

UN
UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

Secretaría de Educación Pública
Coordinación General del Sistema de Educación a Distancia
Unidad Sead 161
Morelia, Mich.



“EL JUEGO en la formación integral DEL NIÑO”

INVESTIGACION DOCUMENTAL

Que para obtener el Título de Licenciado en Educación Primaria

Presenta

Rafael Puente Ornelas

MORELIA, MICH, 1979.

D E D I C A T O R I A

Con todo cariño dedico este peque
ño trabajo a mi madre, como un frutu
to más de mis esfuerzos que a ella
entrego para su satisfacción.

A mi esposa, de la que he tenido
comprensión, para mi mejoramiento
profesional.

Dedico este trabajo a mis hijos, a
quienes pretendo, con el presente,
darles mi mejor ejemplo de deseo
de superación.

Dedico este opúsculo a mis maegtro
s, a quienes agradezco su vali
osa enseñanza.

INDICE

	Pág.
INTRODUCCION	1
I.-Importancia de la recreación en la formación int.del niño	2
I.1.-Datos históricos de la recreación	3
I.2.-Antecedentes históricos de la preparación organizada para la formación integral del niño	9
I.3.-Participación de la escuela en la recreación como parte de la formación integral del niño en la época actual....	12
II.-Definición y pensamientos del juego	16
II.1.- ^A que llamamos desarrollo integral del niño	19
III.-El aspecto fisiológico del juego	21
El juego en los niños	22
Significado del juego	23
Origen de algunos juegos	23
Ingeniosidad de algunos niños para sus juegos	23
Aspecto didáctico del juego	24
IV.-Clasificación de los juegos	26
IV.1.-Algo de lo que se debe saber en la práctica del juego	28
IV.2.-Bases para clasificar los juegos	30
IV.3.-Clasificación de los juegos	31
IV.3.1.-Juegos de iniciación deportiva	32
IV.3.2.-Juegos tradicionales	32
IV.3.3.-Juegos de adiestramiento para participar en reuniones sociales	33
IV.4.Descripción de algunos juegos	35
IV.5.-TITULOS DE JUEGOS	35
IV.5.1.-Haces esto y añades algo	35
IV.5.2.-Conejos y cazadores	37
IV.5.3.-Tomando el bastón	39
IV.5.4.-Reparto de objetos	40
IV.5.5.-La familia	42
IV.5.6.-El tangrán	43
IV.5.7.-Carreras de resistencia	46
IV.5.8.-Jugando a los soldados	46
IV.5.9.-La canica escondida	47
IV.5.10.-El cazador	48
IV.5.11.-Juego de ajedrez	49
V.-PROPOSICIONES	56
RECOMENDACIONES PARA EL MAESTRO	57
SUGESTIONES DE ENSEÑANZA	58
CONCLUSIONES	61

P R E F A C I O

El autor de este trabajo, Profesor de escuela primaria desde hace 34 años, conociendo a los niños de edad escolar y sabiendo que su principal interés es el juego, motivo por el cual se aboca a hacer un análisis sobre este aspecto, en la educación del niño, dentro y fuera del Plantel Educativo, el título de la obra lo dice "EL JUEGO EN LA FORMACION INTEGRAL DEL NIÑO", es un trabajo abierto, sin la menor pretensión de error en su contenido, pero si basado, en su parte modular, en la vida real y en Autores de reconocida capacidad pedagógica. El hombre desde los primeros albores de su existencia juega y debió de ser así, porque así lo hacen también los animales irracionales de la escala superior; Karl Gross en 1896 según expresa el Dr. E. Claparede, formula la teoría del ejercicio preparatorio y en ella analiza que los juegos varían según las categorías de los animales y que las actividades desplegadas en los juegos de una categoría determinada se parecen mucho a las actividades desplegadas por esa misma categoría cuando llega a ser adulta y que existen tantos juegos, como instintos hay en los animales: -Hay juegos de lucha, de caza, de combate, juegos eróticos, etc...etc... Todo esto será motivo de análisis en el contenido de este opúsculo.

PROLOGO

Al finalizar la segunda guerra mundial, los pueblos de las Naciones Unidas se preocuparon grandemente por el destino de la niñez y de la juventud y tratando de crear condiciones para hacer valederos los Derechos fundamentales del hombre, conservar su dignidad y su valor como persona humana, proclamando la igualdad de Derechos entre hombres y mujeres sin importar raza, color, ni religión, en un clima de justicia y respeto para todos, pugnando por promover el progreso social y el nivel de vida de los pueblos, dentro de un concepto de paz, de libertad y de justicia. El 4 de noviembre de 1946 se creó la U N E S C O organismo mediante el cual se contribuirá a la paz y a la seguridad internacional, mediante la educación, la ciencia y la cultura, enseñando y practicando el respeto a las leyes y el amor a la justicia y creando condiciones favorables para aumentar la comprensión y acabar los obstáculos que se opongan a la manifestación libre del pensamiento humano y con base a este antecedente en varios países se inició una serie de reformas en los programas y planes de trabajo educativo, todo esto surgió con el propósito de mejorar el rendimiento escolar del trabajo docente, en los establecimientos educativos, ahora ya con los nuevos programas, basados en los nuevos métodos de enseñanza, experimentados por: William James, John Dewey, Baldwin, Bergson, etc... se planifica la enseñanza para que todo el trabajo educativo contribuya al desenvolvimiento armónico de las facultades de la personalidad del educando. Aquí en México, desde la parte legal, plasmada en el Artículo 3/o. Constitucional, en el que se establece, que la educación que imparta el Estado, Municipio o iniciativa privada, tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y apegados a este principio

pio, están hechos los programas editados por la SEP en nuestro país, así que la Escuela Oficial de Instrucción Pública, donde se imparte la enseñanza Primaria, con todos los recursos, se propone la formación, fisión y efectiva de los niños, igualmente se propone fomentar en ellos el instinto gregario, dándoles oportunidad para reunirse, para que platicuen, combien impresiones y se enseñen a actuar frente a un grupo humano del cual forman parte; ahora en la actualidad con la profecía de los nuevos métodos pedagógicos globalizadores aplicados a la enseñanza, estos métodos meditados ingeniosamente pueden dar lugar a la concepción de áreas de trabajo que por su contenido un tanto difícil y que vienen siendo para los alumnos las más tediosas, asociadas con otras áreas de fácil comprensión y de estructura divertida, formen en conjunto una unidad de aprendizaje que aparte que sea amena y recreativa, sea de fácil asimilación para los educandos.

Ahora con la complejidad de la vida en este mundo contemporáneo, en que hay que coordinar la recreación y el trabajo a fin de que el individuo pueda rendir una fructífera jornada de trabajo sin que tenga que agotarse físicamente y moralmente, al juego se le ha dado un lugar de privilegio en el trabajo educativo dentro de las aulas de clases, los oportunos descansos, las actividades un tanto o cuanto apartadas de las obligaciones diarias, pero que benefician la personalidad formativa del educando, el maestro en la escuela, debe estar capacitado para dar a los alumnos una muy bien orientada recreación que permita a sus discípulos aprovechar al máximo el tiempo libre y él como educador, debe aprovechar el juego para descubrir en los educandos su vocación a fin de que enseñe a los niños en las aptitudes que presentan, ya que muchos niños desde muy temprana edad, van revelando algunas aptitudes, que estas bien orientadas, pueden fructificar cuantitativa y cualitativamente.

Hay que enseñar a los niños a jugar, esto los hará en el futuro, hombre útiles sin visos de alcoholismo y drogadicción, desde luego nos referimos a juegos escolares bien orientados que más tarde no vayan a degenerar en actos indeseables, sino más bien

los sean útiles para que aprovechen al máximo sus vacaciones y los días de descanso, ahora tomando en cuenta la enorme importancia que tiene en el mundo contemporáneo la sana recreación para la formación integral del niño, a este respecto, escribo a continuación algunas líneas, las cuales me permito poner a consideración del honorable jurado que dictará su veredicto sobre el contenido de ellas a fin de que me sean autorizadas para lograr mi anhelo de titulación, en la licenciatura de Educación Primaria.

INTRODUCCION

Para los amables lectores, a quienes presentamos este trabajo hemos de tratar de resolver el

PROBLEMA

¿ Cual es la razón por la que en la Escuela Primaria debe practicarse de manera organizada y sistematizada el juego para el desarrollo integral - del niño?

HIPOTESIS

El niño requiere de un procedimiento organizado y sistematizado del juego, con la finalidad de lograr su desarrollo integral.

OBJETIVOS DE LA HIPOTESIS

- 1.-Analizar la función que ha tenido la recreación a lo largo de la historia
- 2.-Señalar la importancia del juego en el proceso educativo.
- 3.-Precisar el valor del juego en la formación integral del niño.
- 4.-Elaborar conclusiones y proposiciones sobre el juego y su importancia en la Educación Primaria.

OBJETIVOS GENERALES

- 1.-Analizar el proceso histórico de la recreación y su función social y educativa.
 - 1.1.-Datos Históricos
 - 1.2.-Principios y bases de la recreación y la recreación infantil
 - 1.3.-El juego y la recreación
- 2.-Señalar la importancia del juego en el proceso educativo
 - 2.1.-Analizar diferentes conceptos del juego
 - 2.2.-Teoría del juego (Psicologías Sociales)
 - 2.3.-Opiniones sobre el valor didáctico del juego)
 - 2.4.-Funciones didácticas del juego
 - 2.5.-La clase de Educación Física
 - 2.6.-Juegos tradicionales
 - 2.7.-Conclusiones
- 3.-Precisar el valor del juego en la formación integral del niño
 - 3.1.-Bases de una formación integral
 - 3.2.-La Educación y sus objetivos
 - 3.3.-Papal y/o funciones del juego en la Educación Primaria.

CAPITULO I

IMPORTANCIA DE LA RECREACION EN LA FORMACION INTEGRAL DEL NIÑO

En la actualidad es importante que padres de familia y maestros se preocupen por la niñez, para que esta reciba una sana y bien orientada recreación, el descuido de este problema en varios casos ha conducido a los niños y a los jóvenes a caer en las garras del vicio, en la drogadicción, de la cual tanto se habla en nuestros días haciendo de esos pobres seres unas víctimas del vicio, que con el tiempo son verdaderas lacras sociales que parasitan de los reducidos presupuestos familiares, si con la niñez mexicana pensamos hacer hombres fuertes sanos, equilibrados física y moralmente, debemos preocuparnos en darles una recreación que aparte de que les proporcione un magnífico pasatiempo, los eleve a que obtengan sensibilidad artística, comprensión con sus semejantes, espíritu de cooperación y otras tantas virtudes con las que alcancen no solo su felicidad, sino también la de aquellos seres que los rodean, la música, la poesía, el canto, el baile, el dibujo, la pintura, la escultura, el deporte, el atletismo, la lectura, los juegos escolares y otras constructivas recreaciones que pueden ser cualidades en el hombre, siempre que las cultive y esto generalizado en nuestro país puede ser el cimiento para el logro de mejores ciudadanos, útiles a la Patria, a su familia y a ellos mismos.

Tomando en cuenta, que los intereses infantiles, son fundamentalmente el juego, es por ello que he escogido este tema, EL JUEGO EN LA FORMACION INTEGRAL DEL NIÑO del cual me ocuparé a lo largo de este trabajo.

I.1.-DATOS HISTORICOS DE LA RECREACION

Según datos históricos recopilados por varios estudiosos, desde que aparece la humanidad sobre la tierra, manifestó siempre su preocupación por jugar, por recrearse y todos los pueblos de la antigüedad se recrearon, cada uno a su manera, pero por lo general casi siempre lo hicieron con carácter religioso, deseo aclarar antes de seguir adelante, que al hablar de nuestros antepasados refiriéndonos a sus juegos y sus demás recreaciones, hablaremos sólo de los adultos y no de los niños, como lo deberíamos de hacer en nuestro trabajo, pero esto se debe a que por aquellos días al niño lo consideraban siempre como un adulto en miniatura, Teoría del homúnculo, no había preocupaciones por darle al niño un trato distinto al del adulto, en la primer década de este siglo, dice la Doctora María Montessori en su libro titulado "EL NIÑO" refiriéndose al escolar de aquel tiempo, "La higiene comenzó combatiendo la mortalidad infantil. Enseguida demostró que el niño, visto en la escuela, era una víctima del trabajo, un martir desconocido, un condenado por la vida, como niño, puesto que terminada la época de la escuela, también termina la niñez. La higiene escolar lo describía infeliz, con el alma contraída, la inteligencia cansada, los hombros caídos, el pecho encogido hasta predisponerlo a la tuberculosis. No se le pone ante un trabajo de obrero, sino ante su condenación. El niño era un ser humano olvidado por la sociedad y más aun, por los mismos que lo deberían amar y conservarle la vida; y luego se pregunta ¿Que es el niño? =Era una criatura molesta para el adulto. No hay lugar para el niño en la casa, cada vez más reducida de la ciudad moderna, no hay lugar para el niño en las calles, porque los vehículos se multiplicaban y las banquetas quedaban obstruidas por una multitud presurosa. Cuando las necesidades son urgentes. Ambos, padre y madre, van al trabajo, y si -

faltaba el trabajo, la miseria oprime al niño y lo arrastra con los adultos. Pero aun en mejores condiciones, se manda al niño a la guardería, con extraños a sueldo. Por aquel tiempo, no había un refugio donde el niño pudiera sentir que su alma fuera comprendida, o donde su actividad pudiera desenvolverse. Era necesario que se estuviera quieto, que se callara, que no tentara nada, porque nada era para él. Todo era de la propiedad del adulto. Todo es tal para el niño. De ahí esta famosa frase que ahora solo tiene un sentido metafórico "Te tuve sobre mis rodillas cuando eras niño" o bien "Eso lo aprendiste en las faldas de tu mamá". Si bien el niño se sentaba en el suelo, se le regañaba; si bien se sentaba en la escalera, se le regañaba. Era necesario que un adulto se dignara tomarlo en sus rodillas, para que pudiera sentarse; el niño era un ser que vivía en el ambiente del adulto. Era un molesto que buscaba y no encontraba nada para él, que si entraba en alguna parte se le echaba de ahí. Su posición fue como la de un hombre sin derechos civiles y sin ambiente propio: Un extraño social, a quien todo el mundo pudo tratar sin respeto, insultarlo, pegarlo, castigarlo, ejercer de un derecho recibido por la naturaleza: el derecho del adulto.

El adulto, por un fenómeno psíquico misterioso, se había olvidado de preparar un ambiente para su niño. En la organización de leyes sucesivas, había dejado a su propio heredero sin ley y, en consecuencia, fuera de la ley, lo había abandonado sin dirección, al instinto de la tiranía que existe en el fondo de cada corazón del adulto.

Siguiendo adelante con el estudio de la recreación en los antiguos pueblos, vemos a :

LOS ISRAELITAS, HEBREOS O JUDIOS. -- Sus grandes fiestas, fueron: El sabbat o reposo semanal,

La pascua, fiesta solemne celebrada a la mitad de la luna de marzo en memoria de la libertad del cautiverio de Egipto,

Pentecostes, fiesta instituida en memoria de la Ley de Dios que les entregó en monte Sinaí, se celebra 50 días después de la pascua.

La fiesta de los tabernáculos o cabañuelas en memoria de haber habido, sus mayores, en el desierto, debajo de tiendas o cabañas antes - de entrar en tierra de Canaán.

LOS PERSAS.-Su recreación en las fiestas religiosas, los días de sacrificio, los sacerdotes de Ormuz se presentaban vestidos de blanco, subían en procesión a los altares, donde ardía la pira sagrada, allí preparaban a la oveja víctima para inmolarla, que bien podía ser caballo, buey o cabra, sobre ella pronunciaban fórmulas de consagración, después iban repartiendo entre los concurrentes bebidas alcohólicas suavemente perfumadas y delicadamente añejadas con hierbas y frutas olorosas; comenzaban a entonar los himnos sagrados, después de inmolar a la víctima que servía de holocausto, seguían repartiendo más - bebidas y fervorosamente continuaban cantando himnos y plegarias y algunos exorcismos, aquella carne ya rostizada frente a la pira sagrada que estaba expuesta en el altar, poco a poco servía de sagrada comunión, a la vez que era una succulenta y solemne comida, aquella - carne era servida en cazuelas de barro.

LOS GRIEGOS.-El pueblo Griego todo entero concurría a sus fiestas - religiosas, en ellas se veían espectáculos como las carreras de caballos, aquellos ágiles jinetes, en que ya para llegar a la meta saltaban para llegar a pie, los combates gímnicos, las carreras a pie con o sin armas, las competencias de salto de altura y de distancia, el lanzamiento del disco, de la jabalina y del martillo, la lucha a brazo partido, el pugilato y el pancracio donde era permitida todo golpe o torcedura con tal de derribar al adversario. A los atletas participantes además de recibir un trofeo que era una palma o una corona de laurel o de oliva, eran recibidos en su lugar de origen con grandes fiestas, se les dispensaban grandes honores y muchas veces eran - elevados a la categoría de hemidioses. La adoración a la diosa Flora de origen sabino, diosa de las selvas floridas y jardines, esposa de céfiro. Los griegos la nombraron Cloris, a partir del año 513 A. de C. se celebraron en su honor los juegos florales, muy recreativos que duraban 6 días; en sus comienzos, fueron estos juegos inocentes, pero degeneraron más adelante en orgías licenciosas*. Los principales - juegos religiosos fueron los Olímpicos en Elis, en honor de Zeus; los Píticos en Delfos, en honor de Apolo; los Ístmicos en Corinto, en honor de Poseidon; los Nemeos en Argolide en honor de Hércules, de estos los más famosos fueron los Olímpicos que hacían cada 4 años, -

*(Enciclopedia cultural de la Unión Tipográfica, Editorial Hispano América, Tomo 7, Pág. 242)

llamándolo a este lapso, una olimpiada y su nombre servía para anotar la cronología Griega y así se decía, tal o cual hecho - tuvo lugar en 1/o., 2/o., 3/o., o 4/o. año de tal olimpiada. - Además de estas fiestas mencionaremos también las fiestas con - que adoraban a Dionicio, fiesta muy animada que nada le pedía a las fiestas Persas.

EGIPTO. - En donde la recreación se unía fuertemente a los actos sagrados, siendo las grandes fiestas en el templo mayor de AMON en Luxor. - Los actos sagrados celebrados en el Nilo consagrados a Osiris a Isis y a Horus, los actos en honor al buey apis que ejecutaban en la plaza pública, también eran divertidos e imponentes. Ver como los sacerdotes ejecutaban sus actos acrobáticos sobre las astas y el lomo del buey apis.

LOS ASIRIOS. - La recreación de este pueblo consistía en las grandes fiestas que realizó, para adorar a Ishtar en Ninive y a Marduk en Babilonia a quienes ofrendaron sacrificios humanos, los prisioneros de guerra, eran las víctimas, pobres gentes que eran objeto de los más afrentosos suplicios, los cuales iban aumentando hasta causarles la muerte.

LOS FENICIOS. - Este pueblo también se recreó con sus fiestas religiosas que efectuaban en el solsticio de verano, adoraban a Astarté a quien en sus actos litúrgicos en los bosques y ciudades, las mujeres gritaban y se lamentaban por las noches, esto lo hacían a voz en cuello, se rasuraban la cabeza, se rasgaban los vestidos y se rasguñaban la cara hasta sangrarse, este acto frenético duraba siete días.

LOS ROMANOS. - En sus fiestas religiosas practicaron el teatro, - donde presentaron comedias, tragedias, farsas y pantomimas.

El circo donde presentaban en tiempos de Calígula, como primer número, una procesión en la cual aparecía en la vanguardia los magistrados, los clientes, enseguida desfilaba la aristocracia, después los aurigas, atrás los luchadores y en la retaguardia los sacerdotes y los miembros de sus corporaciones religiosas, a estos actos asistían, a veces, más de 300000 espectadores.

El anfiteatro era otro local en que presentaban combates de gladiadores a pie o a caballo, en ocasiones se presentaban también

a luchar en carro, la competencia se hacía por parejas o por grupos siempre con armas diferentes, la lucha terminaba cuando un grupo de contendientes moría.-Este pueblo fue asiduo adorador de Bacó a quien ofrendaban con vino consagrado, verdaderas orgías, con todo el libartínaje.

LA EDAD MEDIA.-La recreación ya en la edad media cambió, dejó de ser exclusivamente religiosa, en aquella sociedad basada en la desigualdad, en donde pocos eran los que poseían todos los bienes materiales y derechos civiles, militares o sagrados y la gran mayoría, el pueblo, era donde descansaban todas las obligaciones, la guerra era la recreación favorita y a falta de guerra los señores se distraían en las justas y los torneos que más tarde se convirtieron estos en simulacros de combate, verdaderas batallas entre dos tropas a campo cerrado; la cacería era otra recreación que los señores cultivaban, al final de cada guerra o torneo lo celebraban con una comida espléndida, hacían banquetes también para celebrar los bautizos o los casamientos, acostumbraban interrumpir las fiestas con algunas diversiones llamadas entremeses, estos consistían en soltar tórtolas o halcones que mataban al vuelo en ese momento, los juglares, los músicos, los acróbatas, los malavaristas y prestidigitadores también participaban con sus actuaciones en aquellas grandes ocasiones de placentera recreación.

MEXICO PRECORTESIANO.-

LOS AZTECAS.-Con frecuencia efectuaban ceremonias sagradas en honor a Huitzilopochtli, ahí practicaban como acto sagrado un juego de pelota de corcho, con todo el cuerpo, sin meter las manos, quien lograba encestar la pelota, tenía derecho a quitarle las joyas a la persona que lograra agarrar, de esa forma, participaban todos los asistentes.

Los Aztecas tuvieron Instituciones públicas dedicadas a la educación donde enseñaron a sus niños y jóvenes también a recrearse, esas Instituciones fueron: El Calmecac, donde asistían los pilis o sean los hijos de los nobles; el Telpochcalli donde asistían los macehuales o sean los hijos del pueblo, también los jó-

venes asistían al Culcalco donde se enseñaban a la música, al canto y a la danza.

LOS MAYAS.-Para su recreación y solaz del pueblo, los mayas - cultivaron el teatro, ahí los actores actuaban con disfraces y representaban farsas, comedias y dramas, donde hacían revivir historias, fábulas y mitos sagrados.

LOS TOTONACAS.-Se recreaban practicando el juego del volador, que consistía en pararse un individuo bailando y tocando una flauta, en la punta de un poste de aproximados 40 metros de altura, de allá pendían cuatro reatas por las cuales al girar en torno del poste, iban descolgando cuatro hombres hasta llegar al suelo, este juego lo practicaban en honor a la diosa de la fertilidad.

LOS PIPIRIDAS.-Practicaron las borracheras sagradas, ofrendando en esos actos, algunas aves que sacrificaban y asaban, quemaban también incienso, rociaban agua bendita y en las grandes ceremonias ofrendaban sacrificios humanos a su dios principal - COLTZIN en que ofrendaban la sangre de sus víctimas, estas ceremonias eran religiosas pero a la vez el pueblo se recreaba al reunirse en templos y plazas.

Como dejamos visto hasta aquí, en todos los pueblos de la antigüedad la recreación no tuvo más importancia que la religiosa, el hombre desde niño se preparaba para practicar esas costumbres recreativas, en el pueblo Griego y en el Romano en forma sistematizada, por medio de duros entrenamientos prepararon a su niñez y a su juventud, no solo para participar en los actos sagrados que fueron muy solemnes, sino también, para formar los futuros ciudadanos que fueron ágiles, resistentes, fuertes, disciplinados, esteicos y aptos para las artes marciales.

En los siguientes capítulos, más nos referiremos al juego como recreación que contribuye a la formación integral del niño y principal objetivo de este trabajo, de ninguna manera negaremos el valor formativo que tiene la radio, el cine, la televisión, exposiciones, impresos, etc...etc..., nos referiremos al juego, por ser Karl Groes en Suiza, Lavy Mesmer en Alemania, Kerchensteiner en Munich, Ovidio Decroly en Bruselas y otros muchos pedagogos de reconocida autoridad pedagógica - quienes señalan la importancia que tiene el juego para el desarrollo biopsíquico del niño.

1.2.-ANTECEDENTES HISTORICOS DE LA PREPARACION ORGANIZADA PARA LA FORMACION INTEGRAL DEL NIÑO.

En el siglo V antes de nuestra era, el pueblo Griego, a sus adolescentes de 15 a 18 años, los instruían para que se recrearan, en las palestras, ahí les hacían practicar los deportes y la gimnasia, los jóvenes varones seguían las recreaciones propias de su sexo, hacían entrenamientos militares para más tarde formar parte de los ciudadanos hoplitas, era curioso ver en aquellos centros educativos como se preocupaban también por desarrollar y recrearse espiritualmente; la literatura y el arte que cultivaban en sus pupilos; los griegos se recreaban con las animadas discusiones que efectuaban en asambleas del pueblo, practicaron también como medio recreativo el teatro, esa era una gran escuela de arte y política, en donde se reunían decenas de miles de personas; la poesía épica de Hesíodo, la poesía lírica de Arquíloco, Solón, Tírtio, Terpandro.-Y las poesías trágicas de Esquilo, Sófocles y Eurípides.- Las artes plásticas de la época clásica con Crisio.-La escultura con Fidias.-Y más tarde la práctica de las Olimpiadas, la primera olimpiada se efectuó en el año 776 antes de Cristo, todo eso refinó aquel ambiente recreativo previamente preparado entre los Griegos, aquellos hombres que conocedores de la consecuencia espiritual que redituaba una buena condición física, fueron los autores del inmortal pensamiento " MENTE SANA EN CUERPO SANO " hoy - el vestigio de aquella fastuosa cultura revelada en sus esculturas ahí podemos ver caras sonrientes, alegres dichosas; sostenidas por cuerpos musculosos, atléticos y vigorosamente formados.

ROMA.-Los emperadores propiciaban la formación y preparación para la recreación en el pueblo, 165 días de grandes fiestas en cada año.-Dichas fiestas iban acompañadas de espectáculos que se celebraban en el teatro, en el circo y en el anfiteatro, aquellos grandes festivales empezaban por la mañana a muy temprana hora y terminaban con la puesta del sol, a esos espectáculos asistían el Emperador y su cortejo de cortesanos, el cual hacía distribuir entre las gentes del pueblo, muchas sorpresas, golosinas y vino.

En los teatros se representaban comedias, tragedias, -

farsas y pantomimas, todo cuidadosamente preparado con mucha anterioridad, con aquellos espectáculos se recreaba la vista y el espíritu.

En el circo se presentaban carreras de carros y de caballos con hombres previamente preparados y habilmente adiestrados.

En el anfiteatro que llevaba por nombre el COLISEO se efectuaban combates de gladiadores los cuales participaban a pie, a caballo o en carros, estos combates se efectuaban individuales o por parejas o en grupos, siempre usando diferentes armas, los competidores luchaban hasta perder la vida u obtener el triunfo, los niños desde que ingresaban al LUDUS, ahí los recreaban entrenándolos y preparándolos perfectamente en el manejo de las armas, ahí los enseñaban a manejar la red, al manejo del hacha, el arte de la esgrima con espada, el manejo de la lanza y también ahí recibían la recreativa instrucción, en el arte de la equitación.

AMÉRICA PRECOLOMBIANA

(notas tomadas del libro HISTORIA DE MÉXICO de Elvira de L. y Jesús Sotelo Inclán).

LOS AZTECAS.-Tenían como institución educativa el CALMECAC, este era una especie de seminario, de donde egresaban los sacerdotes, los administradores públicos, los nobles y los militares, a esta institución solamente ingresaban los PILIS o sea los hijos de los nobles, aquí se recreaba a los niños y jóvenes y se les daba entrenamiento sobre el arco, la flecha, el escudo y la maza; los alumnos de esta institución, mediante dosificadas recreaciones y a la vez disciplinadas y severas actitudes que ahí tenía que observar, de esa forma iba conformando su carácter y templando la condición física de su bronceado cuerpo.

En el TELPOCHCALI solamente ingresaban los macehuales o hijos del pueblo, en cada barrio había un TELPOCHCALI. Los edificios de esa Institución eran grandes casas encaladas por fuera ahí los alumnos se recreaban practicando el juego sagrado del TLACTLI, emprendían grandes jornadas cargando leña o solamente con una mochila, era su práctica deportiva muy parecida a la que hoy practican los "boys scouts" de esa Institución egresaban los tames, eran aquellos hombres resistentes que transportarían pesadas cargas en los momentos de guerra.

Había entre los Aztecas otra escuela llamada CUICALDO, EN ESTA Institución enseñaban el canto y la danza, practicas que les permitían la recreación además de crearles aptitudes para la magistral ejecución de sus ritos religiosos.

LOS MAYAS. Entrenaron y practicaron con significado religioso el juego de pelota y allí en aquellos tiempos en CHICHEN ITZA, presentaban sus obras teatrales, a los niños les iban imponiendo una educación recreativa que a la vez les iba facilitando su desarrollo integral, sus prácticas bien docificadas para que más tarde fueran capaces de participar con maestría en aquellos solemnes eventos deportivos, culturales y religiosos.

I.3.-PARTICIPACION DE LA ESCUELA EN LA RECREACION, COMO PARTE DE LA FORMACION INTEGRAL DEL NIÑO EN LA EPOCA ACTUAL.

Don Jaime Torres Bodet, cuando fue Director General de la U N E S C O ante los Maestros de Educación Cívica de las Escuelas Secundarias de México, en la sala Manuel M. Ponce, el 29 de julio de 1959, pronunció un discurso y dijo sobre el tipo de mexicano que habíamos de preparar, se dijo, que no tratemos al niño como un adulto en miniatura, colocándolo de manera arbitraria ante intereses, problemas, conflictos y situaciones que no corresponden a su edad psicológica. -Había que esforzarnos por apreciar positivamente su inteligencia, su imaginación y su admirable poder creativo y nunca subestimar las aptitudes de los alumnos.

Por ese tiempo, el llamado Plan de Once años, en el PROGRAMA DE EDUCACION PRIMARIA anotaron una serie de juegos que debían tener aplicación en el ámbito escolar, para la formación integral del niño, lo que anoto a continuación es copia de ese PROGRAMA, 3/a. edición, año de 1961, actividades creadoras, pág. 48

"J U E G O S "

"1.-De imitación.

- a).-De movimientos y ruidos de las fuerzas de la naturaleza y de algunos fenómenos físicos: Jugar al viento, a la lluvia, a las olas, al rayo, al fuego.
- b).-De los movimientos y gritos de los animales.
- c).-De algunas plantas y de sus movimientos.
- d).-De oficios y ocupaciones de los trabajadores.
- e).-Del maestro cuando toma posición definida para mantener la buena postura del cuerpo: Pecho saliente, hombros hacia atrás, cabeza erguida, brazos caídos.

2.-De interpretación de expresiones:

- a).-"El hombre más alto" con elevación de talones, porte derecho y brazos en extensión vertical.
- b).-"El hombre más bajito" con flexión de piernas, procurando mantener el pecho saliente y la cabeza erguida.
- c).-"El hombre derecho" con postura erguida del cuerpo, movimiento equilibrado de brazos, caminar en línea recta.
- d).-"El hombre se sienta derecho" con el tronco recto.
- e).-"El hombre toma el libro" con la mano izquierda sostiene a

25 o 30 cm.de los ojos,dejando libre la derecha,para volver las páginas con el ángulo superior.

Después de los juegos anteriores se practicarán ejercicios respiratorios"

Roger Cousinet en su libro titulado ¿QUE ES LA EDUCACION NUEVA? Pág.27 dice "El niño deberá llevar una vida natural, vivir físicamente,ejercitar y endurecer su cuerpo,convertirlo en buen soporte de la actividad espiritual.No se le impondrán ejercicios físicos sistemáticos y artificiales;se le permitirá una vida física tan plena como sea posible"

En el libro para el maestro,primer año,edición del 9 de agosto de 1982,editado por la S E P,Pág.40,dice:"En cuanto al niño,este sigue teniendo las mismas necesidades del movimiento de siempre,puesto que esta necesidad se relaciona con su desarrollo y lo incita a conocer el mundo que lo rodea

El desarrollo de la facultad de movimiento depende de estructura sensoriomotriz del niño,es decir,de mecanismos de regulación mediante los cuales dispone libremente de sus movimientos.Cuanto más diversificados sean sus posibilidades de percibir,distinguir y disponer,tanto más podrá perfeccionar sus facultades motrices y desarrollar su capacidad.

Las posibilidades motrices del niño varían enormemente con la edad y se hacen cada vez más complejas.Esto se explica por la complicación progresiva de estructuras neoromusculares que hacen posible todos los movimientos específicos del hombre.

La educación actual tiene un gran potencial para ayudar al niño en su proceso evolutivo,le proporciona actividades motrices significativas y organizadas secuencialmente,que favorecen el control progresivo de sus movimientos,el florecimiento de la personalidad del individuo y su óptimo desarrollo como ser social

El empleo cada vez mayor del movimiento,como medio educativo fundamental.

El juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar.El aprende a través del juego y puede jugar mejor cuando domine los elementos motrices del mismo.Cuando se realiza en grupo,el juego que brinda mayores satisfacciones

recíprocas, siempre cuando el nivel de desarrollo de las habilidades sea parejo. Por ello, se deben ofrecer oportunidades iguales de participación a todos los niños incluyendo los que tengan algún impedimento físico, ya que para estos, como para todos los demás, es importante ir desplegando sus capacidades potenciales, apreciar sus posibilidades inmediatas y superarse a sí mismo"

Dice Annemarie Seybold en su libro PRINCIPIOS DIDACTICOS EN LA EDUCACION FISICA, Pág. 12 "La educación física es origen y centro de las materias de gimnasia, juegos, deportes, etc...-En tal virtud, es por lo que también tomamos sus conceptos del mismo libro página 10, en que afirma, que los médicos y ante todo los ortopedistas, exigen que la educación física contrarreste en primer lugar los defectos posturales; los higienistas, que sea primordialmente una educación para la salud y eche los cimientos de una conciencia higiénica.-Agrega que.-Los pedagogos esperan que la educación física abra una válvula de escape a la congestionada necesidad de movimiento, que despliegue la imaginación por vía del movimiento, que conduzca al juego limpio, etc..."

En el libro para el maestro de 6/o. grado de la SEP editado el 08-09-82, dice en su pág. 310 "La educación física constituye una de las áreas incluidas en el plan de estudios de la educación primaria y como tal, participa en la formación integral del niño; es específicamente en lo que se refiere a la educación de su movimiento que este posee y solo a partir de ellas es posible aumentar los grados de dificultad de los movimientos que realiza.

El aprendizaje sistemático del movimiento permite la adquisición de destrezas motriz, por lo que la educación física considera más importante la creación de hábitos adecuados en el uso del movimiento.-salvo deficiencias patológicas, todo individuo posee las mismas habilidades de movimiento, que con carácter de potencialidad lo acompañan desde el momento de nacer.-Este principio no implica ignorar las diferencias individuales respecto a la capacidad, sugiere que sea el mismo niño quien descubra estas diferencias, las analice y las comprenda en lugar de que los sean impuestas desde el exterior, como sucede cuando se compara con otro para calificarlo de apto o, en el peor de los casos, de inepto para realizar tal o cual movimiento"

"A lo largo de su formación primaria los niños recibirán la oportunidad de desarrollar su potencial motriz, adquiriendo coor

dinación y economía en sus movimientos cotidianos, siempre y cuando sean resultado de un proceso sistemático de aprendizaje motor. Para que la realización de las actividades conduzca al logro de los objetivos se proponen las siguientes sugerencias metodológicas:

INTEGRACION DE EQUIPOS

Se sugiere que el maestro:

- *Propicie que la integración de los equipos sea homogénea, es decir que todos tengan iguales posibilidades de éxito.
- Considere que los niveles de capacidad motriz varían a lo largo del año escolar, por ello es recomendable que se hagan los ajustes necesarios.
- *Formar equipos de 5 o 6 integrantes, para asegurar que todos tengan una mayor participación.
- *Elija la forma de integrar los equipos, acorde a la organización de su clase. Procurando que en cada uno existan participantes con diferentes capacidades, integre equipos al azar, por ejemplo, orden de lista. Integre equipos de acuerdo al grado de rendimiento motriz de sus alumnos.

Hacer que el alumno:

- *Participe en lo posible con un mismo equipo durante todo el año escolar, lo que le permitirá:
 - Mantener una actitud de responsabilidad ante sus compañeros.
 - Respetar las posibilidades de los demás, ante el reconocimiento de sus propias posibilidades.
 - Mantener una actitud crítica positiva tanto de sí mismo como de los demás.
 - *Tome conciencia de que él y su grupo trabajan para un fin común y que los resultados son producto de la participación de todos y no individual.
 - *Tome conciencia de que la organización es fundamental, para lograr las metas propuestas" (las anteriores notas fueron copiadas del libro para el maestro, sexto grado, edición del 08-09-82 SEP, Pág. 310)
- Roger Cousinet en su libro, que es la educación Nueva pág. 3 afirma "La educación nueva, niega todo lo que afirman los tradicionalistas, su inventor de la educación nueva, fue Jean Jacques Rousseau, el Emilio la contiene en lo esencial, no existe antes de 1762 educación parecida"
- Tomando en cuenta todo lo anterior, podemos inferir, que el juego recreativo como formación integral del niño en época actual, va teniendo un fundamento científico.

CAPITULO II

DEFINICIONES Y PENSAMIENTOS DEL JUEGO

Según el diccionario enciclopédico U T E H A, el juego es una actividad biológica compleja, de variada significación en la que intervienen factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiestan de diversas maneras según la edad, sexo, condición social y grado de civilización y cultura.

La interpretación que se ha dado a este aspecto de la vida ha variado de unos pensadores a otros, desde los que creen que el juego nace por la exuberancia de energía, propia de la niñez, hasta los que ven en él una preparación y adiestramiento de las facultades físicas y psíquicas para la vida futura del adulto.

Un carácter sobresaliente del juego es su espontaneidad, surge de la misma vitalidad del niño, como un impulso incontenible de recreo y solaz. Mediante el juego se adiestran las energías físicas y psíquicas, ya que el niño goza con la perfección de sus actividades lúdicas, puestas al servicio de un recreo desinteresado. En el juego se asiste a una diferenciación a medida que la edad avanza en los niños de uno y otro sexo, así mientras que en los niños se intensifican los juegos de lucha, persecución y caza, en las niñas toman un carácter más afectivo y doméstico sus juegos de muñecas o de imitación de las actividades hogareñas. La actividad lúdica del niño, ha sido utilizada en la pedagogía moderna para despertar su interés por las materias objeto de la enseñanza, especialmente en las primeras etapas del proceso educativo. Los procedimientos de María Montessori tienen precisamente este fundamento. El juego no es privativo de la infancia, sino que aparece en todas las edades con un carácter especial, pero siempre orientado a proporcionar solaz, recreo y descanso espiritual o físico, al cambiar la actividad habitual por otra nueva.

El juego es un ejercicio Biológico y Psíquico o sea una actividad BIOPSIQUICA, que con o sin reglas se practica, la mayor de las veces como pasatiempo y con fines recreativos.

I.-Según las teorías biológicas el juego es:

- El ejercicio que prepara para la vida
- La ejercitación y repetición de impulsos instintivos y de imitación.

II.-Según las teorías psicológicas el juego es:

- Un impulso heredado innato
- La recreación de la imaginación
- La liberación de obligaciones rutinarias y desagradables.

III.-Según la teoría biopsíquica el juego es:

Un impulso heredado innato, en el que participe la imaginación y se ejercita el cuerpo y el alma para las tareas que ha de realizar en el futuro.

A continuación, me permito enumerar, algunos pensamientos, de conocidos autores y que de acuerdo a las diferentes teorías se ñaladas, han propuesto, estas definiciones del juego las anota Hugo del Pozo, en su libro RECREACION ESCOLAR, Pág. 19

TEORIAS BIOLOGICAS

- 1.-El niño juega por exceso de energías.-SPENCER
- 2.-El animal no juega porque es joven, sino que porque posee juventud, porque siente necesidad de jugar.-GROSS
- 3.-El juego tiene por función, preparar a la infancia para la vida seria .-FACTULLI
- 4.-El juego posee la utilidad biológica más extendida. .-H. CARR

TEORIAS PSICOLOGICAS

- 1.-El juego cuando es libre, crea libertad; cuando es ordenado, crea orden .-HUTTEZINGA
- 2.-Los juegos no son más que rudimentos de actividades de las generaciones pasadas que han ~~per~~sistido en el niño. .-HACCKEL

3.-Los juegos evolucionan durante el curso de la infancia más o menos del mismo modo que han evolucionado las actividades similares, durante el curso de la evolución de la humanidad

.-STANLEY HALL

4.-¿Porqué un gatito juega y no araña de verdad? Porqué el perrito mordisquea, no muerde aunque sea capaz de hacerlo?
¿No indica eso que existe en el juego un factor positivo que regula su marcha y no simplemente una energía que se desliza por canales preformados?

.-PATRICK

5.-El juego tiene por función desarrollar las tendencias que dormitan en los individuos, cuando las necesidades no las suscitan.

.-KONRAD LANGE

6.-Cuando se juega por jugar y no por ganar dinero o por tener un resultado útil en la actividad misma y no algún producto permanente de esta actividad, ese es el objeto del juego.

.-BALDWIN

7.-El juego no es una cosa frívola para el niño, sino algo de profunda significación

.-COMPAYRE

8.-Nosotros no jugamos porqué hay juegos, sino que hay juegos porque jugamos

.-HEIDEGGER

9.-El mundo es el juego de la vida.

.-KANT

10.-El mejor juego que el niño goza, es aquel que juega con el adulto

.-PIAGET

11.-El juego permite un desarrollo muy plausible de las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas recreaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando.

.-ALFONSO PRUNEDA

12.-El trabajo es para el adulto lo que el juego es para el niño, una actividad necesaria y útil. El jugar es vivir, es gozar

.-RAMON GARCIA RUIZ

TEORIA BIOPSIQUICA

1.-El juego es un instinto, que eleva a todos los animales jóvenes, a hacer todos los ejercicios necesarios para su desarrollo muscular y psíquico

.-JOHN STRATCHAN

2.-El tipo de juego se halla determinado, en una parte, por necesidad del niño y, en otra, por el grado de su desarrollo orgánico

.-APPLETON

3.-El juego es el grado más elevado del desarrollo del niño

.-FROEBEL

4.-El juego es el primer trabajo de los niños, permite jugar su carácter y desarrollo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa

.-GUYAU

5.-Dejad correr a los niños, saturadles de luz, equilibrad su sistema nervioso, dadles fuerza, movimiento, armonía y libertad

.-GUERRA JUNQUERO

6.-El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad del movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiestan de una manera espontánea en la búsqueda de las satisfacciones internas

.-DEFINICION CUBANA "

II.-A QUE LLAMAMOS DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

La personalidad del niño ha desarrollado integralmente, cuando ha logrado superar sus dificultades y deficiencias y ha enriquecido sus instrumentos básicos de comunicación: Expresión y comprensión.

Ha desarrollado, cuando ha logrado un nuevo y mejor comportamiento en sus campos cognoscitivo, afectivo y psicomotor.

Cuando en su afectividad ha logrado una superior personalidad, normado por un sistema de valores, su sociabilidad encaminada a servir, es apta, por su capacidad para utilizar adecuadamente to das sus posibilidades y sabe suplir con cierto éxito sus deficiencias ya que con inteligencia genera nuevas y mejores ideas guiado por su pensamiento crítico y creador.

CAPITULO III

EL ASPECTO FISIOLÓGICO DEL JUEGO

FISIOPSIQUICO.-Relativo al cuerpo y a la mente

FISIOLOGIA.-Ciencia que estudia las funciones de los animales, de las plantas y los fenómenos de la vida.

La FISIOLOGIA.-Puede ser experimental o comparada.

FISIOLOGIA COMPARADA DEL JUEGO

"El juego, lo mismo en el animal que en el hombre, aparece espontáneo, surge de la vida misma.

El niño busca en el juego recreación que no es otra cosa que crear de nuevo, actuar como persona capaz de crear. Por eso los niños toman iniciativa, se fingen personajes e imitan a los mayores; y todo ello con el fin inconsciente de hacer su propia obra, que es la que más les divierte.

El juego desde el punto de vista biológico, tanto en el hombre como en los animales, es una preparación del ser para lo futuro; los músculos se adiestran para el actuar en serio.

CONCEPTO FISIOLÓGICO EXPERIMENTAL DEL JUEGO

- 1.-En el niño, con el juego se da a conocer su espíritu, porque en el juego, cualquiera que sea su naturaleza, jamás es materia, es actividad, es impulso, es instinto con lo que da escape y se libera de sus deseos reprimidos. En el animal sólo se manifiesta su fuerza bruta, su impetuosidad o su agresividad, pero el juego los eleva a un nivel mayor que el de seres mecánicos.-Pero en uno y en otro caso, la palabra juego encierra la idea de retomo, de felicidad, de animación.
- 2.-En lo psíquico el juego es una actividad plena de sentido, es una interrelación social, es una manifestación del espíritu, es una recreación de los instintos.

La palabra juego tiene muchas acepciones, para nuestro caso, en que nos referimos al pasatiempo recreativo, en que nos podemos valer de rompecabezas, mecanizados, crucigramas, naipes, oráculos, palabras, pelota, prendas, ya sea para practicar juego de salón, de suerte, de trucos, etc...etc... diremos que juego es sinónimo de esparcimiento, de recreación, es el momento que hace cambiar la vida, para ponernos felices

felices y sentirnos dichosos, jugamos para recrearnos, para gozar la vida ese momento! (La nota anterior fue tomada del tomo IX Pág.460, Enciclopedia Cultural)

EL JUEGO EN LOS NIÑOS

(extraído del tomo IX, Pág.461, Enciclopedia Cultural)

"No puede negarse que hay una diferencia entre la diná mica femenina y la dinámica masculina, asunto que determina algunas diferencias en algunos juegos de las niñas y de los varones. Ambos, hombres y mujeres tienen el mismo afán de movimiento, el mismo tener "Tener que moverse! La niña tiene más inclinación a jugar sola, es decir, sin compañía de otras niñas. Quizá esto se deba a la carencia de necesidad del elemento de "Lucha", en sus juegos, juega con su pelota o con su cuerda durante más tiempo que un niño varón lo haría con su trompo o con su pelota. Tiene también una mayor tendencia a los juegos que llamaremos "rítmicos" a que van asociados a la música. Los juegos llamados de "muñecas" y de "comiditas" son más bien actividades condicionales por la fin imitación a los mayores.

En los muchachos, el juego se convierte rápidamente en deporte. Esto se explica fácilmente, debido al afán de lucha inherente en el sexo masculino. También son los varones más sensibles a los estímulos permanentes, tales como el espacio abierto, los accidentes del terreno, que invitan a trepar la altura, etc...etc. La pelota y distintas variaciones, el trompo y los "juegos de correr" son los predilectos de los niños varones, así como los simulacros de lucha y la "competencia" de todas las clases. Los soldados, el armar y desarmar piezas de metal, etc...etc..., son también juegos "artificiales" es decir, pasatiempos condicionados por los adultos?

"Indiscutiblemente el sexo es un factor importante que afecta las actividades en el género humano, en los juegos, vemos a las niñas jugar a las muñecas o las comiditas, las niñas también gustan de juegos en que no hay lucha ni aplicación de fuerza bruta, a los varones les gustan los juegos mecánicos (armar, des-

armar, aplicar fuerza).--Todos estos juegos los hacen por imitación, además los niños rápido convierten sus juegos en deportes, donde tienen que poner mayor lealtad, honradez, disciplina, energía, moral, decisión, voluntad y la perseverancia necesaria para llegar al triunfo"

SIGNIFICADO DEL JUEGO

(tomado del tomo IX, pág. 461, Enciclopedia Cultural)

"Si sujetamos a un niño o a un perrito, con el objeto de no dejarle mover, de inmediato vemos que ellos harán movimientos tendientes a liberarse, los niños y los animales desde que nacen se mueven y esto más o menos lo hacen con el afán de trasladarse de un lado a otro, el hombre rústico cuando se presenta con una persona desconocida juega con el sombrero dándole vueltas, la mujer se encoje, muerde el rebozo y juega con él.--Todas estas manifestaciones de juego, posiblemente sean acaso las más rudimentarias manifestaciones de libertad de expresión que anhela todo individuo.

ORIGEN DE ALGUNOS JUEGOS

(tomado del tomo IX, pág. 462, Enciclopedia Cultural)

Muchos de los juegos infantiles tienen un remoto origen en los pueblos primitivos, cuando aquellos hacían sus prácticas religiosas, danzaban y cantaban, a veces al compás de alguna música, otros toman su origen en algunas actividades de los animales y un tercer grupo lo forman aquellos juegos que ejecutan los niños imitando las actividades de los adultos.

INGENIOSIDAD DE LOS NIÑOS PARA SUS JUEGOS

La imaginación de los niños es pródiga, ellos inventan, modifican, arreglan, resumen, crean.--Todas estas manifestaciones las hacen a través del juego. Si cuidadosamente observamos la actitud lúdica de los niños, nos damos cuenta de su poder creativo, como son capaces de hacer modificaciones de los juegos a fin de adaptarlos al número de participantes y al lugar donde van a jugar.

gar.- Como son capaces de crear el juego con el que han de vengarse de quien les hizo daño, como son capaces de servirse de cualquier material que esté al alcance de sus manos para emplearlo en cualquiera de sus juegos, es por eso que a su paso nada dejan sin tocarlo, todo lo mueven y con esto algo destruyen mucho hacen los niños que debe reprimirseles, por eso hay que tener siempre a los infantes a buen cuidado, a fin de más tarde no tener que sufrir un dolor de cabeza, por la ejecución de un juego travieso que se les ocurra practicar.

ASPECTO DIDACTICO DEL JUEGO

El juego es considerado por los psicólogos, como una actitud espontanea.

El juego parece algo contrario a la labor escolar, en la cual predominan actividades sistemáticas, intencionadas, serias.

En la antigua roma llamaron a sus escuelas LUDUS, es decir juego.

Multitud de pedagogos han reconocido siempre la necesidad de disponer la enseñanza y el material a manera de juegos y juguetes.

Cuando GROOS trataba de explicar la esencia del juego, llegó a la conclusión de que la actividad lúdica no era sino un ejercicio de preparación para la vida seria a través del juego, ahí en el juego realizan los niños todos los ejercicios necesarios para el desarrollo muscular y psicológico.

Para CARR.-Autor de la teoría del ejercicio complementario, el juego sirve para conservar refrescados los ejercicios recién adquiridos.

Platón, Fenelón, Locke y otros, comprendieron también la importancia educativa del juego.

Ovidio Decroly.-.-Ideo una serie de juegos educativos, para iniciar la actividad intelectual y motriz por medio de ese recurso y recomendó que entre otras finalidades, los juegos -

sirviesen para encauzar las fuerzas de atención disponibles, favorecer la observación y combatir los automatismos inútiles ; - adaptar el trabajo a las capacidades mentales sensoriomotoras y lingüísticas y acostumar al niño a la actividad, al orden, a la regularidad, puntualidad, etc...etc...

Los maestros para sus alumnos deberán elegir juegos - cuya ejecución dé al alumno auténtico valor formativo y no meros pasatiempos con dificultades intelectuales, juegos de maduración psicomotriz.

Los maestros en sus clases, deben valerse de juegos, para facilitar a los niños normales y anormales, superen algunas dificultades que encuentren en el aprendizaje.

El maestro debe procurar que los juegos que aplica tengan siempre un contenido e intervengan en su desarrollo la mayor cantidad de facultades intelectuales.

En la preparación del alumno en el Kinder y el primer ciclo escolar, existen ejercicios preparatorios por medio de juegos para una maduración psicomotriz del niño, desde su nacimiento y que puede seguirlos practicando hasta su vejez.

CAPITULO IV

CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

(tomado del libro RECREACION ESCOLAR, pág. 37, de Hugo del Pozo)

Los juegos pueden ser sensoriales, motores y sensorio motores, ya sea que el jugador participe con sus sentidos, con sus músculos o con ambas cosas:

Son juegos sensoriales aquellos en que el jugador hace uso del recuerdo o tiene que poner atención y hacer la concentración de alguno de sus sentidos al participar; ahí están incluidos también los juegos de mesa.

En los juegos motores está incluida la gimnasia, el deporte, el atletismo y algunos juegos organizados.

Los juegos sensoriomotores bien pueden ser:

visuales motores
auditivos motores
y psicomotores

También los juegos pueden clasificarse en:

de ejercicio
activos (o funcionales)
de opción
inactivos (de mesa)
de representación (o dramatizables)
de construcción
de resistencia
de organización
de competencia
de capacidad
de inteligencia
de aptitud
de habilidad
de destreza
de pericia

ALGUNAS HABILIDADES ALCANZADAS CON LA PRÁCTICA DE ALGUNOS JUEGOS
PUEDEN SER

SENSOPIALES

cantar	modelar
recitar	adivinar
memorizar	
armar	
organizar	
competir	
dramatizar	
construir	
dibujar	

MOTORES

BAILAR	montar
correr	marchar
saltar	danzar
nadar	
trepar	
reptar	
gatear	

PSICOMOTORES

cantar bailando	marchar cantando
recitar saltando	
dibujar bailando	
chiflar corriendo	
reptar cantando	
brincar contando	

Pensar y actuar simultáneamente, en armónica combinación la inteligencia con la actuación, son varias las formas -
que se pueden hacer.

ALGO DE LO QUE SE DEBE SABER EN LA PRACTICA DEL JUEGO.

Siendo la escuela la Institución más importante que asume con particular responsabilidad lo que se refiere a la recreación para los niños, en forma organizada y sistematizada a fin de lograr mediante este proceso el desarrollo integral del niño y coincidiendo ordinariamente varios autores en nombrar en su acepción más amplia a la recreación infantil como juego, a continuación anoto algunas recomendaciones para darlas a los niños a fin de que estos al practicar sus juegos alcancen sus óptimos frutos en su recreación y adquieran buenos hábitos, ha de recomendárseles, que su comportamiento al practicar un juego, para que vayan adquiriendo buenos hábitos mentales y emotivos, asunto tan importante para la buena salud física y mental ha de ser jovial con sus compañeros a fin de que aquel momento resulte agradable para todos los contendientes combatir en todo momento la irritabilidad y el descontento a base de un dominio personal; que las emociones de triunfo o derrota se regulen, siendo altruista en el triunfo y magnánimo en la derrota. - Buscar la forma de que substituya los aspectos emocionales causados por la envidia, la inquietud, el miedo y el desaliento, por sentimientos de serenidad, de valor, de confianza en sí mismo y de satisfacción; también enseñar al niño para que con su autodomínio conserve y acreciente el estado mental más conveniente a fin de que desarrolle su máximo rendimiento intelectual y se recreé de la manera más agradable posible, evitándose conflictos y malestares con él y con sus compañeros hay que enseñar al niño para que cuando confronte sus problemas, sepa sacar de ellos en forma optimista el mayor bienestar para él y sus compañeros, hay que formar de cada niño un ser sano mental y físicamente, que sea capaz de afrontar con buena disposición las circunstancias que lo deprimen, que lo irritan, que lo disgustan o que lo exaltan, haciéndolo víctima de injusticias, frustraciones, errores o infamias; mediante el juego, hay que lograr que cada niño viva en paz consigo mismo y con quienes lo rodean, que sufra pero también que goce normalmente las incidencias que resulten, sin que se aferre a un egoísmo o a un

estoicismo que lo conduzcan a aumentar las filas de los inadaptados; que sepa recrearse y gozar con las soluciones y progre--sos que vaya alcanzando, que sea un ser equilibrado, sereno y eficiente cualquiera que sean sus dotes y aptitudes; que logre movimientos coordinados y lúcidas respuestas a los problemas que la personalidad que vaya conformando mediante los juegos sea cada vez más pródiga en buenos hábitos y excelentes costumbres; cuidado del carácter del niño y de sus relaciones con sus compañeros que al fin y al cabo este y no otro es el objeto fundamental de la educación formativa. -Buscar todos los elementos psicológicos, físicos, higiénicos y educativos que converjan en la realidad--ción de cada juego, dar habilidad y destreza al alumno para - que capte un conocimiento y lo ponga en práctica; que su iniciattivamejore lo conocido; que sea capaz de forjarse un ideal basado en la realidad y de trazarse metas a las que pueda llegar, que practique sus aficiones y construya su yo en forma libre, sin tanto apego a las rígidas experiencias de la sociedad que lo rodea, darle facilidades para que explore sus propias capacidades, su destreza, sus aptitudes, su gracia, su pericia, su inteligencia, con una recreación variada y adecuada, para que se - halle así mismo, descubra su yo y encuentre sus aptitudes psico-somáticas para que en el futuro, conociendo su vocación prescindiendo de generalidades sepa escoger el trabajo que más se acomode a su idiosincrasia y en el que pueda ser más útil, ahí donde pueda ser dichosos y feliz, ejecutando lo que a él le place, de esa forma abrirá la puerta de su felicidad como miembro de esta sociedad de producción en que vive.

IV.2.-BASES PARA CLASIFICAR LOS JUEGOS.

Los juegos pueden clasificarse por el lugar en que se presentan en :

- De cancha o de patio
- De montaña
- De salón
- De pista
- De gimnasio
- De ring
- De caminos (para fines atléticos)
- De esquíes (en agua o nieve)
- De mesa

Por los órganos del cuerpo que intervienen pueden clasificarse en, juegos de :

- manos
- pies
- cuerpo
- olfato
- gusto
- oído
- tacto

Por el objeto utilizado para el juego :

- de pelota
- meconizados
- de pronda
- de cuerda
- de proyectiles
- de fichas
- de tablero
- de arc
- de naipes
- de dados
- de oráculo
- de bastón
- etc...etc...

También hay juegos de azar o de suerte
de palabras
de trucos
florales
de prestidigitación
de malabarismo
olímpicos
de tiro
de carreras
de combate
de aerobacia
de entendimiento

Y también el hombre es capaz de organizar juegos con animales, como de :

gallos
gatos
perros
caballos
burros
puercos
chivos

Para su recreación, el hombre ingeniosamente ha ideado innumerables cantidades de juegos que es fácil pensar en la posibilidad de otras clasificaciones que puedan hacerse.

IV.3.-CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

Según Hugo del Pozo, en su libro RECREACION ESCOLAR, pág. 37 dice, que: "Tomando en cuenta que los juegos de los niños desempeñan una función pedagógica, psicológica y fisiológica, se han clasificado en dos grupos principales: Juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales y juegos que se refieren al desarrollo de las aptitudes motrices.

Los juegos sensoriales sirven para enseñar a registrar impresiones, a clasificarlas, combinarlas y asociarlas con otras, hacen adquirir al niño conciencia de cuanto está bajo el dominio de sus sentidos, formar su juicio y actuar según sus concepciones, la característica principal de estos juegos, es el desenvolvimiento de la atención voluntaria del niño en una forma espontánea.

En cambio los juegos motores que dan conciencia clara de sus movimientos deben practicarse en conjunto para estimularse en ellos el espíritu de competencia, este tipo de juegos se subdivide en visuales, motores, auditivo-motores y tactiles-motores ya sea que junto a la práctica del movimiento participe el sentido de la vista, el oído o del tacto.

IV.3.1.-JUEGOS DE INICIACION DEPORTIVA

Según el Diccionario Enciclopédico Español de deporte en su significado anticuado, es sinónimo de divertirse, recrearse, esto por lo común al aire libre. Se entiende actualmente por deporte, el ejercicio físico intensivo, sin fin utilitario, inmediato, practicado con la intención de acrecer o conservar la salud, la agilidad, la fuerza y la belleza del cuerpo; de vencer dificultades, de superar un adversario en competencia o en demostración de aptitudes, etc...etc... Esta enumeración no excluye, sino que supone el perfeccionamiento de ciertas cualidades de tipo espiritual, de tanta o mayor importancia que las de tipo físico, como son la energía, la perseverancia, la decisión, la seguridad en si mismo.

Los deportes no son, pues, un fin, en si mismos, sino un medio de educación física en que los pueblos deben interesarse por tener el mayor número de individuos capaces de hacer prácticas deportivas.

Los juegos con balón, juegos de competencia y otros pasatiempos o ejercicios físicos practicados por lo común al aire libre, si no se consideran dentro del deporte por su originalidad, si deben considerarse como juegos de iniciación deportiva siempre que se realicen en :

a).-Canchas o campos deportivos, para prácticas de volibol, basquetbol, softball, beisbol

b).-Las practicas de eventos atléticos de pista y campo, que sean apropiados para niños y los adecuados para niñas

c).-Las prácticas de natación.

IV.3.2.-Juegos tradicionales

El juego de canicas, baleros, papalotes, cuerdas y otros juegos que a través del tiempo ejecutaron y han ejecutado todos los niños del mundo; rondas infantiles, juegos de persecución y

otros como las damas españolas, damas chinas, dominó, oca, rompe-
cabezas y algunos juegos de salón; todo este cúmulo de juegos
que fueron practicados por los tatarabuelos de nuestros tata-
rabuelos y por las demás generaciones, hasta llegar a nosotros
con sus respectivas modificaciones, deberemos pugnar porque se
sigan practicando en las nuevas generaciones, probada ya, la
bondad de la sana recreación que proporcionan.

IV.3.3.-DE ADIESTRAMIENTO PARA PARTICIPAR EN REUNIONES SOCIALES

Los juegos, actividad en que satisface reunirse va-
rias personas alrededor de una mesa, aquellos juegos de vela-
da, que a veces se practican para matar el tiempo en días llu-
viosos, juegos que para distraerse en una reunión social se
hace participe a toda la concurrencia para que se recree y
goce en conjunto, muchos juegos son fáciles y se aprenden con
solo una sencilla explicación, otros requieren de, sobre la
práctica, hacer las explicaciones correspondientes a cada ju-
gada. Los elementos básicos para la práctica de estos juegos,
son : Dados, fichas, cartones de juego, cubilete, baraja, etc...

Se juega con dados de uno a seis puntos

-Tiro mayor

-Seven o eleven

-Oca

-serpientes y escaleras

-el slalom

-el circo

-toma del castillo

etc...etc...

Con dados de cubilete, se juega

-tiro mayor

-póker

-chilot

-futbolito

-tiro predicho

-último as gana

etc...etc...

Con fichas de juego, se juega:

-dominó

-decimales

-bacará

Con naipes o baraja, se juega

-burro castigado

-brisea

-pequer

-conquian

la viuda

-albures

-el solo

-juego de adivinación (o cartomancia)

etc...etc...

Hay otros juegos ideados para reuniones, que se practican con una gran diversidad de objetos, tales son, como:

el juego del pañuelo

juego del cerillo

juego de monedas

con párrafos escritos

con papel y lápiz

de la botella

del zapato

del cinturón

de la cuerda

del plato

de la silla

con canicas

Otros juegos se practican sin ningún elemento, como son, el juego del

cazador

comprador

arranca cebollas

el gato

México y España

etc...etc...

IV.4.-DESCRIPCION DE ALGUNOS JUEGOS

A continuación hago la descripción de algunos juegos con el objeto de ejemplificar la clasificación que sobre los juegos establezco en el apartado a), de este mismo capítulo:

IV.5.-TITULOS DE JUEGOS

IV.5.1.-HACES ESTO Y AÑADES ALGO

Juego de ejercicio

psico motor

Para niños de

4/o a 6/o grados

Lugar apropiado para ejecutar el juego

aula o patio de recreo

Número de jugadores

todos los alumnos del grado.

Equipo para la práctica del juego

Un bote donde agitar los castigos anotados.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Todos los participantes se colocan formando un círculo, procurando tener una distancia, uno de otro, el largo del brazo, al centro se coloca quien iniciará el juego, éste hará un movimiento, que ejecutarán todos, llama a uno de sus compañeros, le repite el movimiento y le dice "haces esto y añades algo", el jugador que queda en el centro, hace el movimiento dado y después de agregar otro tal como se le indicó llama a otro compañero y le dice "haces esto y añades algo" y así siguen pasando jugadores añadiendo movimiento, hasta que por la gran cantidad de cosas que hay que repetir llegue uno que no sepa ejecutar todos los movimientos, entonces éste dejará una prenda y principiará nuevamente el juego, cuando haya tantas prendas como castigos hay en el bote, seguirá la segunda parte del juego, en donde para el rescate de las prendas se llamará a cada uno de los dueños y se les pide saquen que saquen del bote, el papel de su castigo y lo cumplan, para regresarles la prenda, al haber entregado la última prenda, se da por terminado el juego.

REGLAS DEL JUEGO

- 1.-Los participantes deben de hacer invariablemente, en el orden que se les presentan, todos los movimientos, si alteran el orden, pierden.
- 2.-deberán hacer cada movimiento con cierta solemnidad y elegancia, aunque ésta no cuente en el triunfo.
- 3.-No deberá pensar más de 30 segundos para ejecutar el siguiente movimiento, si tarda más pierde.

OBJETIVOS DEL JUEGO

- 1.-Sociabilizar al niño,haciéndolo actuar frente al grupo.
- 2.-Contribuir al desarrollo intelectual emocional y de adaptación social en el educando.
- 3.-Propiciar la adquisición de cualidades motrices para la adaptación de actividades físicas.
- 4.-Propiciar la lucidez intelectual, en la ejecución de actos físicos realizados de manera continuada.
- 5.-Incrementar el desarrollo de la aptitud en la práctica de actividades físico-recreativas para ocupar el tiempo libre.

IV.5.2.- CONEJOS Y CAZADORES

juego de actividad

MOTOR

Para varones	3/o a 6/o.grado
Lugar apropiado para el juego	patio de recreo
Número de jugadores	10 o más
Equipo para la práctica	una pelota grande
Duración del juego	30 a 45 minutos

DESCRIPCION DEL JUEGO

Se hace un rectángulo de 9 metros por 6 metros, aproximadamente, ya que el tamaño de este varía de acuerdo al número de jugadores, los participantes se dividen en dos equipos de igual cantidad de jugadores, un equipo entrará dentro del perímetro del rectángulo, a estos los llamaremos conejos, el otro equipo se colocará fuera del cuadrilátero, estos serán los cazadores y serán quienes manejan la pelota, que servirá de bala para matar a los conejos, al ser golpeados o testerados los conejos con la pelota quedarán muertos y saldrán del cuadrilátero, al matar al último conejo, los cazadores pasarán a ser conejos y los conejos cazadores, ganará el equipo que dispare menos pelotazos hasta matar el último conejo.

R E G L A S D E L J U E G O

- 1.- Los conejos se moverán a discreción dentro del cuadrilátero tratando de no ser tocados por la pelota.
- 2.- La pelota podrá ser combinada entre los cazadores antes de ser lanzada.
- 3.- Los cazadores no deberán entrar al cuadrilátero a menos que no sea a sacar la pelota porque ésta se haya quedado adentro.

OBJETIVOS DEL JUEGO

- 1.-Proporcionar agilidad y destreza.
- 2.-Contribuir al desarrollo emocional y de adaptación social para el desenvolvimiento integral del educando.
- 3.-Perfeccionar la capacidad motriz general del alumno en formación y mejorarlo en su evolución psicomotriz.
- 4.-Propiciar la adquisición de cualidades motrices para una mejor adaptación a las exigencias de actividades físicas.
- 5.-Incrementar el desarrollo de la aptitud en las actividades deportivas para ocupar con mejor éxito el tiempo libre (ocio) , con finalidades higiénicas.

IV.5.3 . - TOMANDO EL BASTON

JUEGO DE OPCION MOTOR

Para varones	de 3/o a 6/o grados
Lugar apropiado para el juego	patio de recreo
Número de jugadores	todo el grupo
Equipo para la práctica del juego	un bastón
Tiempo o duración del juego	30 a 40 minutos

DESCRIPCION DEL JUEGO

Se organizan con los jugadores dos equipos, los cuales se formarán en línea una frente a la otra, aproximados 30 mtros. de retirados un equipo del otro, a medio tramo se coloca un círculo de 2 metros de radio, en el centro del círculo se clava el bastón, entre el círculo y cada equipo se pinta una raya, que será la base, cada jugador en su equipo estará numerado, con números progresivos a partir del "1", el Dtor. del juego gritará un número, saldrá corriendo el jugador de cada equipo que lleve ese número, el jugador que logre arrancar el bastón y llevarlo hasta su base sin ser agarrado por el contrario, ese logrará un punto para su equipo.

REGLAS DEL JUEGO

- 1.-Procurar que los niños que coinciden con los números sean de la misma estatura.
- 2.-Si en dos minutos ningún contendiente puede tomar el bastón, por la proximidad de su adversario, se declara empate, para que se retiren dichos jugadores y participen los del número que se diga enseguida.
- 3.-El equipo que logre primero 10 puntos a su favor, se declarará como el triunfador.

4.-Las decisiones del juez son insapelables.

O B J E T I V O S

- Proporcionar agilidad y destreza.
- Contribuir, en el desarrollo emocional y de adaptación social o encaugar el desenvolvimiento integral de todas las potencialidades que configuran una personalidad armónicamente constituida.
- Perfeccionar la capacidad motriz general del alumno en formación.

IV.5.4 .-

REPARTO DE OBJETOS

JUEGO INACTIVO DE CONOCIMIENTO

Para niños de ambos sexos de 1/o. a 3/o. grados

Lugar apropiado para el juego.-Salón de clases o algún corredor

Número de participantes.-40 o más

Equipo para la práctica del juego.-útiles escolares

Tiempo de duración del juego.-30 minutos

D E S C R I P C I O N

Se forman equipos de 8 niños, cada equipo forma un círculo.

En cada equipo los jugadores quedarán numerados, progresivamente a partir del número "1", cada jugador pondrá un objeto en el centro del círculo, procurando que los objetos queden revueltos.

El maestro del grupo dirá un número, el jugador que lleve dicho número repartirá los objetos. El equipo que reparta más rápido los objetos exactamente a sus respectivo dueños ese dará una anotación a su equipo.

REGLAS DEL JUEGO

- 1.-Ningún jugador debe hablar ni hacer señas
- 2.-Al hacer el reparto, el niño del número señalado, si de alguien no es la prenda que se le da, moverá la cabeza en forma negativa.
- 3.-Deberán de participar de preferencia todos los niños.
- 4.-Al término de haber repartido todos los útiles correctamente el niño que repartió exclamará anotó.
- 5.-Precurar que los niños no pongan los mismos objetos.
- 6.-El maestro en cada competencia anotará

1/er triunfador	1
2/o lugar	1/2
3/er "	1/4
4/o "	1/8

Al término del juego ganará el que sume la mayor puntuación

O B J E T I V O S

- 1.-Contribuir en el fortalecimiento de la memoria
- 2.-Perfeccionar la capacidad del alumno en su formación y evolución psicomotriz.
- 3.-Mejorar las características visuales.
- 4.-Aportar un conocimiento para sus actividades recreativas y de pasatiempo.

IV.5.5 .- L A - F A M I L I A

(juego de representación)

psicomotor

Para niños de ambos sexos de 1/o y 2/o grados

Lugar apropiado para el juego.-Salón de clases

Número de participantes.-5

Equipo para la práctica.- útiles escolares

Tiempo de duración del juego.- 30 a 40 minutos

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

Con los participantes, el niño más grande representará el papá, la niña más grande la mamá, los 3 niños chicos serán los hijos que se alistan para ir a la escuela.

DIALOGAN ANTES DE SALIR

MAMA.-Atiendan las indicaciones de papá

PAPA.-Hoy como otros días, van a la escuela a estudiar, para cuando lleguen a ser grandes, sean hombres dignos y sean el orgullo de la familia.

1/er NIÑO.-Si papá, yo seré Doctor para curar tus males y los de mis vecinos.

2/o NIÑO.-Yo seré abogado para defender nuestros derechos, y los derechos de quien solicite mis servicios.

3/er NIÑO.-Yo, seré agrónomo para mejorar el cultivo de la tierra.

PAPA.-Veo que piensan bien, hijos, y me alegra que así sigan pensando.

REGLAS DEL JUEGO

- 1.-En el diálogo solo se les dará la idea de lo que cada niño dirá, para que ellos lo hagan con sus palabras.
- 2.-Se les dará libertad de actuar, a fin de que los participantes se enseñen a desenvolverse socialmente.

OBJETIVOS DEL JUEGO

- 1.-Inflaenciar positivamente al educando, para que su actitud sea de servicio a sus semejantes.
- 2.-Contribuir al desarrollo intelectual, emocional y de adaptación social para el desenvolvimiento integral del educando.
- 3.-Lograr claridad y fluidez en la exposición de ideas y pensamientos del niño.
- 4.-Afiramar su conocimiento en la expresión oral.

IV.5.6. - EL TANGRAM

JUEGO DE CONSTRUCCION, DE INTELIGENCIA

Juego para ambos sexos para alumnos de 5/o y 6/o grados.

Lugar apropiado para el juego.-Salón de clases

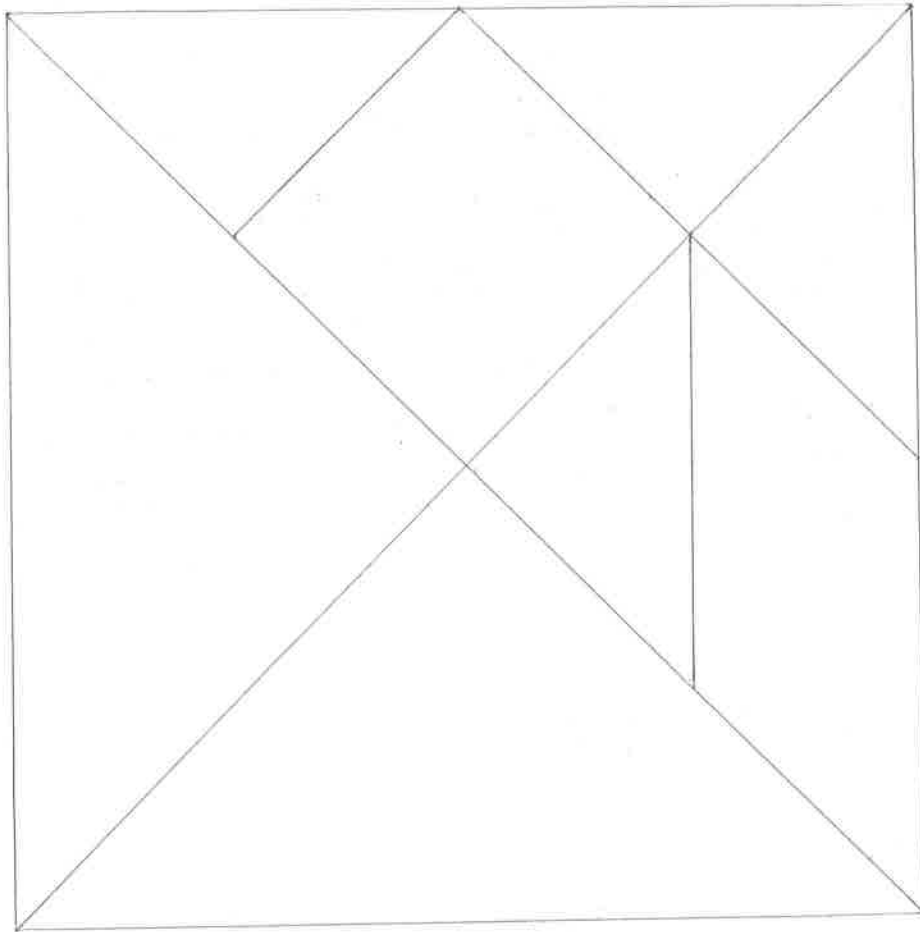
Número de participantes.-Individual

Equipo para el juego.-Un tangrán

Tiempo de duración.-45 minutos

CONSTRUCCION DE UN TANGRAM

Con una lámina de triplay o de cualquier otro material sólido constrúyase un cuadro, que puede ser de 12 cm. por lado.



Divídase dicho cuadro en ocho partes, tal como se propone en dicho esquema anterior, y una vez obtenidas las 8 - piezas, manéjese hábilmente, hasta obtener 150 figuras distintas. Las cuales por las limitaciones de este espacio no podemos dibujar.

REGLAS DEL JUEGO

- 1.-En cada figura deben participar las ocho piezas.
- 2.-Cada figura debe hacerse en un tiempo no mayor de 2 minutos.
- 3.-Para el manejo del TANGRAM previamente deben conocerse las figuras que deberán formarse.
- 4.-Este juego puede servir de competencia entre varios participantes; ganará quien utilice menos tiempo.

Objetivos del juego

- 1.-Calculará áreas de figuras irregulares mediante el acomodo de piezas cuya superficie es conocida.
- 2.-Aproximar mediante el acomodo de piezas diferentes superficies.
- 3.-Incrementar las facultades recreativas para la mejor utilidad del tiempo libre.

IV.5.7.-CARRERAS DE RESISTENCIA

(juego de resistencia)

Motor

Para niños de ambos sexos cuarto a sexto grados

Lugar apropiado para el juego.-Campo de foot-ball

Número de participantes.-Indefinido

Equipo para la práctica.-Ninguno

Tiempo de duración.-de 10 a 15 minutos

DESCRIPCION DEL JUEGO

Este tipo de carrera se practica sobre la marcha, sin línea de salida y sin hoyos para el apoyo de los pies para hacer el arranque. Basta al ir marchando, que el instructor ordene "PASO VELOS", los participantes empuñan sus manos y las llevan frente a su pecho, a la vez de ¡ YA !, arrancarán, conservando siempre el paso y la distancia, a ritmo acelerado seguirá marcándose el paso.

REGLAS DEL JUEGO

- 1.-Los jugadores no deberán empujarse.
- 2.-La velocidad a que se avanza será de aproximados 180 a 220 pasos por minuto
- 3.-El ejercicio deberá no ser agotador.

OBJETIVOS DEL JUEGO

- 1.-Dar al cuerpo resistencia (condición física)
- 2.-Formar músculos fuertes en las extremidades inferiores.

IV.5.8.-JUGANDO A LOS SOLDADOS (juego de organización)

Motor

Juego para varones de cuarto a sexto grados

Lugar apropiado para el juego.-Campo libre

Número de participantes.-50 o más.

Equipo para la práctica del juego.-Pales de escoba (rifles)

Tiempo de duración.-30 a 40 minutos

DESCRIPCION DEL JUEGO

Se divide a los jugadores en dos equipos, con igual número de participantes.

Cada equipo elige a su capitán, el capitán nombrará a sus dos tenientes, cada teniente elegirá dos subtenientes, los subtenientes elegirán a sus sargentos, los sargentos a sus cabos, los cabos a sus soldados de primera. -Hecha la elección, los capitanes echarán un volado, para decidir quien queda en posición de las trincheras y parapetos, los perdedores atacarán a los atrincherados, empieza la escaramusa, a una señal del maestro se rompe el fuego, después de un tiempo determinado en que ya empieza a perderse el interés, el maestro dará un silbatazo cesa el fuego y termina el combate, grupos de camilleros organizados por sus capitanes, simulan llevarse a sus muertos y el juego se da por terminado.

IV.5.9.-LA CANICA ESCONDIDA

(juego de competencia)

Móvil

Para varones de 5/o a 6/o grados.

Lugar apropiado para el juego.-Patio de recreo

Número de jugadores.-20 o más

Equipo para la práctica del juego.-Dos canicas

Tiempo de duración del juego.-45 minutos

Descripción del juego

Con los participantes se forman dos equipos, de igual número de niños, se nombra un capitán en cada equipo, se forma en hilera cada equipo y se numeran los jugadores, una hilera frente a la otra, viendo se las caras los contendientes, a 30 metros se traza una línea, esta será la meta, cada capitán tiene una canica que en forma secreta dará a uno de sus jugadores, para esto pasará por atrás de sus compañeros y simulará que algo entrega a cada uno; después, alternativamente, un capitán preguntará al otro, cual de mis soldados tiene la bala (refiriéndose a la canica). -El capitán interrogado tratará de adivinar, y si adivina su equipo resulta vencedor y si no, el equipo contrario dará tantos pasos a la meta como exista entre el número señalado por el capitán y quien tenga la canica, el equipo que llegue primero a la meta, será el triunfador, el equipo perdedor como castigo, deberá cargar a los vencedores y darles una, dos o tres veces, la vuelta al patio, según lo convenido.

IV.-5.10.- E L C A Z A D O R

JUEGO DE CAPACIDAD RETENTIVA

de inteligencia

Para niños de ambos sexos.

De tercero a sexto grados

Lugar apropiado para el juego.-Salón de clases

Número de jugadores.-Indeterminado

Tiempo de duración del juego.-30 a 40 minutos

DESCRIPCION DEL JUEGO

Todos los jugadores forman un círculo, el maestro se para al centro y dirá fui a África y vi un león, el jugador que indique el maestro, dirá, yo vi un león y agrega el nombre de otro animal, siguen por su defecha, los demás jugadores, cada uno en su turno dirá los nombres que hayan dicho y agregará uno más y así continuará el juego hasta que algún jugador se equivoque o no recuerde algunos de los animales mencionados, este saldrá del juego y dejará una prenda. Se iniciará de nuevo el juego, repitiéndose lo anterior y terminará cuando se tengan unos seis perdedores, a los cuales se les aplicará un castigo, el cual deberán de cumplir para poder rescatar las prendas empeñadas.

IV.5.11.- A J E D R E Z

JUEGO DE INTELIGENCIA

para ambos sexos

Lugar apropiado para el juego.-Salón de clases,casino,cualquier lugar donde no haya ruido.

Número de jugadores . - Per parejas

BREVE HISTORIA DEL JUEGO

Los distintos autores no se han puesto de acuerdo para señalar definitivamente,el pueblo que inventó es maravilloso juego,ni tan siquiera se ha dicho con exactitud,el continente donde por primera vez se jugo este juego. Algunos autores afirman que fue en oriente,en el continente asiático,en aquellos antiguos pueblos:La India,Persia,Birmania,China y Japón,los pueblos que por primera vez jugaron ajedrez.Otros autores sostienen que fue en Africa, donde por primera vez los egipcios inventaron este juego,sin embargo,hay quienes afirman,que Grecia fue el pueblo que inventó el juego de ajedrez varios siglos antes de Cristo,dicen que este juego lo practicaban con algunas cosas distintas,es decir,algo diferente a como hoy se juega.

LAS PIEZAS Y SU PRESENTACION

Cada partida de ajedrez,resulta como una batalla librada entre dos contendientes,donde el rey,resulta ser la pieza que representa a quien manipula aquellas piezas,así que una vez acorralando al rey,asediado,amenazado y sin poder librarse de aquella acción,se le declara el jaque mate y de ser efectivo se ha perdido el juego.La reina resulta ser su lugar teniente que apoya y anima a las demás piezas y en condiciones favorables,ella sola,apoyada solamente por cualquier otra pieza, es capaz de matar al rey contrario.Los alfiles,por su etimología resultan ser elefantes,son piezas que abren brechas diagonales y hieren desde lejos.Los caballos,con brincos en escuadra,atacan y descontrolan al adversario.Las torres en las esquinas representan fortificaciones peligrosas y puestas en acción,simu-

lan cañonazos que destrozaron al adversario. Al frente de cada una de las piezas nombradas, se coloca un peón, que avanza sin retroceso a la hora de la batalla, abre paso, ataca y defiende a las piezas mayores, o sea, la artillería pesada de su equipo, su avance es mínimo, pero seguro, cualquier pieza grande, del adversario, que esté amenazada por un peón, si no es retirada será diezmada por éste y así sin pensarlo mucho, que importa que el peón se pierda, porque cada jugador considera a sus peones, de menos valor que las otras piezas; ahora que si después del peligroso peregrinar por toda su línea del tablero, un peón llega a la octava casilla, será coronado, con esto quiere decir que deja de ser peón y se convierte en alguna de las piezas perdidas en la batalla.

El tablero de ajedrez es un cuadrado, dividido en 64 casillas, pintadas alternativamente de blanco unas, de negro otras, ocho hileras de ocho casillas. Dicho tablero se coloca entre los dos jugadores o contendientes, procurando que la casilla blanca de la esquina del tablero, quede a la derecha del jugador.

Las piezas son 16 para cada contendiente, 32 por todas, para diferenciar las piezas de cada jugador, unas son negras y otras blancas.

Se hace una rifa entre los dos jugadores para ver quien manipula las piezas blancas y quien las negras.

Hará la primer jugada, quien maneje las piezas blancas, luego jugarán las piezas negras y así continuará el juego, participando en forma alternativa.

F O R M A D E M O V E R - L A S P I E Z A S

No todas las piezas se mueven de la misma forma, el rey se mueve en cualquier casilla que esté junto a la de él, no importa el color de la casilla, se dice pues que el rey se mueve en las casillas contiguas de primera especie. La reina se mueve y come cualquier pieza del tablero similar a como lo hacen las demás piezas, menos como lo hace el caballo. Los alfiles se mueven en forma diagonal

siguiendo la línea negra o blanca, según le haya tocado al inicio del juego, el alfil que está sentado en casilla negra, durante el juego jamás pasará a casilla blanca, el alfil que está sentado en casilla blanca, durante el juego no pasará a ocupar casilla negra.

Los caballos, estos saltan siempre las casillas que estén junto a la de ellos, se dice pues, que estos caminan solo en casillas contiguas de segunda especie, al caminar van alternando el color de la casilla, están sentados en casillas blancas, caerán a negra, están sentados en casilla negra, caerán en blanca, en sus movimientos dan la impresión de moverse en escuadra.

Las torres se mueven en línea recta, en forma perpendicular y pueden ir de un extremo a otro del tablero, siempre por su misma línea, no importa el color.

Los peones, caminan por línea perpendicular, solo para adelante, no retroceden ni pueden caminar para los lados, solo para comer, lo hacen en forma diferente, comen en su color, en forma diagonal, en la primera jugada de cada peón, puede avanzar dos casillas, este tipo de avance no lo podrá dar cuando un peón contrario se lo pueda comer saliendo, entonces se dice no puedes avanzar dos casillas porque te puede comer al vuelo, al comer cambiará de fila, en la cual continuará sus jugadas.

Al principio de toda partida de ajedrez, hay que colocar las piezas o trebejos de la siguiente forma : El rey y la reina o dama quedarán en la primera fila y al centro, la reina o dama quedará colocada en la primera fila y al centro, la reina o dama quedará colocada en la casilla de su color, claro que si es negra quedará colocada en la casilla negra, a los lados de estos quedarán los alfiles, a estos se les denomina según el lado donde hayan quedado colocados, será el alfil de rey y el alfil de reina, enseguida se colocan los caballos, caballo de rey y caballo de reina, después las torres que quedarán en las esquinas del tablero y se les denominará torre del rey o torre de la reina, según el lado que esté ocupando. Los peones quedarán colocados en la segunda fila y recibirán los

nombres según frente a la pieza que hayan quedado colocados, así: Peón rey, peón dama, peón alfil rey, peón alfil dama, peón caballo rey, peón caballo dama, peón torre rey, peón torre dama.

COMO HACER ANOTACION DE JUGADAS

Cada jugador para identificar las casillas del tablero, las numerará del uno al ocho a partir de la pieza colocada en su postura inicial, por ejemplo : La dama se mueve a la casilla de un peón, se anotará esa jugada D2, si es frente a ella, D2R si es frente al rey, D2AD si es frente a su alfil, si la dama se mueve a la casilla del rey, se anotará D1R, si se mueve a la casilla de su alfil, se anotará D1AD, si se mueve a la casilla de la torre del rey, se anotará D1TR, si la torre del rey se mueve hasta la torre de la dama, se anotará - T(1TR)1TD, etc...etc...

Del enroque, si no hay piezas que se interpongan entre el rey y la torre y además no se ha movido ninguna de estas piezas, ni se encuentran en jaque, se podrá efectuar el enroque, esta jugada consiste, en poner la torre junto al rey y enseguida colocar al rey al otro lado de la torre; cuando el enroque se efectúa con la torre del rey, se llama enroque corto y se escribe O-O, cuando el enroque se hace con la torre de la dama, se llama enroque largo y se escribe O-O-O.

DE LAS COMIDAS, DE LOS JAQUES Y DEL JAQUE MATE

Al tocar la jugada a uno de los contendientes, puede haber la posibilidad de que pueda comer alguna pieza contraria, esto sucede cuando la pieza que ha de comerse está al alcance de tiro de alguna de sus piezas, esta operación la ejecuta, quitando la pieza contrincante y poniendo en su lugar, la pieza que se mueve en la jugada, conforme a la manera especificada como se anotó que debe moverse cada pieza; para anotar ese acto, se pone el símbolo X, por ejemplo: Peón come peón, se escribe así PXP.

Cuando el rey se encuentra en la zona de tiro de -

una pieza contraria, expuesta a que se la coman, se dice que - esté en jaque y deberá quitarse o cubrirse, esto los hará para salvarse del peligro a que está expuesta y seguir la partida el signo para escribir jaque al rey es +, de no poder hacer - algo por el rey por encontrarse en posición incómoda, a este hecho se denomina jaque mate y quien pierda al rey, pierde la partida de juego, el signo para escribir jaque mate es ++

A P E R T U R A S

Se llaman jugadas de apertura a las primeras cinco jugadas, dadas en una próxima partida de ajedrez por las piezas blancas a quienes les toca emprender el ataque contra - las negras, a las piezas negras corresponde hacer la defensa, aunque claro está, este hecho es muy relativo, ya que en el - transcurso del juego en ocasiones las negras dan la contra - ofensiva y cambian los papeles, de tal suerte que a las blan- cas les toca hacer la defosa, a continuación señalamos algu- nas formas de como hacer algunas aperturas, para el ataque:

Central	Española	Variante Española	Escocesa	Vienes
1.-P4R	P4R	P4R	P4R	P4R
2.-P4D	P4D	CR3A	CR3R	C3AD
3.-C3AD	C2D	A5C	P4D	P4AR
4.-A2D	CR3A		CXP	PAXP
5.-D2R	AR3D		C3AD	C3AR
6.-O-O-O	O-O		A3D	P4D
7.-D3R	TR1R		PXP	A3D
Ninguna			Inglésa	Variante Inglés
Indis				
1.-P4D			P4AD	
2.-P4AD			C3AD	
3.-C3AD			C3AR	P4D
4.-D2A			P3CR	C3A
5.-C3AR			A2C	A4A
6.-P3ED			O-O	F3R
7.-DXA			P4D	
8.-P3CR				

D E F E N S A S

(primeros movimientos con las piezas negras)

NIMZO INDIA	SICILIANA	INDIA	ALEKHINE
1.-C3AR	P4AD	C3AR	C3Ak
2.-P3R	P3D	P3R	C4D
3.-P4D	PXP	P4D	P3D
4.-A5C	C3AR	P4A	P3CR
5.-O-O	C3A	CXP	C3C
6.-P4A	P3R	CXC	A2C
7.-C3A	A2R	PXP	O-O
8.-	O-O	C3A	
PIRC	PETROFF	PHILIDOR	
1.-P3D	P4R	P4R	
2.-P3CR	C3AR	P3D	
3.-C3AR	P3D	C3AR	
4.-A2C	CXP	CD2D	
5.-P4A	D2R	A2R	
6.-D4T	C3AR	O-O	
7.-DXPA	DXD	P3A	
8.-O-O		D2A	
		P3TR	

En la defensa Hungara los dos alfiles realizan un papel muy importante.

En la defensa CRO KANN, mediante este método las piezas negras logran tomar la ofensiva

G A M B I T O S

La palabra GAMBITO es de origen Italiano y equivale a la palabra Inglesa TRAP y a las Castellanas LAZO, TRAMPA o CELADA.

En el GAMBITO DANES se sacrifican 2 peones con objeto de conseguir ventajas posicionales.

En el GAMBITO EVANS se sacrifica un peón para adueñarse del centro del tablero.

En el GAMBITO DE REY ACEPTADO se compensa la pérdida de piezas con una mejor situación para el ataque, Cuando no acepta el adversario el cambio de piezas para llevar a efecto este gambito y tiene que procederse con otro tipo de jugadas, se dice a estas maniobras que pertenecen al tipo de GAMBITO DE REY RECHAZADO.

EL GAMBITO DE DAMA ACEPTADO es el método por el cual las piezas blancas maniobran libremente en el centro del tablero. Si esta maniobra sufre fuertes rechazos pero las piezas blancas siguen operando con mayor libertad se le denominará GAMBITO DE DAMA RECHAZADO.

El FIANCHETTO consiste en darles lugar a los alfiles con objeto de que tengan acción sobre el centro del tablero, desde una distancia que les permita estar en seguridad.

Para hablar en detalle de este maravilloso juego sobre aperturas, defensas, ataques, gambitos, fianchettos, jugadas fiamles, mates, estrategias del juego, jugadas que se califican como erróneas, partidas modelos, EL REGLAMENTO INTERNACIONAL DE AJEDREZ etc...etc...necesitamos el espacio de varios volúmenes para poder expresarlo todo y con toda claridad, cosa que en este trabajo no es posible, por lo que nos conformamos con tan solo dar una pequeña idea de este hermoso juego, al que muchas personas han dado en llamar el REY DE LOS JUEGOS DE MESA.

NOTA BIBLIOGRAFICA.-Las aperturas española y vienesa, la defensa Caro Kan, fueron extraídas del libro, PARTIDAS DECISIVAS de Luděk Pachman, también ahí ilustra el gambito de dama.

La apertura Inglesa, las defensas: Nimzo India y Siciliana las contiene el libro EL AJEDREZ ESTA DE MODA de José A. Gómez.

Las aperturas: Central, escocesa y nimzo india, están en el libro, APERTURAS ABIERTAS del Dr. EUWE.

La defensa Alekhine la contiene el libro LA DEFENSA ALEKHINE de A.H. Williams

La defensa India se encuentra en el libro DEFENSAS INDIAS del Dr. EUWE

Las defensas Pirc, Ptroff, Philidor, Hungara se encuentran en el libro CRITERIO Y TACTICA DEL AJEDREZ del Dr. MAX EUWE.

P R O P O S I C I O N E S

- 1.-Que la Secretaría de Educación Pública promueva con Instructores, con literatura y con algunos estímulos, la recreación como problema modular para la formación integral del niño.
- 2.-Que el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación para honrar a su lema "POR LA EDUCACION AL SERVICIO DEL - PUEBLO" PROMUEVA con sus agremiados, certámenes, concursos y dé estímulos a los participantes en la importante tarea de la recreación para la formación integral del niño.
- 3.-Que cada Profesor de Instrucción Primaria, en cualquier ni vel donde se encuentre laborando, se preocupe por contri-- buir a la promoción para la formación integral del niño, en la recreación que éste reciba.
- 4.-Que las asociaciones de padres de familia contribuyan a - la formaci'ón de centros recreativos para formación inte- gral del niño
- 5.-Que todo tipo de Autoridades que manejan partidas para la educación, en realidad les den esta aplicación y buena par te la apliquen para el fomento recreativo, dentro del ru- bro "RECREACION PARA LA FORMACION INTEGRAL DEL NIÑO"

RECOMENDACIONES PARA EL MAESTRO

El juego como medio educativo, dará mejor resultado, si el maestro antes de aplicarlo hace algunas reflexiones sobre el juego que va a poner, para que sus alumnos lo practiquen, a continuación hacemos un mínimo de consideraciones que puedan servir de base para formular otras más, como:

- Que tipo de juego va a poner
- Porqué escogió ese tipo de juego
- Que objetivos generales, que objetivos particulares y que objetivos específicos se propone alcanzar con la práctica de aquel juego
- El maestro debe pensar cual va a ser su participación como elemento entusiasta para llevar a la práctica el juego, su presencia activa que motive la organización, el orden y la disciplina, equilibrada entre los contendientes, teniendo mucho cuidado de evitar diferencias entre triunfadores y vencidos, es de utilidad tener siempre presente que hay que:
 - 1.-Animar y encauzar al grupo para lograr los objetivos -
deseados
 - 2.-Contener al desordenado o fogoso y animar al débil o tímido
 - 3.-Enseñar a los niños a ganar con la honradez requerida y a perder con la dignidad necesaria; que ni el triunfo en vanezca, ni la derrota acompleje.
 - 4.-Variar los juegos que puedan conducir a los mismos objetivos para que no decaiga el interés de los participantes

SUGESTIONES DE ENSEÑANZA

- 1.-Todo juego con toda anticipación debe ser bien meditado por el maestro, para que este no titubé al exponer su teoría.
- 2.-Hay que ser claro, preciso y sencillo al exponer la teoría de un juego, no hay que perder el tiempo en largas explicaciones.
- 3.-El juego es de mayor interés para los niños, si el maestro toma parte en él.
- 4.-El maestro debe procurar que todos los niños del grupo participan en cada juego, aun rompiendo la tradición y las reglas con que se vienen jugando algunos juegos.
- 5.-El maestro debe siempre disponer del suficiente material para hacer participar como ya se dijo, a todos los niños de su grupo.
- 6.-El maestro deberá adaptar el juego de acuerdo a las condiciones del local donde se vaya a practicar y al tiempo disponible para ello.
- 7.-Cuando el maestro note decaimiento o falta de interés en los niños, deberá cambiar de actividad incluso dentro del mismo juego.
- 8.-El maestro no debe permitir que unos cuantos niños monopolicen el juego.
- 9.-Procurar que las reglas del juego se vayan dando en el transcurso de su práctica, si los alumnos sugieren algunas reglas hay que tomarlas en cuenta.
- 10.-Inculcar en los niños la obediencia a las reglas establecidas y a las decisiones del juez.
- 11.-Hacer variar entre los niños el cargo de Juez, para este cargo, hacerlos que sean respetables y responsables, así como -

- acostumbrarlos a que sus decisiones sean rápidas y precisas
- 12.-En todo momento el maestro debe evitar el engaño, la trampa, las bravatas, las insolencias y malas palabras, deberá corregir con energía estas actitudes para que el correctivo sirva de ejemplo a los demás educandos.
- 13.-Los niños inválidos o enfermos deberán conocer el juego y sus reglas para que de alguna forma auxilien y gocen también de la recreación
- 14.-Deberá procurarse el equilibrio entre las fuerzas de un equipo y otro
- 15.-En la convalecencia de algún niño no hay que ponerlo a que desarrolle mucho ejercicio
- 16.-En todo juego debe el maestro tomar en cuenta la edad y el sexo de sus educandos.
- 17.-Deberá el maestro preferir para sus alumnos los juegos al aire libre y bajo los rayos del sol.
- 18.-Una lucha constante de los maestros deberá ser, contar con canchas de juego rodeadas de árboles y en las que no se levante polvo.
- 19.-Cuando se juega en sitios cerrados, deberá procurarse, la mayor ventilación posible en aquel sitio y que los jugadores participen semidesnudos.
- 20.-Cuando los días lluviosos originen un mal tiempo, deberá el maestro preparar juegos de salón, para no privar al niño de su recreación.
- 21.-Las sesiones de juego serán de duración variada según el grado.

- 22.-Que el material para el juego quede bajo el control de los niños organizados en comisiones
- 23.-Aceptar que los juegos sufren modificaciones por lo que deben practicarse con los niños, como ellos los sepan y no como uno los conoce.
- 24.-Tener presente en cada juego, que hay que inculcar los hábitos y costumbres que más se crean pertinentes, entre ellas, hábitos mentales y emotivos, ayudar a desarrollar y conservar el estado mental más conveniente a fin de que todos - disfruten del momento más agradable posible al término - del juego, los hábitos de aseo personal deberán practicar-se
- 25.-Tomar en cuenta a los padres de familia, a fin de que éstos informen sobre el estado de salud del niño.

C O N C L U S I O N E S

- 1.-El hombre se ha preocupado por su recreación desde aquellos alveres de su aparición en el planeta terraqueo.
- 2.-Los animales irracionales superiores, también juegan y se recrean en forma instintiva.
- 3.-La recreación ancestral instintiva, latente en el educando, organizada, sistematizada y bien orientada, aplicada en la escuela primaria, encausada en el niño hasta que logre alcanzar algunas metas que le permitan su desarrollo armónico e integral, debe practicarse en la escuela primaria.
- 4.-Varios autores Técnico-pedagógicos de prestigiada raigambre en la docencia, dan sus alagadoras conclusiones afirmando, que por medio de la recreación, orientada, organizada, y sistematizada, el educando llega a alcanzar muy favorables metas en el desarrollo armónico de su personalidad.

VII.- BIBLIOGRAFIA

No.	OBRA	AUTOR	EDITORIAL
1.-	Recreación y educación física deportiva	A. Listello P. R. Crenn	Kapelusz
2.-	Recreación Escolar	Hugo del Pozo	Avante
3.-	Juegos Escolares para primaria	Henry D. Edgren Joseph J. Edgren	Pax México
4.-	Desarrollo intelectual	Bryant J. Cratty	Pax México
5.-	Juegos de mesa	Raymonde Michel	Vilamala
6.-	Educación Física Escolar	Gonzalo Cordero	Pax México
7.-	Juegos para escolares	Stella S Gilb	Pax México
8.-	Puericultura e higiene escolar	Juan Solá Mendoza	P. Trillas
9.-	La recreación infantil	Z. Patridge Ch. Bühler	Paids
10.-	La recreación	Alfredo Villalobos Aragón	Dirección General de Saneamiento
11.-	Enciclopedia del deporte	Fray Kempia	Ediciones Culturales
12.-	Historia Universal	Alberto Malet	Libreria Hachette S.A
13.-	Técnica del juego	?	?
14.-	Revistas	varios	O N U
15.-	Programas de Educ. Prim.	varios	S E P
16.-	Que es la Educ. Nueva	Roger Cousinet	Kapelusz
17.-	Principios didácticos en la Educ. Física	Annemarie Seybold	Kapelusz
18.-	El niño	Maria Montessori	S E P
19.-	Enciclopedia cultural	varios	Hispano Americano
20.-	La defensa Alockhine	A.H. Williams	Martínez Roca
21.-	Criterio y táctica en ajedrez	Dr. Max Euwe	C E G S A
22.-	Un siglo de ajedrez magistral	Ludek Fachman	Martínez Roca
23.-	Viaje al reino del ajedrez	Yu Averbaj M. Beilin	Progreso (Moscu)
24.-	El ajedrez está de moda	J.A. Gómez Urquiza	Novaro S.A.
25.-	Aperturas Abiertas	Dr. Euwe	Ediciones limitadas
26.-	Defensas Indias	Dr. Max Euwe	Editoriales