con las áreas académicas y la recreación. Esto no quiere decir que los juegos sean fórmulas mágicas que consigan resolverlo todo, tienen en sí innegablemente, grandes potencialidades pero pueden llevar a buenos o malos resultados, según la manera en que sean utilizados.

El hecho de que un niño demuestre una actitud desfavorable con relación a las actividades físicas, temiéndolas o evitándolas o la circunstancia de que demuestre gusto -- por los juegos, depende mucho de la habilidad del maestro.

Las cualidades del maestro influyen decisivamente en el hecho de demostrar un niño iniciativa, consideración -- por los otros e imparcialidad, o llegar a la conclusión de que la victoria justifique el empleo de cualquier medio; y esta es la gran, la enorme responsabilidad de la escuela y el maestro.

NOBRE DEL JUEGO.- "Adivina quien soy".

GRADO.- 1/o.

PARTICIPANTES.- Todo el grupo.

FINALIDAD.- Sensorial.

MATERIAL.- Un pañuelo.

ORGANIZACION.- Se forma al grupo en círculo quedando uno dentro, al cual se le cubrirá los ojos con el pañuelo.

EXPLICACION.- El niño que queda en el centro será vendado de los ojos y tratará de adivinar quienes son sus compañeros haciendo las preguntas que desee y sin fingir la voz sus compañeros le contestarán con un chiste.

REGLAS.- No deberán fingir la voz al contestar, y cuando sean identificados pasarán al centro.

NOBRE DEL JUEGO.- "Quien es".

GRADO.- 1/o.

PARTICIPANTES.- Todo el grupo.

FINALIDAD.- Sensorial.

MATERIAL.- Un pañuelo.

ORGANIZACION.- Se forma con el grupo, un círculo dejando - un niño dentro de él con los ojos vendados.

EXPLICACION.- El niño que se encuentra vendado en el centro será conducido frente a un compañero al cual tocará con las manos para identificarlo por medio del tácto.

REGLAS.- Compañero que sea identificado pasará al centro.

NOBRE DEL JUEGO.- "Los patitos".

GRADO.- 1/o.

PARTICIPANTES.- Todo el grupo.

FINALIDAD.- Fonda Infantil.

MATERIAL.- Patis.

ORGANIZACION.- Se tocan las manos formando un círcu-

lo con el frente al centro.

EXPLICACION.- Soltándose de las manos entonarán el siguiente coro con la mímica respectiva:

Esta es una laguna
que en ella patos hay
que nadan muy contentos
cantando cua, cua, cua.

En este momento cantando cua, cua, cua, corren hacia el centro, en igual forma regresan a su lugar diciendo cua, cua, cua, balanceándose a los lados.

Cansados ya del agua
se salen a pasear
meneando sus colitas
cantando cua, cua, cua.

Se repiten los desplazamientos.

Al agua los patitos
cantando volverán
se tiran un clavado
cantando cua, cua, cua.

Se repiten los desplazamientos.

NOMBRE DEL JUEGO.- "Juego de palabras".

GRADO.- 1/o.

PARTICIPANTES.- Todo el grupo.

FINALIDAD.- Sensorial.

MATERIAL.- Palabras escritas en cartoncillo con colores.

ORGANIZACION.- Se forman en círculo.

EXPLICACION.- A una señal todos los alumnos tomarán un -- cartoncito que estará en el suelo dentro del círculo; el maestro preguntará al que escoja para que lo lea, si contesta bien tiene derecho a preguntarle al que -- está a su derecha y si no pasará al centro a formar --

un nuevo círculo con todos los que no sepan para volver a repetirlo.

REGLAS.- El alumno que recurra a su compañero para leer - saldrá del juego.

NOMBRE DEL JUEGO.- "El gato y el ratón".

GRADO.- 1/o, 2/o y 3/o.

PARTICIPANTES.- Todo el grupo.

FINALIDAD.- Velocidad.

MATERIAL.- Ninguno.

ORGANIZACION.- Se colocan los jugadores en círculo tomándose de las manos quedando un niño dentro y otro fuera del mismo.

EXPLICACION.- A una señal el gato que se encuentra dentro del círculo tratará de atrapar al ratón que está fuera rompiendo el círculo; logrando lo anterior deben dejar pasar al gato y al ratón libremente.

REGLAS.- Cuando el gato coge al ratón se cambia de jugadores y se empieza de nuevo. Se debe cambiar de pareja con frecuencia.

NOMBRE DEL JUEGO.- "Remolcar la llanta".

GRADO.- 2/o y 3/o

PARTICIPANTES.- Todo el grupo.

FINALIDAD.- Fuerza.

MATERIAL.- Llantas o cajas de cartón con objetos de diferentes pesos de acuerdo a la edad del niño.

ORGANIZACION.- Se forman equipos de 8 a 10 jugadores que se colocarán tras la línea de salida y separados entre sí a 10 metros.

EXPLICACION.- A los primeros niños de cada equipo se les dará una llanta o caja con objetos dentro sujeta -- con una cuerda de 2 metros; el niño tomará el extremo

de la cuerda y a la señal de salida remolcará la llanta o la caja hasta la señal, regresará y entregará al compañero siguiente,

REGLAS.- El alumno que interrumpa el trayecto hará perder un punto a su equipo. El equipo que termine primero será el vencedor.

NOMBRE DEL JUEGO.- "Pelota en el aire".

GRADOS.- 4/o, 5/o y 6/o.

PARTICIPANTES.- Todo el grupo.

FINALIDAD.- Destreza.

MATERIAL.- Pelotas.

ORGANIZACION.- Se forma al grupo en hilera, cuantas pelotas se tenga.

EXPLICACION.- Se entrega una pelota a cada hilera y a una señal sin cambiar de posición, se pasa la pelota hacia atrás por encima de las cabezas de mano en mano - hasta que llegue al último quien al recibirla correrá al frente hasta la meta final, regresará igualmente - corriendo a colocarse precisamente al frente de su hilera y pasará a su vez la pelota hacia atrás siguiendo el juego en la misma forma.

REGLAS.- El que cambie de posición al dar o recibir la pelota será un punto malo para su equipo. El equipo -- que no pase la pelota de mano en mano se descalificará.

NOMBRE DEL JUEGO.- "Carrera de estafeta".

GRADOS.- 4/o 5/o y 6/o

PARTICIPANTES.- Todo el grupo.

FINALIDAD.- De velocidad.

MATERIAL.- Una estafeta por cada equipo.

ORGANIZACION.- Se divide el grupo en equipos y se forman

en hileras, y el primero se colocará en la línea de salida.

EXPLICACION.- Al frente de cada hilera a 20 metros se pinta un círculo de 1 metro de diámetro, 20 metros más allá otro círculo igual colocándose un jugador en cada círculo. A una señal sale el primer jugador de cada hilera que lleva la estafeta y se la entrega al del primer círculo, quedándose en él, el jugador que recibió la estafeta corre y se la entrega al del segundo círculo quedándose en él, el jugador del segundo círculo que la recibió regresa corriendo a entregársela al segundo jugador de la hilera que nuevamente corre a entregársela al del primer círculo y así hasta terminar la hilera.

REGLAS.- El que entrega la estafeta no debe pasarse del círculo. El que la recibe debe hacerlo dentro del círculo.

NOMBRE DEL JUEGO.- "Carrera romanas".

GRADOS.- 4/o, 5/o y 6/o-

PARTICIPANTES.- Todo el grupo.

FINALIDAD.- Destreza.

MATERIAL.- Un bastón por equipo.

ORGANIZACION.- Los jugadores se colocan en hilera de 2 al frente en la línea de salida.

EXPLICACION.- Los dos primeros de cada hilera correrán hasta la línea indicada sin soltar el bastón, regresan corriendo y cuando llegan frente a los primeros bajan el bastón a una altura de 30 cm. del suelo, lo pasan por debajo hasta la última pareja, obligando a todos los jugadores a brincar el bastón, tan pronto como terminen, sin soltarlo corren a entregárselo a la pareja siguiente que ejecutará lo mismo.

REGLAS.- No deben soltar el bastón.

NOMBRE DEL JUEGO.- "Voli cachado"

GRADOS.- 4/o y 5/o.

PARTICIPANTES.- Todo el grupo dividido en equipos de 6 u 8

FINALIDAD.- Predeportivo de voleibol.

MATERIAL.- Una cancha, una red y una pelota de voleibol.

ORGANIZACION.- Se colocan los dos equipos dentro de la cancha uno de cada lado de la red.

EXPLICACION.- Se efectúa el servicio desde la línea final en cualquier forma; el equipo que recibe debe cachar la pelota y combinar en la misma forma a sus compañeros de manera que sea cachada en tres ocasiones antes de ser pasada a la cancha contraria para ser cachada y jugada en la misma forma. Se trata de que el equipo contrario no pueda cachar la pelota.

REGLAS.- Al no cachar la pelota es un punto malo. Deben cachar la pelota y combinarla tres veces consecutivas el juego es a 15 tantos.

NOMBRE DEL JUEGO.- "Relevos encestando".

GRADOS.- 4/o, 5/o y 6/o.

PARTICIPANTES.- Todo el grupo.

FINALIDAD.- Predeportivo para el basquetbol.

MATERIAL.- Una cancha y dos balones de basquetbol.

ORGANIZACION.- Se divide el grupo en dos equipos y se colocan en hilera a la mitad de la cancha y frente a la canasta.

EXPLICACION.- La pelota la tendrá el primero de adelante; teniendo todas las piernas separadas, la pelota será pasada por debajo de las piernas hasta llegar al último jugador que irá botando para encestar la pelota, - una vez logrado correrá a colocarse adelante de su hilera y pasar la pelota por debajo de las piernas hasta llegar al último y así sucesivamente.

REGLAS.- La pelota no debe salir y debe botarse con una mano.

NOMBRE DEL JUEGO.- "Futbolito".

GRADOS.- 5/o y 6/o.

PARTICIPANTES.- Todo el grupo dividido en equipo de 6 u 8.

FINALIDAD.- Predeportivo de futbol.

MATERIAL.- Un patio, un gis, 2 cajas y una pelota de futbol.

ORGANIZACION.- Se colocan las cajas una en cada extremo de la cancha; se pinta un círculo de 3 metros de diámetro quedando la caja en el centro de cada círculo; la pelota se coloca en el centro de la cancha.

EXPLICACION.- Se trata de que cada equipo le pegue a la caja con la pelota combinándola con los pies. Cada vez que sea tocada la caja será un gol.

REGLAS.- No se debe tocar la pelota con las manos; se debe atacar o defender sin meterse dentro del círculo; todas las faltas serán castigadas con tiros directos sin barrera protectora; la duración del partido será de 10 minutos.

NOMBRE DEL JUEGO.- "La fosa china".

GRADOS.- 5/o y 6/o.

PARTICIPANTES.- Todo el grupo dividido en 4 equipos.

FINALIDAD.- Predeportivo de atletismo.

MATERIAL.- 4 cuerdas y un gis. Patio grande.

ORGANIZACION.- Se divide al grupo en 4 equipos y se colocan en hilera frente a la fosa que forma pintando una raya adelante de cada equipo y colocando la cuerda paralela a 50 cm.

EXPLICACION.- Deberán saltar uno por uno la fosa tomando el vuelo necesario, cuando hallan pasado todos se aumenta la distancia 20 cm. cada vez.

REGLAS.- Será eliminado del juego aquel que no logre saltar la fosa; ganará el que quede al último.

INVESTIGACION DE CAMPO

El presente cuestionario tiene por objeto saber como funciona la recreación en la escuela primaria. Compañero maestro contesta con honestidad y franqueza, recuerda que los resultados son para beneficio de la educación.

- 1.- ¿La recreación es indispensable en la escuela primaria?
Si No Tal vez
- 2.- ¿El juego es una necesidad en el niño?
Si No Tal vez
- 3.- ¿El patio de recreo es un laboratorio psicológico para ver cómo se desenvuelve el niño?
Si No Tal vez
- 4.- ¿El desarrollo del niño necesita ejercicios adecuados a su edad?
Si No Tal vez
- 5.- ¿El juego en forma encauzada es benéfico para los niños?
Si No Tal vez
- 6.- ¿Los juegos recreativos contribuyen a la formación integral del niño?
Si No Tal vez
- 7.- ¿Por medio del juego se educa para la vida misma?
Si No Tal vez
- 8.- ¿Especialmente en el 1/er. grado el niño debe adquirir desenvolvimiento físico y psíquico?
Si No Tal vez
- 9.- ¿El maestro debe tener la formación suficiente para encausar la recreación?
Si No Tal vez
- 10.- ¿El niño puede aprender jugando?
Si No Tal vez

Tabulación de datos de la investigación de campo.

	Si.	No.	Tal vez
1.- ¿La recreación es indispensable en la escuela primaria?	98 %	0 %	2 %
2.- ¿El juego es una necesidad en el niño?	100	0	0
3.- ¿El patio de recreo es un laboratorio psicológico para ver como se desenvuelve el niño?	92	4	4
4.- ¿El desarrollo del niño necesita ejercicios físicos adecuados a su edad?	98	0	2
5.- ¿El juego en forma encauzada es benéfico para los niños?	100	0	0
6.- ¿Los juegos recreativos contribuyen a la formación integral del niño?	92	4	4
7.- ¿Por medio del juego se educa para la vida misma?	86	8	6
8.- ¿Especialmente en el 1/er. grado el niño debe adquirir desenvolvimiento físico y psíquico?	92	6	2
9.- ¿El maestro debe tener la formación suficiente para encausar la recreación?	96	4	0
10.- ¿El niño puede aprender jugando?	96	4	0

Interpretación de datos de la investigación de campo.

Se hizo la investigación de campo con maestros de diferentes zonas escolares de la región y diferente preparación. Se elaboraron 50 cuestionarios con 10 preguntas y - mi interpretación es la siguiente:

En la primera pregunta casi todos están de acuerdo -- conmigo ya que solamente uno difiere de lo indispensable -- que es la recreación en la escuela primaria.

En la segunda pregunta todos los maestros estamos conscientes que el juego es una necesidad en el niño.

En la tercera pregunta, se nota la poca preparación -- de algunos maestros al dudar o negar la importancia del patio de recreo.

En la cuarta pregunta, la mayoría acepta que los ejerccicios deben adecuarse a la edad de los educandos.

En la quinta pregunta, siempre han aceptado y reconocido lo benéfico que es un juego bien encausado.

En la pregunta número seis, se nota falta de información de lo que es la educación integral.

en la séptima pregunta, se nota que algunos maestros todavía piensan que el juego en la escuela es para perder tiempo.

En la octava pregunta se ve que algunos no conocen a los niños de primero.

En la novena y décima pregunta, muy pocos no aceptan -- la nueva corriente educativa.

CONCLUSIONES:

De todos los anteriores conceptos expuestos en los capítulos de ésta tesis, he llegado a varias conclusiones, - las cuales fundamentalmente son:

- 1.- Es necesario que el maestro que tiene a su cargo un grupo entienda el más amplio concepto de recreación para poder encauzar a sus alumnos en tan importante actividad en la escuela primaria.
- 2.- Ya que la nueva corriente educativa en México pretende darle a la recreación el lugar que le corresponde; es necesaria la unificación y aplicación de los programas recreativos.
- 3.- Como se pretende darle al maestro la responsabilidad de guiar la recreación en la escuela primaria, es necesario que en su formación reciba una amplia información sobre recreación.
- 4.- En la medida en que el maestro esté preparado será la forma en que pueda ayudar a sus alumnos en actividades recreativas, descubriendo por medio de ésta los problemas de cada niño y ayudándolos en forma necesaria y adecuada.
- 5.- Es necesario poner más atención a las necesidades lúdicas del niño ya que de ello depende la proyección que tenga en el futuro, porque a través del juego se prepara para la vida misma.
- 6.- El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo armónico del individuo para formarle hábitos de salud, de trabajo, de utilización del tiempo libre, -

contribuyendo con ello a la formación del carácter.

- 7.- Tomando en cuenta que existen juegos de innumerables tipos, la clasificación deberá hacerse de acuerdo a las finalidades y función que desempeñan ya sea pedagógica, psicológica y fisiológica.
- 8.- Un programa de juegos deberá estar basado en una clasificación que será seleccionada por el maestro tomando en cuenta las necesidades de sus alumnos, la capacidad de él mismo, las condiciones de la escuela y el ambiente en que se desenvuelve.
- 9.- El desarrollo de los niños obedece a una secuencia regular a pesar de que las personas crezcan a ritmos y velocidades diferentes; las cualidades que distinguen a un ser humano de los otros y que forman lo que se le llama personalidad, la cual se afirma por medio de la recreación.
- 10.- El maestro tiene la necesidad de conocer a sus alumnos para planear sus juegos de manera acertada, teniendo en cuenta las posibilidades físicas e intelectuales y el nivel de madurez emocional y social para hacerlo apto en la sociedad en que viva.
- 11.- Deben existir parques y jardines a donde vayan los niños a jugar, ya que es indispensable la convivencia y sobre todo saber utilizar el tiempo libre desde la infancia.
- 12.- La Secretaría de Educación Pública debe utilizar todos los medios de difusión a su alcance, revistas, boletines, prensa, radio y televisión, etc. para difundir programas de recreación acordes a las necesidades de los niños, maestros y padres de familia.

BIBLIOGRAFIA

- Makarenko, Anton S. Conferencia sobre Educación Infantil - 5/a. Edición. México, D.F. 1976.
- Claparede E. La Escuela y la Psicología. 5/a. Edición. Buenos Aires, Argentina. Editorial Losada, S. A. 1965.
- Partridge, E. Bühler, Ch. y otros. La Recreación Infantil - 1/a. Edición. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós --- 1965.
- Aberastury, Arminda. El niño y su Juegos. 3/a. Edición, Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós 1963.
- Barreto, A. Cipriano. La Funciones de la Educación Física, Deporte y Recreación, en el Desarrollo Social. Editorial Educación Física. 1975.
- Del Pozo, Hugo. Recreación Escolar. 2/a. Edición. México, D. F. Editorial Avante. 1975.
- Lezada, Arquímides y Bringas, Eréndira. Programa y Guías - Didácticas de Educación Física para Escuela Primarias. 1/a. Edición. México, D.F. Editorial Educación Física. 1973.
- Le Boulch, Jean. La Educación por el Movimiento. 1/a. Edición. Buenos Aires Argentina. Editorial Paidós.
- Moncada García, Francisco. Así Juegan Los Niños. 3/a. Edición. México, D.F. Editorial Avante. 1968.
- E. Esquivel, Beatriz. y Páez González, Miguel Angel. Aprendí Jugando. 1/a. Edición. México, D.F. Editorial Educación Física. 1976.
- León López, Enrique, G. García T. Guillermo. Coen, Arriago. El Devenir de la Educación, segundo tomo. 1/a. Edición México, D.F. Editorial de Cultura Popular. 1974.
- Mendieta Alatorre, Angeles. Tesis Profesionales. 9/a. Edición. México, D.F. Editorial Porrúa, S.A. 1976.
- Garza Mercado, Ario. Manual de Técnicas de Investigación. 5/a. reimpresión, México, D.F. Editorial El Colegio de --- México. 1976.

FE DE ERRATAS.

DICE	DEBE DECIR	PAGINA
lineas	líneas	3, 40 y 41
condecender	condescender	4
ocaciones	ocasiones	10
escojer	escoger	13 y 34
facilmente	fácilmente	16
proacticando	practicando	17
para se	para ser	21
la habilidades	las habilidades	26
embrago	embargo	28
gía	guia	30
en suelo	el suelo	31
pedagógica	pedagógica	47