



Secretaría de Educación Pública  
Universidad Pedagógica Nacional  
Unidad 011

SEP



Los juegos tradicionales como medio de  
socialización del niño preescolar

Delta Martínez de Lira

Tesina  
presentada  
para obtener el título de  
Licenciada en Educación Básica

Aguascalientes, Ags., junio de 1997.



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Aguascalientes, Ags., 28 de junio de 1997

C. PROFR.(A) DELTA MARTINEZ DE LIRA  
P r e s e n t e .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad  
y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado:

Los juegos tradicionales como medios de socialización del niño preesco-  
lar

Opción Tesina a propuesta del asesor C. Profr.(a)

María Gabriela Méndez Parga

manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al  
respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza  
a presentar su examen profesional.

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

  
  
Profr. Héctor Najera Gómez  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACION  
DE LA UNIDAD UPN. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 011

## I N D I C E

INTRODUCCION -----	1
I.EL JUEGO Y SU RELACION CON EL DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR	
A- DEFINICION Y VALORES DEL JUEGO -----	6
B- CARACTERISTICAS Y CLASIFICACION DEL JUEGO -----	9
C- OBJETIVOS DEL JUEGO Y SU EVALUACION EDUCATIVA ----	12
D- PEDAGOGIA DEL JUEGO Y SUS EFECTOS POTENCIALES ----	14
E- EL JUEGO Y SU RELACION CON EL DESARROLLO DEL NIÑO DESDE LA PERSPECTIVA PSICOGENETICA -----	18
1. El primer estadio: el juego funcional -----	26
2. El segundo estadio: los juegos simbólicos-----	26
3. El tercer estadio: el juego reglado -----	27
II.EL JUEGO TRADICIONAL EN LA ENSEÑANZA PREESCOLAR	
A- EL NIÑO PREESCOLAR Y SUS PROCESOS DE SOCIALIZACION--	28
B- EL PAPEL DEL JUEGO DENTRO DE LA METODOLOGIA DE PREESCOLAR -----	32
C- EL JUEGO TRADICIONAL EN LA ENSEÑANZA FREESCOLAR ---	40
D- METODOLOGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES -----	44
E- SELECCION DE JUEGOS -----	45
CONCLUSIONES -----	50
BIBLIOGRAFIA -----	52
ANEXOS -----	54

## INTRODUCCION

En la actualidad los niños han perdido el interés por los juegos tradicionales, y los han reemplazado por los juegos modernos que son interesantes por sus colores llamativos y novedosos, olvidándose de esta manera de los juegos que les motivan la imaginación, factor positivo para su formación personal. En el juego, los niños participan dando sus opiniones y respetando las reglas establecidas en los pequeños grupos formados por ellos mismos y así tienen un juego lleno de ideas constructivas que son benéficas para el niño mismo.

Para explicar mejor la importancia del juego tradicional en la enseñanza preescolar me basaré en la teoría psicogenética de Jean Piaget, en la que se menciona que el juego es la expresión y condición del infante, favoreciendo el desarrollo de la personalidad individual del niño. Conforme va creciendo es el tipo de juego que utiliza, de acuerdo a la evolución mental que él posee.

El Programa de Educación Preescolar 1992, está basado en la teoría de Jean Piaget, que es de enfoque psicogenético; que dice que la construcción de la inteligencia se da a través de la interacción del sujeto con el objeto que le rodea, siendo la razón por la que tomo en cuenta este paradigma para elaborar mi trabajo de tesina

sobre los juegos tradicionales y su importancia en el desarrollo de los valores de identidad nacional en el niño preescolar.

El niño, actualmente muestra poco interés por los juegos tradicionales, ya que se deja llevar por la influencia televisiva imitando a los protagonistas de sus programas favoritos, como estos héroes son muy agresivos ocasionan rebeldía en los niños; a causa de esto los juegos también se vuelven violentos y dañan los procesos de socialización de los alumnos, causando problemas en el jardín de niños; este es uno de los motivos que me impulsaron para abordar este tema, el rescate de los juegos tradicionales en la educación preescolar y cómo estos favorecen la formación de valores de identidad nacional en los niños.

El tema de "LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO DE SOCIALIZACION DEL NIÑO PREESCOLAR", es muy importante, y hay que estudiarlo a profundidad porque el niño mediante estas actividades manifiesta su conducta y sus emociones, además de que le provocan placer y estimulan su creatividad, retomando de esta manera la gran variedad de tradiciones y costumbres que hay en la diferentes regiones de nuestro país. Además el juego tradicional es altamente educativo para el niño y favorece su desarrollo y su identidad nacional.

Existe una gran variedad de juegos tradicionales que favorecen al niño para que se integre con más facilidad

a los grupos y además su lenguaje se vuelva más fluido y extenso. Mediante estos juegos quiero favorecer que mis alumnos tengan un desarrollo integral y así alcanzar los objetivos que me plantee y de esta manera favorecer su independencia y autogestión.

A continuación voy a mencionar los objetivos de mi trabajo que son:

- Describir el Proceso de socialización del niño preescolar.
- Analizar la importancia que tienen los Juegos Tradicionales para el desarrollo social del niño preescolar y como estos favorecen la formación de valores de identidad nacional en el alumno.

El presente trabajo nació de mi experiencia como educadora en el jardín de niños donde laboro y que está situada en la colonia "Vega" de Loreto, Zac. Tiene por nombre "Vasco de Quiroga", cuenta con cinco grupos de tercero y dos de segundo. Mi trabajo lo desempeño con los niños de 3o. "D" con un total de 21 niños, siendo la asistencia regular, el trabajo con ellos es casi siempre por equipos habiendo interacción entre los mismos niños del grupo, también se crean actividades grupales y algunas de tipo individual.

El nivel socioeconómico de la comunidad es medio bajo, siendo la mayoría hijos de jornaleros; ganan el sueldo mínimo, indispensable para satisfacer sus necesidades más

urgentes y algunas familias sólo cuentan con lo esencial.

Como siempre lo primero que compran es la televisión, y la utilizan como el único entretenimiento de los niños, sin fijarse en el tipo de programas, y los que carecen de televisión van a jugar a la calle como medio de recreación, donde no siempre aprenden actitudes positivas.

Al educador le corresponde fomentar los juegos tradicionales dentro de la escuela para que los niños vuelvan a jugarlos y revaloren las enormes riquezas que tienen y que se han ido perdiendo.

A través del tiempo se ha considerado que el juego es una actividad importante en el niño. El niño necesita jugar para su desarrollo integral porque el pequeño que no juega no es un niño sano.

Este trabajo lo realizo con el fin de mejorar mi práctica docente para el beneficio de los niños, para favorecer en ellos un desarrollo integral y que sean mejores cada día. Pretendo lograr los objetivos que me tracé para llevar a cabo este tema y poderlo aplicar en el grupo que está a mi cargo y así fomentar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la niñez, por lo cual menciono los puntos que desarrollo en el mismo.

En el primer capítulo abordo algunas generalidades acerca del juego, así como la concepción psicogenética del mismo.

En el segundo capítulo planteo cómo el juego es un elemento esencial en la educación preescolar, en el proceso de socialización del niño.

Para terminar con mis conclusiones, la bibliografía consultada y un anexo en donde se presentan los juegos tradicionales propios para los niños preescolares.

La mayoría de estos juegos fueron entresacados de unos apuntes mecanográficos que fueron proporcionados a los alumnos de la Lic. en Educación Física de la Escuela Normal Manuel Avila Camacho de Zacatecas y otros pertenecen al dominio público y se han conservado gracias a la tradición oral.

Delta Martínez de Lira

## I. EL JUEGO Y SU RELACION CON EL DESARROLLO DEL NIÑO

### PREESCOLAR

#### A- DEFINICION Y VALORES DEL JUEGO.

A través de los siglos uno de los campos más extensos, más variados y más ricos de la actividad humana ha sido y es el juego.

"Sin embargo descubrir y desentrañar los secretos fascinantes que brinda el juego y seguir los hilos que ligan a estos juegos con el desarrollo psicológico con la creatividad, con el trabajo, con los valores sociales y, para comprobar los beneficios que al hombre proporciona el juego, hubo que esperar mucho tiempo y en especial la reflexión científica del siglo XX" (Rodríguez, 1992: 215).

En cada cultura y en cada época ha estado presente el juego; ya que el juego es más antiguo que la cultura pues por mucho que estrechemos el concepto de ésta presupone siempre una sociedad humana y, los animales no han esperado a que los enseñen a jugar, ya que ellos juegan por instinto y sin ningún fin, en cambio el hombre al jugar tiene un fin y un propósito determinado.

Desde el punto de vista teórico, el juego es importante, pues todos los niños juegan y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de la infancia.

Efectivamente, el juego es vital; es condición para un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad; el niño que no juega es un niño enfermo de cuerpo y espíritu (Cfr. Apuntes de Educación Física, s/f: s/p).

"El juego constituye por lo demás, una de las actividades educativas esenciales y merece estar por derecho propio en el marco de la institución escolar" (UPN 1988:132).

La educación debe dirigir y orientar los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo, para canalizar los intereses y propiciar aprendizajes. Por esta razón creo importante que el jardín de niños deberá reformular sus actividades lúdicas, partiendo de la necesidad interior del niño.

La definición del juego no es única; a veces se considera como una actividad espontánea que parte de la necesidad del niño y de su realidad; realidad que él vive y juega gustoso por su exceso de energía como resultado del grado de desarrollo orgánico.

El juego es un aspecto importante y es parte fundamental para abrir más posibilidades en los aspectos cognitivos y como medio de integración social de cualquier grupo y propicia un amplio conocimiento de sus capacidades motrices, cognitivas, académicas y de integración de los elementos sociales.

Entre los valores esenciales del juego se encuentran los siguientes:

- Coadyuda a la salud.
- Ayuda eficazmente en el proceso de socialización, puesto que favorece la comunicación, cooperación y compañerismo e integración familiar.
- Atenúa la gravedad de la vida.
- Desarrolla el poder creativo en el hombre.
- Propicia la eficiencia física necesaria para el adecuado desempeño de las actividades cotidianas.
- Estimula el amor a la naturaleza.
- Compensa los efectos de la actividad laboral.
- Colabora ampliamente en la prevención y erradicación de conductas nocivas.
- Otorga un sinnúmero de oportunidades para la ocupación del tiempo libre.
- Proporciona placer y alegría.
- Ofrece vastas posibilidades del descanso físico y mental (Cfr. Apuntes de Educación Física, s/f: s/p).

Estos valores esenciales del juego unidos contribuyen al desarrollo individual y enriquecimiento de la vida desde la edad temprana del niño.

## B- CARACTERISTICAS Y CLASIFICACION DEL JUEGO.

De la misma manera se encuentran las características propias de la actividad que denominamos juego, tienen un algo, este algo no pertenece a la vida corriente, se intercala en él como actividad provisional o temporal, actividad que transcurre en sí mismo y se practica así es como lo presenta el juego en primera instancia, como medio de la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo (Cfr. Del Pozo, 1987:23).

Las características principales del juego son las siguientes:

- El juego es una actividad libre, el juego establece que si se impone ya no es juego, en el sentido estricto.
- El juego no es la vida diaria y cotidiana, el cambio permite salir de ella y abre toda una esfera de tendencia propia, un oasis de felicidad.
- En el juego siempre hay algo de suspenso, su resultado es siempre incierto.
- El juego crea orden, es dado por las reglas del mismo, este orden introduce en el juego la elegancia y exige distanciarse de la propia libertad de imponerse y afirmarse.
- El juego se desarrolla dentro de ciertos límites de espacio

y tiempo, el juego comienza y termina. Pero puede repetirse.

- El juego estimula la socialización, crea comunicación y el grupo que juega tiene la tendencia a permanecer unido, aun después del juego sin importar los resultados (Cfr. Apuntes de Educación Física, s/f: s/p).

Estas características se tienen que considerar importantes y quien esté en contacto con los juegos de los niños, deben observarlas ya que tienen que estar siempre presentes para no perder el sentido propio de los juegos ni se pierda el interés de los niños por ellos. Dichas características aparecen como fenómenos propios del juego.

El cuerpo es la principal conexión del pensamiento del niño con el exterior, ya que por medio de éste recibe todos los estímulos, quedando clasificados de esta manera:

- **Natural:** Ambiental y de relación.
- **Social:** Integrativos, tradicionales, aculturados.
- **Movimientos:** Sensoriales y motores.
- **Respuesta en el trabajo:** juego de agón (competitividad entre otros o el sujeto sea físico o mental), juego de alea (adivinanza), juego de mímica (imitaciones), juego de reacción.
- **Psicomotor:** Juego de motricidad en general, juegos de percepción sensoriomotriz, juegos para la estructuración del esquema corporal, juegos de lateralidad, juegos de

ritmo, tiempo y espacio.

- **Construcción Lógica:** Juegos de atención memoria y deducción, juegos de expresión oral y aprestamiento para la lectura, juegos de aprestamiento para la escritura, juegos de aprestamiento para las matemáticas, juegos de aprendizaje y socialización.

El juego ejercita las facultades físicas e intelectuales del niño, al mismo tiempo plantea problemas de conductas que le implican adaptación social, a la vez que sirve como preparatorio para la adquisición de conceptos, que sirve de estímulo en los procesos de aprendizaje del niño. Puede considerarse el juego como el camino del proceso del pensamiento (Cfr. SEP, 1985:7).

Por tal razón se diría que el juego es una actividad propia de los seres vivos. Para los animales representa el desarrollo de los instintos en su adaptación al mundo circundante, en tanto que para los humanos adquiere un papel básico en su desarrollo social, intelectual y físico.

La pedagogía contemporánea le ha reconocido al juego un carácter privilegiado de instrumento de la primera educación humana, en tanto que la psicología y antropología le han reconocido una función biológica y social (Cfr. SEP, 1985:6).

El jardín de niños se encarga de favorecer el desarrollo armónico de la personalidad de los alumnos, cuyo

objetivo es, educar al niño situándolo como centro del proceso educativo. Al darle mayor importancia al juego tradicional podremos llevar al niño a que retome estos juegos que vienen de muchas generaciones atrás considerándolo necesario para lograr el desarrollo integral del niño.

### C- OBJETIVOS DEL JUEGO Y SU EVALUACION EDUCATIVA.

No debemos olvidar que la actividad lúdica es óptima para favorecer un mayor desarrollo del niño, pues puede facilitar o limitar los logros sociales o las habilidades cognitivas del menor, por ello es importante conocer los objetivos que el juego mismo tiene:

- Contribuir al desarrollo multilateral de los niños, a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera, a la formación del hombre, y sea capaz de conducirse activa y concientemente, con mayores capacidades de productividad.
- Formar un niño saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas, con la posesión de hábitos dinámicos y de valores morales que le permitan ser tenaz y perseverante.
- Crear una sólida base de partida, para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.

- Formar hábitos de trabajo colectivo.
- Desarrollar positivamente el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos.
- Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar; todo esto interrelacionado con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.
- Desarrollar las actividades en grupos o equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.
- Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre o disponible (Cfr. Del Pozo, 1987: 30).

Estos objetivos son importantes para poner en práctica los juegos y saber lo que se quiere lograr con ellos, por tal razón es deseable tenerlos presentes y aplicarlos en las actividades lúdicas y así obtener un mejor rendimiento en el niño.

El juego tiene una evaluación de carácter educativo en términos de:

**La evaluación objetiva:** Es la que realiza el individuo, de

acuerdo a los objetivos planeados; para percatarnos de la relación del niño con la relación de las metas, esto se refiere a la percepción (tocar, ver) de una acción propicia.

**La evaluación Subjetiva:** Es en términos de apreciación interna efectuada por el educador; dentro lo que cree que realiza; en esta entra la estimación, apreciación, etc.

**La evaluación mixta:** Es retomar las dos para tener una mejor evaluación.

El Profesor debe tomar en cuenta estas evaluaciones para ver si tuvo resultado el juego, y ver si se puede cambiar o modificarse de acuerdo con la aplicación de esta evaluación, en la cual se ve el valor del juego aplicado (Cfr. Apuntes de Educación Física, s/f: s/p).

#### D- PEDAGOGIA DEL JUEGO Y SUS EFECTOS POTENCIALES.

Todo juego tiene su pedagogía, la cual tiene varios puntos importante que deben tomarse en cuenta como son:

- Hacer los juego continuos, vigorosos y llenos de entusiasmos
- Hay que crear y desarrollar el espíritu de juego y evitar la idea de que son una obligación molesta.
- Se debe mantener siempre una condición general de orden

interesado a los alumnos, hay que tomar siempre en todos los aspectos en término medio y evitar los extremos.

- Se debe corregir estrictamente la primera manifestación de indisciplina, responsabilizar a los jefes o líderes, para que estos controlen debidamente a sus grupos, pero evitando que abusen de sus atribuciones.

- Es conveniente agrupar la clase en pequeñas unidades y que estas trabajen juntas, en un espacio reducido, con objeto de facilitar el control.

- Hay que insistir siempre en el deber de observar las reglas: esta es una hermosa oportunidad para educar a los niños en el verdadero espíritu deportivo.

Esta pedagogía es interesante porque de esta manera nos damos cuenta de lo importante que es el juego para el desarrollo integral del niño (Cfr. Del Pozo, 1987:33).

El juego evolutivo es decisivo, ya que favorece una variedad de cosas importantes para los niños. Al estudiar las relaciones entre el ambiente familiar y el desarrollo cognoscitivo, el factor más significativo para la estimulación del intelecto del niño son los materiales de juego apropiados. El niño aprende y desarrolla muchas capacidades por medio del juego, a continuación doy ejemplos de tipos de juegos, según lo plantea Johnston (1993), que producen un efecto positivo en el niño:

**Juego de manipulación:** gracias al juego de manipulación, los niños aprenden las habilidades para resolver los problemas físicos.

**Juego con agua:** esta clase de juegos coopera en la experiencia del niño y crea la comprensión de capacidad y volumen.

**Juegos de representación:** esta clase de actividad permite al niño aprender los roles sociales mientras interactúa con sus padres. En éste, los niños aprenden también a ver las cosas desde el punto de vista de los demás.

**Juego Físico:** como las otras actividades físicas, el juego físico es importante ya que mejora la coordinación y expande las habilidades motoras que sirven de base al desarrollo ulterior. Además, opera para aliviar tensiones, energía no utilizadas y frustración.

**Juego simbólico:** los niños pueden utilizar esta forma creativa para reducir al mínimo las consecuencias de sus acciones. Al representar en el juego situaciones cuestionables de la vida real, acondicionan el aprendizaje en el juego, una situación menos riesgosa y con menos consecuencias permanentes.

**Juego abstruso:** no se espera de todos los niños esta clase de juegos, ni tampoco es deseable. Estos no se presentan en los niños en edad preescolar por ser juegos peligrosos como son: la ruleta rusa, retos o desafíos.

**Juego social:** los niños incorporan todas las habilidades individuales básicas en una amplia variedad de interacciones sociales, así se intensifica y preserva la cultura que será transmitida de generación en generación. Este tipo de juegos ayuda a comprender y apreciar las herencias sociales y culturales, las que se preservarán con orgullo y transmitirán a sus hijos.

**Juegos de entretenimiento:** ponen énfasis en el aprendizaje de una serie de reglas, las cuales deben respetarse.

**Juego académico:** es una forma de planteos de estimulación mental; son utilizados por estudiantes capaces para ilustrar diversos principios de aprendizaje y pueden ser usados por maestros para mantener el interés de los alumnos.

**Juego competitivo:** estos juegos tienen una característica importante que permite a los jugadores competir con uno o más adversarios y representa una agresión controlada. Estas experiencias son tanto para los que ganan como para los que pierden.

**Juego electrónico:** esta nueva modalidad, propicia una experiencia totalmente diferente, más de tipo sensorial y refleja, e incluso de reacciones, y estrategias cognoscitivas.

**Juegos terapéuticos:** están programados para tratar problemas psicológicos, de lenguaje, de conducta, y otros problemas que son comunes en los niños en edad preescolar (Cfr. Johnston, 1993:204-207).

Con estos tipos de juegos nos damos una idea de como ponerlos en práctica y qué aspectos del niño favorecen, para un mejor aprendizaje.

## E- EL JUEGO Y SU RELACION CON EL DESARROLLO DEL NIÑO DESDE LA PERSPECTIVA PSICOGENETICA.

Piaget (1984), nos da a conocer cómo es el desarrollo psíquico del niño el cual inicia desde que nace hasta que concluye en edad adulta, siendo un poco inestable porque al llegar a la conclusión evolutiva comienza automáticamente a una evolución regresiva que conduce a la vejez; este desarrollo es comparable con el crecimiento orgánico ya que evoluciona alcanzando una madurez hasta llegar a una equilibración estática.

El desarrollo mental se va construyendo progresivamente según la estructura con que cuenta o formas progresivas de equilibrio, siendo el que marca la diferencia del comportamiento del recién nacido hasta la adolescencia, el cual está dividido en seis estadios ~~o períodos~~ de desarrollo:

- 1er- Este es el de los reflejos, montajes hereditarios, tendencias instintivas y de las primeras emociones.
- 2do- Son los primeros hábitos motores, percepciones organizadas, sentimientos diferenciados.
- 3er- Es el de la inteligencia sensorio-motriz o práctica.

(Estos primeros estadios comprenden desde la lactancia

hasta el año y medio ó dos.)

4to- Es el de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneo y de las relaciones sociales de sumisión al adulto. (de los 2 a los 7 años)

5to- Es el de las operaciones concretas y los sentimientos morales y sociales de cooperación. (de los 7 a los 11 años)

6to- Es el de las operaciones abstractas, formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos (Cfr. Piaget, 1984: 14-15).

A continuación explico de una manera breve los períodos que mencione, y ver en qué consisten cada uno de ellos.

El primer período es el sensoriomotor- El niño no tiene conciencia del yo y del no yo, tampoco de lo que forma parte de él y de lo que le rodea. El punto de partida de sus conocimientos parte de los modelos innatos de conducta, como la succión, prensión y su actitud corporal, no tiene sentido de permanencia fijando su vista en un objeto y al momento de desaparecer cree que deja de existir, su pensamiento se encuentra circunscrito a sus experiencias sensoriomotrices y las experiencias ajenas no las comprende.

En el momento que adquiere el lenguaje se amplía su mundo y al caminar adquiere otra dimensión del mundo, a los

dos años ubica un objeto separado de él y lo recuerda en ausencia. Al iniciar la descentración ya está preparado para el próximo período.

El segundo período es el preoperatorio- En este aparece el lenguaje, las conductas modificadas en su aspecto activo como en el intelectual. Se debe considerar como una etapa a través de la cual el niño va construyendo las estructuras que dará sustento a las operaciones concretas del pensamiento, a las categorías del objeto, del tiempo, y del espacio y la casualidad, así como aparece el pensamiento, iniciación de la socialización de la acción, la interiorización de la acción ó intuición y afectiva. De la misma manera aparecen transformaciones paralelas como el desarrollo del sentimiento interindividual y de una afectividad interior. En este período aparece el egocentrismo, el niño cree que es el mundo como lo ve y entiende sintiéndose el centro de él, este camino representa un proceso de decentración progresiva que significa una diferenciación de un yo y la realidad externa, todo esto lo refleja por medio del juego.

Al niño en este período se le desarrolla la estructura progresiva del pensamiento y la personalidad, los aspectos que caracterizan a esta etapa del desarrollo son:

**Función simbólica-** El niño representa objetos, acontecimientos, personas, etc. en ausencia de ellos.

**Preoperaciones lógico - matemáticas-** Permite al niño ir

conociendo su realidad de una manera cada vez más objetiva.

**Las operaciones infralógicas-** La estructuración del tiempo y espacio y la lógica aritmética, ambos hacen posible la comprensión de ciertos aspectos empíricos que atañen a las operaciones espaciales y la organización de conocimiento para la localización de los objetos y de los eventos del tiempo y espacio.

**El tercer período de las operaciones concretas-** En este período marca un hito decisivo en el desarrollo mental, es una etapa más complicada ya que aparecen aspectos tan complejos de la vida psíquica ya sea de la inteligencia o de la vida afectiva al mismo tiempo que inauguraron una serie de construcciones nuevas y parten de la acción global a lo social e individual, analizando los aspectos intelectuales y después los efectivos de este desarrollo.

**El cuarto período es de las operaciones abstractas-** En este período posee otro tipo de pensamiento porque se presenta más complejo en el adolescente apareciendo el pensamiento y sus nuevas operaciones y la afectividad y el comportamiento social (Cfr. Piaget, 1984: 19-94).

Para el presente trabajo abordaré el 4to estadio que es el del período preoperatorio por ser en el que se sitúan los niños con los que laboro. En esta edad el niño ha modificado su conducta afectiva e intelectual y ha aparecido

el lenguaje. Por medio de éste inicia su socialización obteniendo experiencias para sus transformaciones afectivas y sentimentales, permitiendo un intercambio entre otras personas comenzando el niño por la imitación, sensoriomotriz y sonora hasta adquirir un lenguaje que le permita comunicarse con los demás miembros de la sociedad en que vive.

El período preoperatorio, se caracteriza por el juego simbólico y es formado por la imitación modificándola según sus necesidades. En este juego simbólico el niño da vida a los objetos así como imita a todos los que le rodean.

El enfoque psicogenético considera al juego como el camino del proceso de construcción del pensamiento. En su desarrollo el niño va progresando al pasar por diferentes etapas, como lo ha planteado la psicología evolutiva, para la cual el juego es el dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra.

Puede considerarse al juego, como el camino del proceso de construcción del pensamiento. En su desarrollo el niño va madurando progresivamente al pasar por diferentes etapas, como lo ha planteado la psicología evolutiva, para la cual el juego es el dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra.

Puesto que el niño vive en sociedad, será siempre

miembro de un grupo con características propias sociales y culturales. El juego de los niños mantiene viva su historia cultural y social.

A medida que el niño va madurando con repetidas experiencias no tarda en desear y exigir la presencia de otros niños para compartir sus juegos, así mismo para identificarse con los papeles sociales que debe vivir; en sus juegos representa papeles de adultos con los que se relaciona y vive experiencias importantes y concretas. Esto le sirve para prepararse y participar en la escuela y en su orden social.

El desarrollo psíquico del niño es un proceso continuo de construcción de las estructuras cognoscitivas las cuales no se encuentran preformadas en el sujeto, sino que deben ser desarrolladas y reconstruidas a diferente plano en períodos subsecuentes; este desarrollo depende tanto de la maduración física, adquirida por la especie humana en su evolución filogenética, como de la interacción con el medio ambiente y social que rodea al sujeto. El niño es a la vez, un ser biológico, psicológico y social, y se desarrolla tanto física, intelectual, como, socialmente, reflejando por medio del juego, su nivel de desarrollo cognoscitivo así como su desenvolvimiento, siendo entonces el resultado de la interacción del niño con su medio y de la maduración orgánica.

La teoría psicogenética, considera que tanto la inteligencia como la afectividad y el conocimiento se constituyen progresivamente a partir de las acciones que el niño ejerce sobre los objetos de su realidad.

Teóricamente la psicología genética concibe el aprendizaje como algo más que un simple cambio de conducta y lo explica, solamente, con base en el desarrollo psicológico. En realidad el desarrollo es el proceso esencial en el que cada elemento del proceso de aprendizaje se dá como una función del desarrollo total, más que como un elemento que lo explica a éste (Cfr. SEC, 1994a: 16).

"El aprendizaje no equivale al desarrollo, sino que, el aprendizaje organizado se convierte en desarrollo mental y pone en marcha una serie de procesos evolutivos que no podrían darse nunca al margen del aprendizaje" (SEC, 1994:5).

Formándose de esta manera el conocimiento del niño, tomando como base a las acciones que el infante realiza en torno a los objetos que le rodean, y así adquiere los conocimientos necesarios para su desarrollo mental, biológico y por supuesto el social; siendo éste último muy importante para el niño ya que adquiere los elementos necesarios para llevarlos a su vida cotidiana.

Es de vital importancia para el niño jugar, ya que por medio del juego podrá poner en práctica los conocimientos

que tiene de lo que le rodea. Para explicar el desarrollo del niño, Jean Piaget, dedujo sus teorías de observaciones amplias de las actividades espontáneas de los niños, y ellos a la vez tratan de captar el sentido de su mundo al relacionarse activamente con objetos y personas.

"Siendo que el niño se desplaza constantemente desde las coordinaciones motoras primitivas hacia diversas metas ideales entre las que figuran las capacidades de:

- razonar en abstracto,
- pensar acerca de situaciones hipotéticas de manera lógica
- organizar acciones mentales o reglas a las que Piaget llamó operaciones en estructuras complejas de orden superior" (Piaget citado por Mussen, 1987:275).

Piaget nos dice que la evolución del niño está marcada por dos grandes momentos, primero cuando el niño juega solo y posteriormente cuando se incorpora a un grupo social de contemporáneos y los considera en sus juegos. Los momentos diferentes en el jugar implican también el reconocimiento de las distintas condiciones y necesidades de los niños. Estos juegos se clasifican en tres estadios y los tipos de estos son: el juego funcional, el juego simbólico y el juego reglado, y su explicación es la siguiente:

Las etapas son continuas y cada etapa posterior se levanta sobre etapas anteriores o deriva de ellas. Piaget cree que ningún niño puede saltarse etapas por que cada etapa nueva toma muchas cosas de los logros anteriores cada

habilidad nueva se añade a las que ya existen, y hay siempre alguna relación entre las aptitudes y creencias presentes de un niño y las de todo su pasado (Cfr. Piaget citado por Mussen, 1987:276).

1.- El primer estadio: el juego funcional.

El niño bajo su estructura mental va interiorizando los elementos del entorno conforme se da su proceso de maduración, a través de asimilaciones, manifestadas en movimientos y sonidos.

Las manifestaciones, son las nociones que el infante tiene sobre su cuerpo y los objetos que le rodean, constituyendo movimientos muy sencillos.

**Ley de efecto:** prevalece la curiosidad del acto y efecto.

**Efecto conocido:** monotonía: se refiere a ciertas ocupaciones infantiles que causan tranquilidad en los padres, pero no producen alegría en los niños por ser repetitivas sin causarles sorpresa.

**Efecto imprevisto:** placer y gratuidad: es la repetición de efectos automáticos (Cfr. UPN, 1988: 161-163).

2. El segundo estadio: los juegos simbólicos

Parte de la maduración de las estructuras mentales del niño y de la realización de la imitación con la finalidad de acordarse de la realidad

alcanzada por él. Los símbolos utilizados son producto de sus fantasías y pensamientos imaginarios. El niño accede a los rudimientos del lenguaje. Las manifestaciones en su conducta son:

**La mímica:** se trata de que la ficción valga para otros sin necesidades de recurrir a la ayuda de soportes objetivos que lo hagan verosímil.

**Ficción simbólica:** es lo que impone el uso de adjetivo simbólico, imita a los padres para asimilar mejor su actitud.

**Simbolización:** los juegos de imitación y los juegos de ficción servirán de sustrato al juego de la simbolización (Cfr. UPN, 1988: 163-165).

### 3. El tercer estadio: el juego reglado:

En éste el niño ha tenido una maduración en su pensamiento más propio de acomodación y de ejecución que le permite respetar las reglas establecidas en la misma ejecución del juego, se deriva de este estadio y se divide a su vez en:

**Psicología y etología:** éste, es cuando el niño introduce a un compañero en el ciclo de sus simbolizaciones y surge una regla de juego.

**Lenguaje:** para éste se necesita la mediación de un lenguaje suficientemente elaborado (UPN, 1988: 165-166).

## II- EL JUEGO TRADICIONAL EN LA ENSEÑANZA PREESCOLAR

### A- EL NIÑO PREESCOLAR Y SUS PROCESOS DE SOCIALIZACION.

Hablar de socialización es hablar de la necesidad que todo niño tiene de convivir con otros pequeños de su misma edad, de esta manera el niño va construyendo nuevas experiencias que son útiles para su vida cotidiana, de las cuales aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se participa e interactúa con los otros niños y adultos en los diversos encuentros sociales.

En la vida del niño se va pasando por varias etapas, las cuales se van presentando de acuerdo a la edad que presenta el niño; una de estas es la del egocentrismo que es una prolongación de la actitud del bebé y es caracterizado porque el niño tiene una imposibilidad de aceptar lo que otras personas opinan, cuando ésta es contraria a la suya, el niño cree que el mundo es como lo ve y como lo entiende, sintiéndose el centro de éste.

El egocentrismo tiene sus características como son:

**Realismo-** En éste el niño cree que existe lo que está en su pensamiento.

**Animismo-** Es cuando el niño le da vida a los objetos que se encuentran a su alrededor.

**Artificialismo-** Cree que todo lo que existe está hecho por el hombre.

**Yuxtaposición-** Es incapaz de sintetizar o reunir las partes o detalles de una experiencia, así como no establece relación entre los elementos, tampoco establece causa-efecto.

**Sincretismo-** No analiza ni relaciona los detalles o partes de una experiencia, posee una experiencia general de ésta.

**Transducción-** No es capaz de pensar de lo general a lo particular ni de la particular a lo general.

**Centración-** experimentado directamente para centrar su atención.

**Concentración-** El niño no tiene concepto de cantidad y cree que es lo mismo o que es mayor siendo partes iguales en ambos lados.

**Irreversibilidad-** No es capaz de regresar con su pensamiento los acontecimientos dados, ya que va dirigido a una sola dirección.

Dicha etapa egocéntrica es acorde a la edad y se presenta en especie de juego el cual se le llama juego simbólico; el niño al acudir a la escuela y empezar a

compartir sus juegos y materiales va tomando conciencia y empezando a salir de éste; todo esto es según la edad con que cuente el niño ya que no se puede brincar las etapas que todo infante tiene que pasar (Cfr. Apuntes de Educación Física, s/f: s/p).

"Después de que el niño adquiere su identidad personal al estar inmerso en la cultura de su localidad, región y país, va logrando constituir la identidad cultural, gracias al conocimiento y apropiación de la riqueza de costumbres y tradiciones de cada estado de la república, de cada región y de cada comunidad" (SEP, 1993a:15).

El niño es un individuo que vive desde que nace en constante relación con sus padres, siendo ellos la base para su buena socialización. A medida que va creciendo se van introduciendo en su vida más y más personas, entablando relaciones con todos y cada uno de los miembros de su familia, haciendo más ricas sus interrelaciones sociales que favorecerán el desenvolvimiento de su personalidad.

Los padres al enseñar al niño que las negociaciones tienen una razón de ser, al mostrarle como debe canalizar sus energías, le dan un significado a esas inquietudes del niño y la manera de realizar esto es por medio del juego. A los niños se les deben inculcar actitudes hacia las cosas, personas, conocimientos, trabajo, experiencias, que vayan más allá que el detalle específico y alguna habilidad. Si el

aprendizaje y la enseñanza de estas actitudes se dan en un ambiente favorable son expresadas en el juego del niño (Cfr. SEP, 1985: 21).

Toda experiencia social favorece la puesta en práctica del pensamiento, lo que permitirá que el niño logre un desarrollo social más amplio si él participa activamente en los juegos tradicionales. Esto favorece que se integre a los grupos, ya que dichos juegos son sociales por excelencia.

Al ingresar al jardín de niños el juego se vuelve una fuerza socializadora y comunitaria, expresándose mejor en su ambiente y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando existen niños de su edad con los que comparte sus experiencias, alegrías, valores, habilidades y hábitos, es cuando el niño va formando su personalidad elevando más su conocimiento hacia la vida misma (Cfr. Gispert, 1988, 27).

Los juegos tradicionales y organizados demuestran la variedad de costumbres que existen en las diferentes regiones de nuestro país, favoreciendo la socialización quizá por la conjugación de factores de tipo geográfico, económico y social, por lo que hoy en día, forman parte de la vida motriz infantil (Cfr. SEP, 1993b: 4).

Al darle a los juegos tradicionales un tratamiento pedagógico, se pretende contribuir al desarrollo integral del niño, el jardín de niños se constituye en un medio para motivar al niño a seguir con este tipo de juegos; siendo esta

actividad lúdica importante pues propicia la socialización entre los compañeros de un grupo.

## B- EL PAPEL DEL JUEGO TRADICIONAL DENTRO DE LA METODOLOGIA DE PREESCOLAR.

La educación preescolar, cuya influencia es decisiva en la vida futura del niño, aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia a través de la interacción trabajo-juego, propiciando las relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral. Así el juego es el elemento de la naturaleza infantil que pone al educador en contacto con esta y le ofrece la plena oportunidad de conocer cosas, necesidades, así como las reacciones más íntimas de esta etapa de la vida humana. El juego en los preescolares es una forma natural de incorporarlos al trabajo.

El niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias de su personalidad que se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de la relación que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive. El Programa de Educación Preescolar da a conocer cuatro dimensiones del desarrollo que son:

**Afectiva:** son las relaciones de afecto que se dan entre el

niño, su padres, hermanos y familiares con quien convive.

**Social:** es la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que pertenece.

**Intelectual:** es la construcción del conocimiento en el niño a través de la interacción del niño con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno.

**Física:** por medio del movimiento, el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permite tener mayor dominio y control sobre sí mismo (SEP, 1993a: 11-21).

El Programa de Educación Preescolar 1992, constituye una propuesta de trabajo para los docentes, con flexibilidad suficiente para que pueda aplicarse en las distintas regiones del país. Entre sus principios considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización, tomando en cuenta al niño como centro del proceso educativo. El niño va constituyendo su identidad que tiene connotaciones tanto positivas como negativas, agradables o problemáticas, y que sumada a experiencias posteriores, les van dando la sensación de dominio, seguridad, competencia, fracaso o incapacidad (Cfr. SEP, 1992: 9).

El propósito de utilizar el juego tradicional es para cumplir lo marcado en el Programa de Educación Preescolar, 1992: fomentar valores de identidad nacional a

través de que el alumno participe espontánea, activa y libremente en este tipo de juegos, recordando que tiene reglas y deben respetarse; es por esto que este tipo de juegos pertenece a la clasificación de juegos reglados, hechos por Piaget. No podemos olvidar que este tipo de juegos nos los heredaron nuestros antecesores, siendo un medio socializador en el niño; se debe considerar que el niño expresa sus emociones a través del juego, el cual debe aprovecharse para beneficio de él mismo, para ayudar en su desarrollo y para que sienta que tiene una identidad definida.

Si se recalca la importancia que tiene el juego tradicional es porque uno de los objetivos principales de la Educación Preescolar es que " el niño desarrolle su autonomía e identidad personal, requisito indispensable para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional" (SEP, 1992: 16).

Además, propicia un ambiente favorable para la socialización del niño, que le brinda seguridad y estabilidad emocional, para lograr una interacción social que lo conduzca a su autonomía, para que pueda convivir con un grupo de niños y maestros con metas y fines comunes.

En el jardín de niños se trabaja con la metodología llamada de Proyectos , los cuales toman en cuenta los

intereses de cada niño y en ellos se pone en práctica la imaginación de la educadora para satisfacer estos intereses por medio del juego. El jardín de niños se distingue por utilizar al juego como una opción pedagógica pues el menor aprende jugando.

Considerando que el niño es una unidad bio-psicosocial, la educación debe ser globalizada, poniendo en práctica sus experiencias vividas. Toda actividad dinámica despierta la curiosidad del niño, lo lleva a desarrollar su creatividad y su capacidad de expresión y comunicación. Se debe aprovechar la riqueza de los juegos del pueblo como "Doña Blanca", "Naranja dulce", así como los juegos creados por los niños (Cfr. SEP, 1985: 11-21).

En el trabajo por proyectos hay que considerar los siguientes criterios:

- Definir los proyectos a partir de las experiencias del niño.
- Consolidar una organización de juegos y actividades de expresión artística, psicomotrices, de relación con la naturaleza, matemáticas y relación con el lenguaje.
- Al organizar el desarrollo de las actividades, favorecer la cooperación e interacción entre los niños, y con los espacios y materiales.
- Considerar la organización y ambientación del aula dentro y fuera del jardín de niños.

- Dar un lugar de primera importancia al juego: la creatividad y la expresión libre del niño como fuente de experiencias diversas para su aprendizaje y desarrollo en general.
- Respetar el derecho a la diferencia de cada niño en cualquiera de sus manifestaciones.
- Incorporar progresivamente a los niños en algunos aspectos de la planeación y organización del trabajo.
- Realizar la evaluación desde un punto de vista cualitativo: cómo se desarrollan las acciones educativas, los logros y los obstáculos.
- Considerar la función del docente como guía, promotor, orientador y coordinador del proceso educativo (Cfr. SEP, 1992: 13-15).

Para poner en práctica estos criterios en el grupo es necesario aprovechar la creatividad y experiencia de la educadora para que ella favorezca que el niño saque a flote su propia creatividad a través de juego como medio socializador del niño; buscando la manera de introducir juegos tradicionales dentro del proyecto que se está trabajando, cuando el tema lo permita.

Cada educadora, a partir del conocimiento que tiene del proceso de desarrollo del niño y de su experiencia profesional, debe guiarse para analizar la propuesta de los juegos y actividades y de esta manera detectar qué aspectos del desarrollo se pueden favorecer en la realización del

proyecto.

El P.E.F. 92, propone los bloques, que son conjuntos de juegos y actividades relacionados con todos los aspectos del desarrollo del niño. Al abordarlos, se deben tener planteados los propósitos educativos, los cuales favorecerán los procesos del desarrollo del niño. Estos bloques son los siguientes:

- Bloques de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística
- Bloques de juegos y actividades de psicomotricidad.
- Bloques de juegos y actividades de relación con la naturaleza.
- Bloques de juegos y actividades matemáticas.
- Bloques de juegos y actividades relacionadas con el lenguaje.

Situaré los juegos tradicionales en el " Bloque de Sensibilidad y Expresión Artística" el cual permite que el niño pueda expresar, inventar y crear en general; además fomenta que el menor viva experiencias culturales y artísticas que lo constituyan como un ser sensible a la belleza, al conocimiento y la comprensión del mundo (Cfr. SEP, 1992:37).

También este bloque propicia la comunicación a través de gestos, palabras, cantos, movimientos corporales, pues a través de ésta se expresan los diferentes estados de

ánimo, así como ayuda al niño a entender lo expresado por otras personas, refiriéndose a las relaciones que entablan las personas con el medio ambiente que les rodea. Es prioritario que dentro del Bloque de Sensibilidad y Expresión Artística se incluyan experiencias que les permitan al alumno conocer las costumbres y leyendas de su comunidad así como las manifestaciones de la música, juegos y bailes tradicionales de su región.

Dicho bloque cuenta con cinco contenidos y son:

- Música.
- Artes gráficas y plásticas.
- Literatura.
- Artes visuales.

Estos contenidos tienen, a su vez, propósitos educativos y sugerencias de actividades: como por ejemplo en el contenido de Música, su propósito educativo sería el de participar y disfrutar del canto, la danza y de la interpretación musical; como actividades se sugiere: entonar rondas infantiles, cantos populares y tradicionales; cumpliéndose de esta manera un propósito del P.E.P. 92, que es el de desarrollar la identidad nacional del niño por medio de los juegos tradicionales así como favorecer la socialización del niño mismo (Cfr. SEP, 1993a: 53-62).

De la misma manera el Juego Tradicional, se puede ubicar en el Bloques de Juegos y Actividades de

Psicomotricidad ya que se considera que el juego psicomotor lo tiene el niño desde que empieza a moverse, siendo la actividad el principal motor para el desarrollo del niño. En toda actividad psicomotriz que él realiza refleja su vida interior; el desarrollo psicomotor que el niño tiene se debe al proceso madurativo cerebral; considerándose importante para el desarrollo integral del niño, la influencia que tienen las interacciones sociales, la estimulación y el apoyo que recibe.

Para poder llevar a cabo este tipo de actividad debemos tomar en consideración los contenidos con que cuenta este bloque y son:

- Imagen corporal.
- La estructuración del espacio.
- La estructuración temporal.

Por medio de éstos contenidos el niño va tomando conciencia sobre lo que le rodea ya que empieza a conocerse por sí mismo y así adquirir confianza para poder pertenecer a un grupo de niños con los cuales puede convivir el tiempo necesario así como la ubicación con el tiempo y la orientación con el espacio a través del movimiento y desplazamiento y de esta manera conocer lo que está a su alrededor (Cfr. SEP, 1993a: 68-70).

## C- EL JUEGO TRADICIONAL EN LA ENSEÑANZA PREESCOLAR.

Los niños ya no cantan. Se oye decir con frecuencia, que los medios masivos de comunicación han acabado con las canciones y juegos que resonaban en las calles y en los patios de las escuelas; "La muñeca vestida de azul", "La víbora de la mar", "Mambrú" y "La viudita del Conde Laurel" no significan nada para nuestros niños de hoy.

El folklore infantil se está perdiendo con rapidez, habrá quien conteste que el niño simplemente ha cambiado lo viejo por lo nuevo para actualizarse y arraigarse en un mundo donde la magia no está en la varita mágica sino en la fuerza nuclear, y que eso es bueno, porque ese es el mundo en el que vive; el niño de hoy debe asimilar también los cambios acelerados que se producen en nuestra época, para poder pertenecer a ella. No se trata de impedir que el niño conozca cosas nuevas ni de que se le aisle de culturas diferentes a la suya, sino de que no pierda contacto con su propio ámbito cultural, ya que esto lo dejaría sin el apoyo que le va a permitir enfrentar su realidad y aquí es donde entra el folklore, que, además de cumplir la función de entretener, desempeña un papel mucho más importante: es parte esencial de la cultura de cada pueblo. A través de las canciones y juegos tradicionales el niño absorbe una fuerte dosis del estilo, estructuras y entorno populares que

refuerzan su arraigo cultural.

"Debemos procurar que nuestro folklore no sea anulado por otras fuerzas masivas de comunicación, sino que se una a ellas para formar nuestro futuro, un futuro semejante al de otros pueblos, pero no exactamente igual, un futuro donde se amalgamen lo nuevo y lo viejo, lo propio y lo ajeno. Sólo conservando lo que fuimos podremos ser" (Dubovoy, 1989:57).

Las tradiciones constituyen una parte muy importante del acervo o patrimonio cultural de un pueblo. Toda tradición obedece y garantiza la continuidad histórica, en el modo de pensar, de sentir y comportarse de una comunidad, de una región o de un país. Por eso es valioso rescatar, revivir y conservar las tradiciones populares, y porque ello equivale a preservar nuestra identidad histórica y cultural. "Sin embargo, ni el presente ni el futuro deben desarraigarnos de nuestro pasado, porque lo que ahora somos y lo que nos proponemos ser en el porvenir dependen en buena parte de lo que ya hemos sido" (Dubovoy. 1989: 57).

Entre las tradiciones de nuestro pueblo se encuentra el juego como actividad importante de la niñez, el juego como realidad comprende y se vincula en casi toda etapa de la cultura; formando parte de la historia y cultura del hombre, como también es un expresión de la vida.

"Heredados estos cantos de la cultura hispánica, responden a la sensibilidad de los peninsulares que con mayor abundancia han fluido a México desde los tiempos de la conquista: asturianos, castellanos, gallegos, andalúces y extremeños, enriquecida esta sensibilidad con los diversos mestizajes producidos en nuestro país; más casi siempre la expresión musical, así como el desarrollo de los temas, son novedosos, desenvueltos y exuberantes, dando el índice de nuestra musicalidad" (Mendoza, 1988: 13).

Los juegos eran ejecutados en forma tradicional, fragmentaria las más veces, denotando con esto una gran antigüedad. En otras ocasiones, los niños introducían en ellos interpretaciones imprevistas de acuerdo al ingenio y la espontaneidad infantil. Empezaban con los más favoritos, continuaban con los menos usados y terminaban con los más raros y difíciles o que requerían un grado más alto de entusiasmo, o bien con los de reciente importación.

Los textos, admirablemente adheridos a los cantos, mantenían la persistencia que adquirían en la península española desde su origen, y así encontramos la ascendencia directa de muchos de ellos en Asturias, Castilla, Andalucía o en el Levante Español. Algunos se mantenían íntegros y sin modificación; otros han sufrido la absorción de nuestro ambiente, adquiriendo rasgos característicos mexicanos.

"María la pastora", "Matarilerieron", provienen de

la tradición francesa y nos llegaron por medio de España. El de "Doña Blanca" que deriva de aquel otro Español llamado "Doña Sancha". "A la víbora de la mar", "El ánimo" y Pasen, pasen, caballeros", mencionados por Alonso de Ledesma y por Rodrigo Caro como tradición greco-latina en la península. Entre nosotros han llegado a transformarse en el juego de "El nahual", el cual deriva a su vez de otro español: "El lobo" existente en el Estado de Veracruz. Los juegos tradicionales son puros algunas veces, otras modificados; las más, han perdido su integridad y los niños mexicanos les han aplicado un sentido muy diverso (Cfr. Mendoza, 1988: 20-21).

"Los números retornados" y "Los diez perritos" son de igual procedencia entre nosotros; en cambio, "La canción de la suegra" y "La historieta del gorrioncito" y "La calandria" aparecen como de factura mexicana. La canción de Mambrú" ha sufrido parecidas modificaciones, embellecida unas veces parodiada otras, o conservando sus rasgos originales, la hallamos como manifestación infantil en diversos lugares de nuestra República, sin faltar la aplicación humorística del tema en "El casamiento del pato y la gallina". (Mendoza, 1988: 20-21)

Estos juegos son importantes para el niño, porque por medio de ellos, expresa las costumbres de la comunidad en que vive, de la misma manera imita los procesos de la ronda, convirtiéndose en un medio de socialización en el niño.

#### D- METODOLOGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Para obtener buenos resultados con los juegos tradicionales que se desea poner en práctica con los niños, es importante señalar que como estos juegos tienen ciertas reglas que hay que seguir, es conveniente tener en cuenta, que si no se conoce bien el juego el niño pierde el interés sobre éste, y para poder jugarlo es necesario seguir las sugerencias que se mencionan en este apartado para el buen funcionamiento de la enseñanza del juego deseado y son las siguientes:

- Darle el nombre.
- Colocar a los alumnos en la posición en que se va a jugar.
- Explicar el juego.
- Demostrarlo.
- Pedir al niño que haga preguntas y dar las explicaciones debidas.
- Principiar el juego.

Al poner a los niños a jugar, después de estas sugerencias que se hacen, debe tomarse en consideración, que hay que hacerlo en el menor tiempo posible, así como evitar las voces de mando, pero dar ideas generales y de ejecución rápida; la educadora se debe aprender bien el juego antes de enseñarlo, para evitar errores y que decaiga el entusiasmo.

La explicación del juego debe ser breve, clara y concisa y se debe dar cuando el grupo esté atento. Después de iniciar el juego, si existen pequeñas faltas deben corregirse, si el juego no se desarrolla conforme a las reglas dadas, es mejor suspenderlo, corregir las faltas e iniciarlo nuevamente. Todos estos preparativos deben hacerse antes de comenzar el juego.

Para seleccionar el jugador o jugadores que deben iniciar, es conveniente escoger al que se haya distinguido en algún acontecimiento reciente o en algún juego anterior.

La educadora debe estimular siempre a los niños tímidos, ya que son los que más necesitan del maestro, a causa de su timidez, y para que se lleve a efecto la socialización que es el objetivo primordial del P.E.P. 92, siendo ésta la base para un buen aprendizaje del niño (Cfr. Del Pozo, 1987: 34).

#### **E- SELECCION DE JUEGOS.**

Es necesario tener una selección de los juegos tradicionales, tomando en cuenta el nombre del proyecto que se está viendo y seleccionarlos según los puntos siguientes:

**Edad:** Se deben seleccionar los juegos acordes a la edad del niño prescolar.

**Material que se emplea:** Según el juego que se va a jugar

buscar si es necesario, algún material a utilizar.

**Posición del juego:** Según el juego que se haya escogido es la posición que se va a tomar ya sea hilera, círculo, etc.

**Lugar donde se va a desarrollar:** Existen juegos donde se necesita un lugar especial, si es necesario se puede hacer una adaptación de estos juegos.

**El tipo de juego:** Existen juegos que se pueden realizar por equipos, eliminación individual, etc.

**La actividad que se va a desarrollar:** Esta es según como va el juego, si es de correr, saltar, trepar, etc.

**El tipo atlético:** En cualquier juego se puede ver esta actividad si es de velocidad, habilidad, fuerza, destreza, etc.

**Los diversos sentidos:** Se toma en cuenta la utilización de los sentidos como la vista, el oído, el tacto, etc.

**Efectos psíquicos:** Todo juego es terapéutico, va según el Efectos psíquicos:

objetivo que se quiera lograr ya sea de concentración, de dominio de sí mismo, de espíritu deportivo, etc. (Cfr. Del Pozo, 1987: 36).

Esta elección de juegos es importante para un buen desarrollo de la clase, porque sin ésta, no tiene caso ponerse a jugar con los niños, si no se sabe para qué, ni qué se espera del juego.

Cuando los niños rebasan los cuatro años, son capaces de operar dentro de un sistema de reglas, y son

factibles los juegos más creativos. Al juego bien desarrollado de esta edad algunas veces se le considera como compensatorio. Los niños juegan desempeñando sucesos o acciones que en realidad están prohibidas o que son temibles, y lo hacen porque todo niño es curioso, aumentando cada vez más su experiencia. El juego les permite dar rienda suelta a sus emociones dolorosas que ellos tornan estilizadas y ritualizadas, en buen orden, sociables, y de ellos aprenden los roles que deben adoptar en la sociedad. Cuando los niños crecen lo bastante como para comenzar el jardín de niños, están preparados para el simbolismo colectivo de los juegos del grupo.

Durante el período de desarrollo preescolar, el juego es una actividad importante ya que conduce a los niños a un crecimiento sano. Cuando entran a la escuela primaria, el juego se va limitando de alguna manera, ya que la sociedad es más compleja e impone exigencias y restricciones aún mayores, las que filtran sus interacciones como el mundo (Cfr. Johnston, 1993; 203).

Todo esto reafirma que el juego tradicional es muy importante en la vida del niño pues favorece una vida sana, así como facilita un mejor aprendizaje de las cosas; se puede tomar al juego tradicional como mediador de éste, pues jugando el niño aprende mejor, por ser esta una forma placentera para obtener un mejor resultado sobre lo que se

está viendo en el proyecto.

En este trabajo se han tratado las diversas funciones del juego en el aprendizaje del niño, así como las formas de jugar de cada niño, para mejor relacionarse con las cosas y personas de su mundo, aprender sus roles de vida, y practicar la convivencia.

Es conveniente observar que los niños que aprenden a jugar con muchos objetos y situaciones antes de enfrentarse a resolver problemas en la escuela o en la sociedad, no tendrán mayores inconvenientes, ya que las habilidades que aprenden durante el juego, tales como la iniciativa y dirección del esfuerzo, los ayudarán a resolver sus problemas. Al aprender a utilizar los juguetes y a descubrir como hacen cosas específicas, también aprenden a usar herramientas para hacer lo que el niño tiene en mente.

En vista de la naturaleza central del juego tradicional en el proceso de socialización se considera este medio como la base primaria en el P.E.P. 92, Le corresponde a los maestros aprender a evaluar las habilidades en el juego, planificar su expansión y enriquecimiento, y mejorarlo cuando sea deficiente y saber ponerlo en práctica, ya que a veces nos dejamos guiar por la rutina sin tomar en cuenta el interés del niño por no saberlo conducir correctamente en su proceso de socialización. Por tal razón es importante aprovechar todos los juegos tradicionales que tengan a la

mano para lograr los objetivos de socialización y la formación de la identidad nacional así como también comprobar que sea satisfactorio tanto para el niño como para la educadora, es necesario que tomemos conciencia sobre lo que tenemos en nuestras manos y así guiar a los niños por el buen camino del saber.

En el anexo de este trabajo se presentan una selección de juegos tradicionales adecuados a los niños de educación preescolar.

## CONCLUSIONES

Se considera al juego como una actividad muy importante para lograr la formación integral del niño.

Por medio del juego los niños exploran un mundo interminable de entretenimiento, recreo y creatividad, además de ser un elemento fundamental para el desarrollo cognoscitivo, motriz, biológico y social de los niños.

Se puede decir que los juegos son la mejor fuente de socialización y un medio único que facilita el aprendizaje, coadyuvando a mejorar las relaciones del niño con los seres que lo rodean.

Por medio de los juegos tradicionales se cumple un objetivo más del P.E.P. 92; que es fomentar en los alumnos los valores de identidad nacional, marcando un punto de encuentro entre el desarrollo individual y social.

En el P.E.P. 92, los juegos y cantos tradicionales se encuentran ubicados en el Bloque de Juegos y Actividades de Sensibilidad y Expresión Artística, pues estos juegos populares son una forma de expresión y comunicación entre los habitantes de una región. Este tipo de juegos posee una gran

riqueza cultural y motiva que los niños no olviden sus raíces nacionales.

Los juegos tradicionales son experiencias muy bellas cuyo objetivo es favorecer que los niños participen y disfruten del canto, la danza y la interpretación.

Los juegos tradicionales también pueden incluirse en el Bloque de Juegos y Actividades de Psicomotricidad pues propician la integración de la imagen corporal y el desarrollo de las habilidades motoras que lo conduzcan al control progresivo de su actividad corporal. Además de que contienen como propósito educativo descubrir y hacer uso de sus posibilidades de expresión y manifestaciones motrices, sensitivas y emocionales.

## BIBLIOGRAFIA

- APUNTES DE EDUCACION FISICA, mecanograma. s.o.i.
- DEL POZO SANCHEZ, Hugo (1987). Recreación Escolar. México, Avante.
- DUBOVOY, Silvia (1988). Tradiciones y Costumbres Mexicanas. México, CONACULTA.
- GISPERT, Carlos (1988). Cajita de sorpresas vol.4. México, Océano.
- JOHNSTON, Elizabeth y Andrew Johnston (1993). Desarrollo del lenguaje. Buenos Aires, México Panamericana.
- MENDOZA, Vicente T. (1988). Lírica infantil de México. México, FCE.
- MUSSEN, Paúl H. (1987). Desarrollo de la personalidad del niño. 2a. edición, México, Trillas.
- PIAGET, Jean (1984). Seis estudios de psicología. Tr. Nuria Petit. México, Seix Barral.
- RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro (1992). Creatividad en los juegos y juguetes. México, Pax.
- SEC (1994a). Perfil Docente / Breviarios Educativos. Zacatecas, SEC.
- SEC (1994). Teorías de aprendizaje. Zacatecas, SEC.

- SEP (1985). Boletín informativo el Juglarcillo. Zacatecas, SEP.
- SEP (1992). Programa de educación preescolar. México, SEP.
- SEP (1993a). Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños. México, SEP.
- SEP (1993b). Juegos tradicionales y organizados. México, SEP.
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL (1988). El niño: aprendizaje y desarrollo. Antología. México, UPN/SEP.
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL (1996). El niño preescolar: desarrollo y aprendizaje. Antología. México, UPN/SEP.

# ANEXOS

## LA HUERFANITA

Se forma un círculo y en el centro se encontrará la huerfanita. El grupo gira por la derecha de su formación y canta.

POBRECITA HUERFANITA  
SIN SU PADRE Y SIN SU MADRE,  
LA ECHAREMOS A LA CALLE,  
A LLORAR SU DESVENTURA,

(se repite)

La huerfanita se acerca, con las manos en la cara, y se hinca ante uno de los jugadores, y canta:

CUANDO YO TENIA MIS PADRES,  
ME VESTIA DE ORO Y PLATA,  
PERO AHORA QUE NO LO TENGO,  
ME VISTEN DE HOJA DE LATA.

El jugador ante el que canta la huerfanita cambia de lugar con ella, y se vuelve a empezar el juego de nueva cuenta.

## LA MARISOLA

Un círculo girando y cantando, mientras una niña  
hará las veces de Marisola en el centro, girando también,  
pero en dirección contraria. El grupo, canta:

A LA MARISOLA  
QUE ANDA POR AQUI,  
QUE DE DIA Y DE NOCHE  
NO DEJA DORMIR.

SOMOS LOS ESTUDIANTES  
QUE VENIMOS A ESTUDIAR  
A LA CAPILLITA  
DE LA VIRGEN DEL PILAR.

UNA PRENDA DE ORO,  
OTRA DE ORO Y PLATA,  
QUE SE QUITE, QUE SE QUITE,  
ESTA PRENDA FALSA.

Cuando se canta el último verso, Marisola toca a  
una jugadora del círculo para que la reemplace.

## LA CANASTA

Se forma un círculo y al centro pasa una de las jugadoras con una canasta. Todo el grupo girando, cantará:

TRAIGO MI CANASTA ,

LLENA DE CONFITES,

TE QUEDASTE SOLO

PORQUE TU QUISISTE.

El círculo continúa girando y la del centro, responde cantando:

TOMA ESTA CANASTA

DE CHILES VERDES,

QUIEN TE MANDA SER BURRO,

POR QUE NO MUERDES.

Quien recibe la canastita, pasa al centro, para iniciar de nuevo el juego.

## LA RUEDA DE SAN MIGUEL

Los jugadores forman un círculo tomados de las manos dando el frente al diablo que estará mientras el grupo avanzará al centro y retrocederá:

A LA RUEDA DE SAN MIGUEL,  
TODOS TRAEN SU CAJA DE MIEL,  
A LO MADURO, A LO MADURO,  
QUE SE VOLTEE (.....) DE BURRO

(nombre)

El jugador mencionado por el diablo, debe, sin soltarse dar medio giro para quedar de espalda al centro. Así continuará el juego, cerrándose el círculo hasta que todos hayan quedado volteados con el frente hacia afuera.

## ARROZ CON LECHE

Se forma un círculo de jugadores y al centro pasará uno cantando, dirá:

ARROZ CON LECHE,

ME QUIERO CASAR,

CON UNA MOCITA DE

ESTE LUGAR.

Mientras tanto el grupo girará sin soltarse de las manos y a la derecha de su formación, el jugador del centro al terminar su canción se acercará a uno de los jugadores y atrapando dirá:

CONTIGO SI,

CONTIGO NO,

CONTIGO MI VIDA,

ME CASO YO.

El jugador escogido pasará al centro para seguir el juego en la misma forma.

## LA MUREQUITA VESTIDA DE AZUL

En este juego, especial para niñas, las jugadoras tomadas de la mano forman un círculo y giran a la derecha, mientras cantan:

TENGO UNA MURECA,  
VESTIDA DE AZUL,  
CON SUS ZAPATITOS  
Y SU CAMISON.  
LA LLEVE A LA PLAZA  
ALLI SE ENFERMO,  
LLEGANDO A LA CASA  
LA NISA MURIO.

Se desplaza el círculo en dos filas, a fin de que queden formadas por parejas, para que canten entre si.

- BRINCA LA TABLITA  
- YO YA LA BRINQUE  
- BRINCALA DE NUEVO  
- YO YA ME CANSE.

Y todo el coro, canta:

- DOS Y DOS SON CUATRO,  
CUATRO Y DOS SON SEIS,  
SEIS Y DOS SON OCHO,  
Y OCHO DIECISEIS.

## NARANJA DULCE, LIMON PARTIDO

También en este grupo, que preferentemente es para niñas, se forma un círculo, y al centro pasará una de las jugadoras; todas cantan:

... NARANJA DULCE, LIMON PARTIDO,  
DAME UN ABRAZO QUE YO TE PIDO,  
SI FUERAN FALSOS MIS JURAMENTOS,  
EN OTROS TIEMPOS SE OLVIDARAN.

... TOCA LA MARCHA, MI PECHO LLORA,  
ADIOS SEÑORA, YO YA ME VOY.

La jugadora del centro se acercará a una de las de grupo, para darle el abrazo y la mano, de acuerdo con el contenido de la canción; la jugadora a quien escoja pasará al centro del círculo.

Otra versión:

... NARANJA DULCE, LIMON CELESTE  
DILE A MARIA QUE NO SE ACUESTE,  
MARIA, MARIA, YA SE ACOSTO,  
VINO LA MUERTE Y SE LA LLEVO.

... TOCA LA MARCHA, MI PECHO LLORA,  
ADIOS SEÑORA, YO YA ME VOY.

## LA VIUDITA DE SANTA ISABEL

Se forma un círculo de jugadores, los cuales se toman de la mano y giran a la derecha de su formación. Al centro pasará una jugadora, que será la viudita. El grupo empieza a cantar:

- YO SOY LA VIUDITA  
DE SANTA ISABEL,  
ME QUIERO CASAR  
Y NO HALLO CON QUIEN.

- EL MOZO DEL CURA  
ME MANDA UN PAPEL,  
Y YO LE MANDO OTRO  
CON SANTA ISABEL.

La viudita canta:

- MI MADRE LO SUPO  
QUE PALOS ME DIO,  
MALHAYA SEA EL HOMBRE  
QUE ME ENAMORO.

- PASE POR SU CASA  
ESTABA LLORANDO  
CON UN PAÑUELITO  
SE ESTABA SECANDO.

La viudita sigue cantando y se acerca a uno de los del grupo, y le dice:

- ME GUSTA LA LECHE,  
TAMBIEN EL CAFE, ,  
PERO MAS ME GUSTAN  
LOS OJOS DE USTED.

El jugador contesta:

- ME GUSTA EL CIGARRO,  
TAMBIEN EL TABACO,  
PERO MAS ME GUSTAN  
LOS OJOS DEL GATO.

El jugador escogido pasará al centro, para ser viudita, y el juego continuará en la misma forma.

## EL MILANO

Se forman los jugadores en rueda, cogidos de la mano; uno de ellos pasará al centro, para ser el milano. Los jugadores del círculo girarán a la derecha de su formación, cantando:

- VAMOS A LA HUERTA,  
DEL TORO, TORONJIL,  
A VER A MILANO  
COMIENDO PEREJIL.

(se repite)

- MILANO NO ESTA AQUI,  
ESTA EN SU VERGEL,  
ABRIENDO LA ROSA,  
CERRANDO EL CLAVEL.

Se escoge a una de las del grupo, mientras se canta:

MARIQUITA... LA DE ATRAS,  
QUE VAYA A VER,  
SI VIVE O MUERE,  
PARA IRLO A ENTERRAR...

La jugadora pasa a inquirir, y ya adentro le preguntan:

- ¿COMO ESTA MILANO?

- Y ELLA CONTESTA:

- ESTA TRISTE.

El grupo vuelve a cantar lo mismo y escoge a otra jugadora para que inquiera de nuevo, y preguntarle luego como está milano, la cual contestará. "Tiene calentura". Se repite el canto y vuelve a escoger a otra jugadora para que entre al círculo, a la cual se le pregunta una vez más cómo está "milano", a lo que constestará al grupo: "Se está muriendo". Al dar esta respuesta se levanta milano y procurará atrapar a alguno de sus compañeros, y entonces los jugadores correrán a fin de evitarlo; al jugador que atrape a milano, ocupará su lugar

## LA PAJARA PINTA

Los niños forman una rueda, y en el centro del grupo se coloca la pájara pinta; cantan todos:

ESTABA LA PAJARA PINTA  
A LA SOMBRA DEL VERDE LIMON  
CON EL PICO, PICABA LA RAMA,  
CON LA COLA MOVIA LA FLOR,  
!AY SI! !HAY! NO, CUANDO VENDRA MI AMOR.

Cuando terminan, la pájara pinta escoge a uno de los jugadores y canta:

ME ARRODILLO A LOS PIES DE MI AMANTE,  
ME LEVANTO FIEL Y CONSTANTE,  
DAME UNA MANO, DAME LA OTRA,  
DAME UN BESITO, DE TU LINDA BOCA.

En tanto el grupo canta, gira a paso corto a la derecha de la formación; los niños deben ser tomados de la mano, y cuando le toca cantar a la pájara pinta, entonces suspende el grupo su giro y la jugadora del centro ejecuta todos los movimientos que la canción indica frente al niño que haya escogido para este fin, quien pasará a ser la pájara pinta, en tanto que ésta se intercalará en la rueda, con sus compañeros.

### A LA VIBORA, VIBORA DE LA MAR

Se forman los niños y niñas en una columna en hilera, tomando cada uno la cintura del compañero de enfrente; en un lugar determinado se forman dos niñas, con las manos tomadas en alto para formar un puente. Estas jugadoras se ponen de acuerdo, sin que el resto se haya enterado, para representar algunas frutas (melón, sandía) o bien algunos personajes (ángel o diablo). El juego se desarrolla en la siguiente forma: las niñas que forman el puente cantarán:

- A LA VIBORA, VIBORA  
DE LA MAR, DE LA MAR,  
POR AQUI PUEDEN PASAR,  
LA DE ADELANTE CORREN MUCHO,  
LA DE ATRAS SE QUEDARA,  
TRAS, TRAS.

Mientras las niñas del grupo vendrán corriendo, para pasar por el puente; las jugadoras que lo forman, sin soltarse de las manos, y con sus brazos, harán por atrapar a la última jugadora; si lo consiguen, cantarán:

- UNA MEXICANA QUE FRUITA VENDIA,  
CIRUELAS, CHABACANDS,  
MELON O SANDIA ... TRAS, TRAS.

Y terminando el verso, se establecerá el siguiente diálogo:

- Y CON QUIEN TE VAS,

¿ CON MELON O SANDIA? (O BIEN ANGEL O DIABLO)

El o la jugadora que haya quedado atrapado en el puente, indicará con quién desea irse, e irá a colocarse precisamente atrás de uno de los dos jugadores que forman el puente precisamente del lado del que lleve el nombre de la fruta que haya nombrado. Los jugadores de la hilera seguirán pasando bajo el puente, y a su vez quienes forman éste, sin dejar de cantar, seguirán atrapando, siempre el último del grupo; la o el atrapado, una vez que escoge a la fruta, pasa a formarse en el grupo que le corresponda. Así mismo cuando todos los jugadores de la hilera se han distribuido entre los del puente, quedarán formados dos bandos bien definidos, el de melón y el de sandía (o bien el ángel y el diablo). El director del juego trazará entonces una línea en el suelo y hará que se acerquen a ella los dos partidos, formados los jugadores en hilera y perfectamente cogidos de la cintura, y quienes queden como cabeza de formación establecerán una competencia de atracción. Cada uno de los bandos se esforzará en obligar al contrario a que pase por la línea marcada. El partido que logre hacerlo será el vencedor.

## LA ROÑA

Se marcan dos metas o zonas de protección, también se puede indicar una pared, un poste, o simplemente se pintan dos líneas con gis.

El número de participantes no tiene límites de máximo; una vez que se tiene el conjunto de jugadores, se designa a uno de ellos que será quien tenga la "roña"; su misión será el tocar a un jugador fuera de las zonas de protección; el jugador tocado será entonces quien tenga la "roña" y tratará de pasársela a otro jugador; el jugador que inició el juego con la "roña" pasa a formar parte del conjunto de jugadores.

El interés de este juego se basa en que los jugadores tratarán de eludir ser tocados por el jugador que trae la "roña".

## ARRANCAR CEBOLLITAS

En este juego pueden participar niñas y niños, se escoge a uno que la hace de "ángel", otro la hará de "diablo" y otro será quien cuide las "cebollitas", el resto de los jugadores serán las cebollitas.

El jugador 1 se aferrará a un poste, ventana o a algún objeto fijo, abrazándolo con fuerza, ya que de su cintura se afianzará él y así, sucesivamente, hasta el número de jugadores que estén participando.

El jugador 1 se sentará con sus piernas extendidas y abiertas, en igual forma los demás jugadores; ya que este en esa posición, se inicia el juego.

1o. El ángel toca la puerta

tan - tan

2o. Contesta quien cuida las cebollitas.

- ¿quién es?

- El ángel.

- ¿Qué desea?

- Unas cebollas

(el cuidador abre la puerta)

- Pase a arrancarlas.

Simula entrar el "ángel" y se dirige a la hilera de los jugadores y, de donde desea, da tres jalones a una cebolla; si logra separar al jugador se lo lleva, retirándolo de jugar; si desprendió del medio al jugador, el resto de la columna se une al resto de los jugadores; en caso de que el ángel no arranque ninguna cebolla se retira, entrando en acción el diablo.

Tan - tan

¿Quién es?

El diablo.

¿Qué desea?

Una cebolla

(el cuidador abre la puerta)

pase a arrancarla.

Simula entrar el diablo y se dirige a las hilera de las cebollas y da tres jalones, como máximo; si en esos tres intentos, o antes, logra desprender una o varias cebollas, se

las lleva; pero en caso de no poder arrancar cebollas se irá en blanco, seguirá en turno el ángel y así se irán alternando.

El juego termina cuando se hayan arrancado todas las cebollas, una vez terminado el juego se nombrarán nuevo ángel, nuevo diablo y cuidador de cebollas.

## LOS HUESITOS

Para este entretenimiento se usan huesos de chabacano.

Se hace un hoyito del tamaño de una corcholata, buscando que quede atrás del hoyito una pared, o cualquier obstáculo, con el fin de que sirva de retache.

A una distancia de 2 o 3 metros, se pinta una raya, atrás de ellas se colocan los jugadores, quienes por riguroso orden comenzaran a arrojar los huesitos; cada jugador arroja un huesito al hoyito, si dicho huesito entra al hoyito, el jugador recoge los huesitos que están arrojados.

Comenzando de nuevo el juego, permitiéndose usar la pared de retache para colocar el huesito al hoyito.

**FARES O NONES:** También este juego se realiza con huesitos de chabacanos, su organización es muy sencilla debiéndose jugar entre dos niños.

Uno de ellos introduce su mano a la bolsa de su pantalón y saca un puñado de huesitos; sin mostrarlos a su

contrario dirá: pares o nones; si dice pares, se contarán inmediatamente los huesitos extraídos de la bolsa del pantalón, si el resultado nos da un número par, el jugador se llevará los huesitos como ganancia.

En caso contrario si el numero de huesitos es non el jugador que había pedido pagará el número de huesitos que se contaron y que resultó non, o a la inversa.

## LOS ENCANTADOS

Se nombra los jefes de grupos y se juega el clásico volado para escoger compañeros, una vez que están integrados los dos partidos, se especificará donde se colocarán las metas o zonas de protección, claro que éstas deben situarse a una distancia conveniente a fin de que se pueda correr.

También con el clásico volado que conjunto la hará primero de encantador; el otro equipo será el que correrá de una zona a otra; por ejemplo:

El equipo A será en este momento el encantador el equipo B correrá; se iniciará el juego; todos los integrantes del equipo B se sitúan en una de las zonas de resguardo; los integrantes del equipo A se colocarán estratégicamente en la zona de competencia; al salir un jugador B los jugadores del equipo A tratarán de tocarlo, antes de que llegue a su zona de resguardo, si logra evadir a sus encantadores se situarán en el otro extremo, si es tocado se queda allí, como encantado, hasta que logre pasar un compañero y desencantarlo; una vez que todos los integrantes sean encantados el juego termina pasando el grupo A como corredores y el grupo B como encantadores.

## EL AVION O BEBELECHE

Este juego es muy popular en nuestro medio, recibe diferentes nombre, según la región en que se juegue, pero en la mayoría de las veces se le conoce por el avión o bebeleche.

Se pinta la figura, una vez pintado el avión, se ponen las condiciones del juego; estas condiciones son dos:

1o- Se juega mano limpia o mano sucia; en la primera (mano limpia) el avión se pinta sin orejas, además no se permite poner las dos manos para recoger el "tejo"; tampoco se permite moverse al estar sobre un pie, quedando descalificado por el momento quien infrinja estas reglas.

2o- La mano sucia se juega con orejas en el avión se permite poner las dos manos para recoger el tejo, y moverse dentro del cuadro.

Para ser iniciado el juego los jugadores se sortean el lugar, ya sea con el clásico volado o la ley de la piedra.

Esta ley consiste en que un jugador, tome una piedrecita, cruce sus manos por la espalda, con el objeto de que su contrario no vea en qué mano queda la piedra, pasa sus brazos al frente y uno de los jugadores escogerá una de las dos manos, si logra adivinar la mano que no contiene la piedra se saldrá del sorteo y será el primero en iniciar el juego, pero en caso que le atine a la mano que contenga la piedra, él será quien tratará de eliminar a sus compañeros y el iniciador de la eliminación el primero en iniciar el juego y así sucesivamente se van eliminando y saliendo el jugador número dos, tres, cuatro, etc.

Una vez que se tiene ya eliminación, cada uno de los jugadores irá actuando por orden progresivo, todos ellos deberán provisionarse de un tejo, el cual para mayor facilidad del que actúa lo buscará que sea pesado, que no rebote mucho, ni que sea frágil para la caída; sugerimos a los jugadores que podría utilizar un pedazo de cartón húmedo, un tacón de hule, una cajetilla de cerillos con algún peso dentro (una piedra, tierra, etc.) o lo que se les ocurra a los jugadores.

Inicia el jugador número uno, hace su tiro al primer casillero, dicho tiro no debe tocar ninguna raya del cuadro. si toca o se sale de dicho cuadro, pierde, tocándole su turno al jugador número dos; en caso de que sea correcto el tiro, el jugador saltará el casillero número dos, en un solo pie, no debe pisar raya, ni debe colocar los dos pies, ni moverse si el juego ha sido a mano limpia; en esa forma saltará en los casilleros números 3, 6 y 9, en caso de infringir estos preceptos pierde; en los casilleros 4 y 5 debe colocar un pie en cada uno en un solo salto, igualmente lo hará en el 7 y 8, en el casillero número 10 debe llegar con dos pies, una vez que llega hasta el casillero número diez hace su regreso en la misma forma conforme a los números de los casilleros, al llegar al número dos, recoge sin pisar con los dos pies ni tocar con las dos manos el suelo su tejo y salta fuera del avión claro que podrá tocar con las dos manos al cuadro número uno, si se está jugando mano sucia.

Al terminar el juego completo (del 1 al 10 y del 10 a 1) el jugador se coloca fuera del número uno, de espaldas al avión y tira la teja hacia atrás para hacer las llamadas "casas", las cuales se hacen al finalizar el juego.

Para obtener dichas casas se le dan tres oportunidades de tirar al jugador, ya que el tejo deberá caer dentro de algún casillero y no debe tocar raya alguna, una vez que el tejo cae dentro del un casillero, esa será la casa del jugador y éste marcará con una cruz dicho casillero y le pondrá la inicial de su nombre, inmediatamente se volverá a iniciar otra vez el juego, ahora con derecho de poner los dos pies en su casa y sin que los demás jugadores la pisen, esto puede repetirse las veces que se desee, si el avión queremos llenarlo de casas.

## EL PAPALOTE O COMETA

Este es divertidísimo pasatiempo no tiene edad ni sexo para practicarlo, pero en su generalidad son los "feos" quienes más empinan "papalotes".

Existen verdaderos artifices en la construcción de papalotes, las más caprichosas formas geométricas son lanzadas al aire. La calidad de estos papalotes, está en el material que se emplea en su construcción, papel de china, tela y ahora plástico, las varillas que forman el esqueleto de los papalotes pueden ser carrizo flexible, ligero u otro material.

El empinar un papalote tiene sus bemoles, ya que debemos contar con la fuerza de una corriente de aire, la brisa del mar o del río.

Muchas veces hemos observado la elevación de dichos papalotes a la orilla de una playa, cuán hermoso es ver al papalote devorando cordel en su afán de perderse de la vista del sujeto que lo eleva, las cabriolas que su manejador hace con el papalote simplemente con los movimientos de su muñeca.

La construcción es sencilla papalote puede ser la siguiente:

Tomemos dos varillas de carrizo u otate; una de setenta centímetros y otra de treinta y cinco; colocamos nuestras varillas en forma de cruz; la más corta será la que forme los brazos de esa cruz; a unos 15 centímetros de un extremo de la varilla grande, colocado nuestro brazo de cruz; una hilaza hacemos un amarre en el centro de las dos varillas, de la varilla grande, atamos un hilo o hilaza, la cual unirá los extremos y rematamos en el primer extremos que salimos.

Ya teniendo el esqueleto del papalote, se coloca unos tirantes, de los extremos del brazo de la cruz, del extremo de la varilla amarramos una hilera que tenga una dimensión de quince centímetros, y del centro de la cruz hacemos lo mismo, unimos todos los extremos de nuestras hilazas y formamos una pata de gallo, la cual nos va a servir para atar el cordel con el cual se va a empinar el papalote.

En seguida es embadurnar con pegamento (engrudo, resistol, goma, etc.) tanto a las varillas como al hilo que une los extremos, para entonces debemos tener ya cortado el papel de china la forma del esqueleto, procurando dejar una pequeña ceja en todo el contorno, se extiende el papel y se coloca encima el esqueleto del papalote se aprisiona para que

se pegue doblandolas cejas por cada lado.

En el extremo inferior de la varilla más grande o sea el opuesto al brazo de la cruz, se coloca la cola, esta deberá de tener una dimensión de setenta y cinco centímetros de largo, trataremos de elevarlo y si colea demasiado es porque le falta cola, entonces se debe añadir un poco más de cola hasta lograr encontrar el equilibrio necesario.

### DOÑA BLANCA

Se forma un círculo de jugadores, y en el centro se colocará a una niña; además, otro de los jugadores quedará fuera. El grupo canta:

- DOÑA BLANCA ESTA CUBIERTA  
DE PILARES DE ORO Y PLATA,  
ROMPEREMOS UN PILAR,  
PARA VER A DOÑA BLANCA.

El círculo girará a la derecha de la formación y doña Blanca, que es la niña que está adentro del círculo, cantará a su vez:

- ¿QUIEN ES ESE QUIJOTILLO  
QUE ANDA EN POS DE DOÑA BLANCA?

El niño que esta fuera, quijotillo, contestará cantando:

- YO SOY ESE, QUIJOTILLO, YO SOY ESE,  
QUE ANDA EN POS DE DOÑA BLANCA.

Al terminar de cantar, el quijotillo vuelve al grupo, a cantar:

DOÑA BLANCA ESTA CUBIERTA... ETC.

Al terminar el coro, el quijotillo, se acercará al círculo y, tocando la unión que hacen con las manos, preguntará:

- ¿de que es éste?

Los jugadores interrogados dirán, a su antojo:

- ES DE ORO, PLATA, MADERA, MARMOL ... ETC.

Naturalmente que el quijotillo procurará a todo trance, desprender a los jugadores, para poder penetrar dentro del círculo y atrapar a doña Blanca; esta, tan pronto como vea que el quijotillo entra al círculo, saldrá violentamente y hará todo lo posible para escapar de su perseguidor, y solamente lo conseguirá si vuelve a entrar al centro del círculo sin haber sido tocada por el quijotillo. Si doña Blanca es atrapada, entonces se escogerá a otra jugadora para que la supla, y a otro quijotillo.

Diálogos:

- ¿QUE ESTA HACIENDO LA MONJA?
- ORACION.
- ¿PARA QUIEN?
- PARA DIOS.
- ¿Y PARA MI?
- UN CUERNO.
- QUE SALGA LA MONJA.
- QUE SE RETIRE EL DIABLO.

Ete diálogo se establece entre los jugadores del círculo, y el que se encuentra fuera que en esta ocasión será el diablo.

OTRA VERSION:

Diálogo:

- ¿ESTA AHI DOÑA BLANCA?
- SE FUE AL SERMON.
- QUE SE PONGA EL CAMISON.

Luego cantarán los niños del grupo:

- DOÑA BLANCA ESTA CUBIERTA ... ETC.

Para que siga el diálogo en esta forma:

- ¿ESTA AHI DOÑA BLANCA?

- SE FUE A MISA.

- QUE SE PONGA SU CÁMISA.

Con los intervalos sigue el diálogo, cantando en ellos el coro, y procurando el diablo que en cada contestación que dé el círculo, se forme alguna consonante.

### CABALLITO BLANCO

Los niños, tomados de las manos en formación de círculo, giran con brincos imitando el paso del caballo y cantan estas estrofas:

CABALLITO BLANCO,  
SACAME DE AQUI,  
LLEVAME HASTA EL PUEBLO  
DONDE YO NACI.

TENGO, TENGO, TENGO,  
TU NO TIENES, NADA,  
TENGO TRES OVEJAS,  
EN UNA CABAÑA.

UNA ME DA LECHE,  
OTRA ME DA LANA,  
OTRA MANTEQUILLA  
PARA LA SEMANA.

Esta ronda se repite las veces que lo deseen los jugadores.