

Instituto Superior de Educación

San Francisco

Tesis de Graduación

Luz María Acosta Mora

1958

TESIS DE GRADUACION

INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACION DE SAN RAMON

SECCION NORMAL

PROFESOR GUIA ::

ROSARIO SOTO DE LOPEZ

NOMBRE DEL ALUMNO :

LUZ MARIA ACOSTA MORA

II Año Normal

San Ramón

1.958

CIO
371.331
A-179-2

BIBLIOTECA OCCIDENTE-UCR



0107032

SEDE DE OCCIDENTE
"BIBLIOTECA"
— PROGRAMAS SERVICIOS —

No. Registro 107032

Procedencia: D. Joseguia

Precio @ 700-

Fecha Ingreso: 17 JUN 1993

Importancia de los juegos en el desarrollo de la personalidad del niño, con niñas:



0107032

Centro Universitario de Occidente
Servicios de Biblioteca

PLAN GENERAL DE LA TESIS

TEMA:

Importancia de los juegos en el desarrollo de la personalidad del niño (CON NIÑAS).

AREA:

PEDAGOGIA

OBJETIVOS GENERALES:

- 1) Cultivar actividades corporales adaptadas al interés y edad de la niña.
- 2) Establecer la alternabilidad necesarias e higiénica entre las actividades mentales y físicas en la vida del escolar, en favor de un desenvolvimiento integral y de educación armónica.
- 3) Ayudar al desarrollo físico y mental en la niña.
- 4) Contribuir al desarrollo de las coordinaciones psicomotoras en la niña.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- 1) Fortalecer y templar el caracter moral a través de una buena disciplina personal y colectiva y de sentimientos y hábitos de dirección, obediencia y cooperación.
- 2) Que por medio del juego adquiriera la niña nuevo vocabulario y mejora en el uso corriente.
- 3) Darle al cuerpo: Salud, belleza y elegancia, agilidad y fuerza, resistencia y tenacidad.
- 4) Darle al alma disciplina, serenidad y confianza.

5) Crear en las niñas una actitud favorable a la alegría, felicidad y éxito.

CONTENIDOS:

INTRODUCCION.

1) Importancia de los juegos en el desarrollo de la personalidad del niño.

2) Evolución de la educación física.

3) Evolución de los juegos en el niño.

4) Diferencia entre juegos y deportes.

5) Métodos y orientaciones para su enseñanza.

6) Condiciones que debe reunir el maestro de EDUCACION FISICA.

7) El ejercicio y el juego en la escuela primaria. Su organización

8) Juego, Trabajo, Y Aprendizaje.

9) Aplicación del juego a las materias del aprendizaje.

10) Diferentes tipos de juegos utilizados en el aprendizaje.

II) La lección de ejercitación física.

12) Cuidados que requiere el empleo el empleo del juego en la escuela.

13) Juegos para el aula y el aire libre.

5) Crear en las niñas una actitud favorable a la alegría, felicidad y éxito.

CONTENIDOS:

INTRODUCCION.

1) Importancia de los juegos en el desarrollo de la personalidad del niño.

2) Evolución de la educación física.

3) Evolución de los juegos en el niño.

4) Diferencia entre juegos y deportes.

5) Métodos y orientaciones para su enseñanza.

6) Condiciones que debe reunir el maestro de EDUCACION FISICA.

7) El ejercicio y el juego en la escuela primaria. Su organización

8) Juego, Trabajo, Y Aprendizaje.

9) Aplicación del juego a las materias del aprendizaje.

10) Diferentes tipos de juegos utilizados en el aprendizaje.

II) La lección de ejercitación física.

12) Cuidados que requiere el empleo el empleo del juego en la escuela.

13) Juegos para el aula y el aire libre.

14) Materiales que se usan para la Educación Física.

ACTIVIDADES:

1) Organizar juegos para niñas de primeros grados y segundos, dentro y fuera del aula.

2) Juegos para niñas de grados intermedios, dentro y fuera del aula.

3) Juegos para niñas de grados superiores, dentro y fuera del aula.

CONCLUSION:

Experiencias personales, compañerismo, vocabulario, comprensión.

BIBLIOGRAFIA:

DIDACTICA O DIRECCION DEL APRENDIZAJE: DR. DIEGO GONZALEZ.

DIDACTICA ESPECIAL DE HUGO CALZETTI.

LA UNIDAD DE TRABAJO Y EL PROGRAMA DE ANA ECHEGOYEN DE CANIZARES.

LA CIENCIA DE LA EDUCACION DE FRANCISCO LANOYO.

JUEGOS ORGANIZADOS PARA LAS ESCUELAS PRIMARIAS ELEMENTALES Y ESCUELAS PRIMARIAS ELEMENTALES DE GRACIELA SOTO DE FERNANDEZ FLORES/.

INTRODUCCION

Los juegos infantiles que tanto desdeñaban los maestros de la escuela antigua, son quizá el factor mas útil e importante de la educación. No obstante, precisamente por ser el juego la forma espontánea y natural de las actividades juveniles, la mayoría, de los maestros creen que no ofrece la menor dificultad la organización y dirección del comportamiento lúdico del niño.

Nada más grave que ese error, un director de juegos infantiles debe ser a más de psicólogo y de higienista, un excelente educador y sobre todo un buen organizador de las actividades colectivas de los niños, y por esto que he considerado de gran importancia el hacer mi tesis de graduación sobre LOS JUEGOS INFANTILES. Ahora bien, de acuerdo con las modernas orientaciones atléticas se ha llegado a la conclusión de que es preciso hacer a la niña fuerte de cuerpo y de alma, de mente ágil, serena, ecuánime, honrada, resuelta hacerla en fin poseedora de un carácter que le permita mirar de frente a la vida, con tanta valentía y capacidad como su propio compañero el niño, de quien debe ser atenta colaboradora y efectiva.

Poseedora de salud física y espiritual, podrá llenar mejor sus funciones de esposa y de madre que más adelante le tocará vivir. Naturalmente que todos los juegos no son propios para todos los grados ni para todas las edades, pero no puede establecerse tampoco una clasificación rigurosa en ese sentido.

Juegos indicados para una edad resultan interesantes a niños menores o mayores de ésta edad. Pero en general puede decirse que los juegos han de graduarse tomando por norma sus dificultades, la edad y el entrenamiento de los jugadores.

En ciertos juegos que pueden clasificarse de intelectuales habrá que tener en cuenta también la graduación del niño en el aula. Todo maestro ha de trazar un programa de juegos que lo oriente, que desde luego será susceptible de cuantas modificaciones se consideren necesarias mas tarde.

Se dará la mayor variedad posible al programa incluyendo en él juegos diversos que ofrezcan distintas oportunidades, para el

desarrollo físico y mental, y para el encause del carácter. Otro punto que es digno de tener en cuenta será la globalización de esta enseñanza con las demás de la escuela. Esta puede efectuarse con casi todas las asignaturas, unas veces para una lección de civismo, otras veces como motivación otras para un nuevo conocimiento en relación con la GEOGRAFIA, HISTORIA, ARITMETICA, LENGUAJE; tiene múltiples ocupaciones.

La influencia del juego es positiva y valiosísima en el desarrollo y en la conservación de la salud física mental, y moral del niño y del adolescente, es de gran ayuda en la formación del carácter del futuro ciudadano dándose así también a la juventud una preparación conveniente para emplear su tiempo libre en actividades recreativas que además de favorecerla en la conservación de la salud corporal, la aleje de otras formas peligrosas de llenar los ratos de ocio.

El juego contribuye a la disciplina y a la formación de un carácter deseable en el niño, lo que ha de garantizarle mayores probabilidades de éxito en su futura vida de adulto.

La educación del carácter se hace posible a través de los juegos sin sermones ni castigos porque el niño acostumbándose a reaccionar correctamente ante los incidentes adversos a su deseo, que suelen surgir durante el desarrollo del juego, y recordando lo establecido por las reglas del mismo, va creando hábitos de lealtad, de honradez de control, de inhibición de los impulsos, de solidaridad, de ecuanimidad, del difícil saber perder y saber ganar valores sociales todos que constituyen la esencia de lo que se llama un carácter.

Las competencias intercolegiales no son recomendables como sistema por estimarlas perjudiciales para el sistema nervioso del estudiante y para sus estudios.

Requiere un tiempo largo y continuado de entrenamiento, al que el muchacho no se sustraerá ni aún sintiendo los síntomas de la fatiga, estimulado por el afán de triunfar sobre el colegio competidor y de traer al suyo el trofeo prometido.

hay que tener en cuenta que el juego organizado no rendirá buenos resultados sin contar con maestros especializados.

Estos han de reunir condiciones personales de voz de carácter,
de energía, de presencia y de simpatía.

CAPITULO PRIMERO

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD DEL NIÑO

El espíritu sin cuerpo y el cuerpo sin espíritu son abstracciones; consiste su realidad en una unidad. No hay, por lo tanto una educación del espíritu y una educación física como dos cosas separadas, sino una sólo educación concreta.

El ideal está expresado en célebre frase de JUVENAL; " UNA MENTE SANA EN UN CUERPO SANO ".

Lo cual no significa que una mente sana forma un cuerpo sano, ni que poseer un cuerpo sano sea condición necesaria para poseer una mente sana.

En consecuencia, lo mejor es modificar un poco el viejo aforismo diciendo: (MENTE SANA, CUERPO SANO).

La ejercitación física no sólo trata de lograr la salud del cuerpo, también busca darle elegancia flexibilidad y belleza, trata de hacerlo ágil y fuerte, sufrido y resistente, obediente a los mandatos del alma; y en cuanto a ésta; quiere disciplinarla, darle rapidez concepción y serenidad ante el peligro; desea proporcionarle al hombre una gran confianza en sí mismo.

La simple enunciación de los fines u objetivos de la ejercitación física nos dan una idea cabal de su importancia. No es ésta, una materia de entretenimiento, no es tampoco una actividad destinada a complementar la finalidad de las demás asignaturas.

Al contrario, no sólo integra el plan con pleno derecho, sino que debe marchar íntimamente unida con toda la cultura del espíritu. Los actos de la ejercitación física, la lineación, la carrera, la marcha, la flexión, los juegos, no lo son puramente físicos, son actos en los cuales el espíritu obra y se expresa ya sea como voluntad, que los guía en la idea de la disciplina, ya como sentimiento que se exalta en la conciencia de la común voluntad y de sus intereses e ideales.

De aquí la gran importancia de esta disciplina. Pues no cabe duda

que el hombre que desde niño y luego en la adolescencia haya logrado la salud y la elegancia corporal la agilidad y la fuerza; la resistencia y la tenacidad y sobre todo la disciplina de sus actos la rapidez en la concepción frente a las situaciones difíciles, la serenidad y la confianza en si mismo; este hombre estará frente a la vida en situación inmensamente ventajosa, que aquel que no haya alcanzado ese elevado estilo, estará necesariamente en la situación de triunfador.

En las escuelas inglesas, viendo un partido eriegnet, se quedarán los espectadores sorprendidos de la sangre fría la destreza, la dignidad de esta lucha de muchachos, y pensarán al alejarse en estos muchachos cuando se trate de conducir hombres, de observar la ley y hacerla ejecutar de estar serenos en el asalto de los partidos, de respetar a todo el mundo y de no temer a nadie, en una palabra, de tener carácter.

Porque el juego está reglamentado por leyes, que el niño no puede transgredir; aprende pronto a someterse a ella; censura serenamente aquel que las viola, la desprecia, le castiga, si es preciso; es una concepción práctica de la ley moral y social.

El ejercicio físico, entendido como debe entenderse es, como dice muy acertadamente ROMERO BREST, " UN FACTOR ESENCIAL DE INTEGRACION DE LA PERSONALIDAD HUMANA".

El juego es la manera pueril de desarrollar una personalidad que se esboza.

CAPITULO SEGUNDO

EVOLUCION DE LA EDUCACION FISICA

Vieja como las primeras luchas contra el medio ambiente que el hombre de las cavernas mantuvo, la educación física ha seguido a travez de los siglos, el nacimiento, la evolución y la decadencia de las culturas. El hombre primitivo practicaba el ejercicio cuando se dedicaba a la caza, a la pesca o bien subía arboles para comer sus frutos. Instintivo y grosero en los hombres primitivos, se afirmó y perfeccionó, más tarde de acuerdo con las características y progreso de los pueblos que la practicaron. Sabiendo que numerosos pueblos antiguos cultivaban la educación, física fue Grecia, el país del arte, donde el auge de dicha asignatura llegó a su culminación.

Recordemos que grandes filósofos, historiadores, políticos y poetas frecuentaron el gimnasio, cualquiera que fuere su edad. Era un pueblo idólatra de la belleza, que poseyó como ninguno la intuición de la armonía y equilibrio entre el cuerpo y el espíritu.

Los romanos que practicaban ejercicios de caracter rudo y guerrero, aprendieron de los griegos su gimnasia y sus juegos.

Durante el medievo, como la educación física estuvo representada únicamente por danzas y juegos populares, por los ejercicios de carácter guerrero de los torneos y sobre todo por la equitación y por la esgrima, practicada por la minoría de los señores. Con los albores del Renacimiento comienza a recibir un nuevo soplo de renovación y vida se tiende entonces la mirada hacia la antigüedad clásica.

Más adelante, el desarrollo de la pedagogía y de las ciencias lógicas le ofrecen base firme, permitiendo evaluar su importancia y fijar su significado.

CAPITULO TERCERO

EVOLUCION DE LOS JUEGOS INFANTILES

El estudio de la evaluación de los juegos infantiles interesa mucho al aprendizaje como guía para la motivación o vitalidad del proceso educacional.

Tenemos que los primeros juegos del niño son de carácter motriz o sensorial; el niño gatea, camina, corre, salta hace ruido con los objetos y juguetes etc, es la edad del juguete.

*Luego surgen los juegos imaginativos, (Desde los dos años).donde que el niño vive en un mundo de ilusión forjado por su fantasía, un pedazo de hierba es la comida, unas cajas vacías son para él tractores o carritos;etc.

Por la misma potencia de la imaginación el niño cambia de personalidad.

Veremos varios ejemplos en que se ve la riqueza de imaginación del niño durante el juego: unas veces la niña es la madre y se sienta en un sillón imaginario con un niño en brazos y lo mece imaginariamente.

Los niños con sus juegos se disputan el papel de hadas, y en su imaginación encantan y convierten cosas a su antojo.

Si se trata de juegos a la escuelita, todos desearán ser la maestra dispuestos a poner penitencias y castigos, aunque no hayan visto aplicar los segundos a sus maestros de verdad.

*Por eso los niños gracias a su imaginación prodigiosa pueden tener en ese plano una vida soñada, inocente, y feliz.

En la tercera etapa (seis o siete hasta los diez o doce años) el niño necesita el concurso de sus amiguitos y es el momento de los juegos gregarios o sociales, i es la hora de aprovechar éstos para el aprendizaje. Más tarde en la adolescencia, puede aprovecharse el valor de los juegos gregarios en otras jerarquías superiores a fin de convertir la competencia y la cooperación en instrumentos para el aprendizaje interesado y placentero.

CAPITULO CUARTO

DIFERENCIA ENTRE JUEGOS Y DEPORTES

El juego es una habilidad insustituible en la cultura física. Los juegos naturales dice GULICH, tienen la mayor importancia en la educación física, porque constituyen el resultado de un trabajo de selección de trabajo que se ha verificado a través de un número determinado considerable de siglos.

Los juegos claro está, deben ser apropiados a la edad de los educandos, por ello los llamados juegos atléticos y los juegos deportivos han de ser impartidos sólo en el último ciclo de la enseñanza primaria y en las escuelas de cultura media y profesionales.

Entre los juegos atléticos se encuentran las carreras cortas, los altos de anchura, los de altura, y los de relevo.

Entre los juegos de equipo el popular fútbol, la pelota vasca el básquetball, el beisbol, etc.

Cuando las circunstancias lo permiten la natación y el alpinismo. Todos los deportes suponen la inspección médica de los alumnos, para eliminar los que no reúnan condiciones fisiológicas.

Se necesita también la instalación de un buen campo de juegos.

El deporte coincide con el juego en su carácter activo, pero se diferencia de él en que requiere una organización y un esfuerzo más intenso. El juego limpio es una de sus notas esenciales, mientras que en el juego infantil esto no tiene apenas importancia.

El deporte es sobre todo el juego por equipo; el equipo constituye la unidad espiritual, tiene un estilo, una vida superior a la individualidad.

La función que realiza un individuo en el grupo es como la rueda de una máquina.

Los deportes por consiguiente, no son sólo medios de educación física sino también y sobre todo, de Educación Moral.

En el deporte se cultivan en efecto, virtudes esenciales para la vida humana; entre los que figura en primer plano el espíritu de competición, que cuando se aplica discretamente es de un gran valor educativo.

aún de mayor interés es el espíritu de rectitud en el juego limpio, que impide las faltas conscientes y cultiva el sentido de veracidad y justicia.

Así mismo el deporte fomenta el endurecimiento físico.

Finalmente desarrolla el sentido de solidaridad, haciendo responsable a cada uno de la totalidad del equipo y el de autodomnio o control personal.

CAPITULO QUINTO

METODOS Y ORIENTACIONES PARA SU ENSEÑANZA

En primer lugar el método a emplearse debe ser aquél que mejor permita el cumplimiento de los objetivos materiales y normales de ejercitación física.

Dentro de esta norma de orden general cabe destacar las siguientes;

1) El ejercicio debe de ser adecuado a la edad del educando.

Los hay en efecto, que por su complejidad, por su duración, por el esfuerzo que requieren, de ningún modo se prestan a ser ejecutados por los niños pequeños.

2) El mismo ejercicio varía según la edad.

La carrera que practica el adolescente de los últimos grados escolares no es, a pesar de las apariencias, la misma carrera del niño de primer grado. Aquélla es más metódica mas disciplinada más de acuerdo con las reglas de los deportes que esta otra.

3) El ejercicio debe de ser adecuado a la constitución física del alumno.

Por eso es un error gravísimo hacer que practiquen la misma gimnasia todos los escolares; un defecto, una leve dolencia, se convierte en un mal crónico y grave con ciertos ejercicios, mientras que puede ser curado con otros.

4) Debe de ser adecuado al sexo.

Por razones no sólo fisiológicas, sino aún de orden moral, no puede la mujer practicar todos los ejercicios que practica el hombre.

5) La ejercitación debe serlo de conjunto.

Se impone esto por razones de economía, pero más que eso únicamente el ejercicio colectivo es verdaderamente disciplinado, introduce al alumno el espíritu social; le da la sensación segura de su fuerza al darle la idea de la fuerza invencible de la unión de todos es un propósito común.

6) Debe practicarse al aire libre.

Lo contrario sería intoxicarse y perder la salud, en lugar de adquirirla, conservarla o acrecentarla.

7) No debe de llegar a producir el hastío en el alumno.

Como ocurre tantísimas veces por la repetición de los mismos cansadores ejercicios. Estos deben de ser variados, hay que llegar a los mismos fines por la ejecución de distintas clases de ellos.

8) Los ejercicios no deben de ser demasiado complicados.

Porque entonces el educando se pierde entre ellos y en la imposibilidad de alcanzar el fin propuesto se abandona al desaliento.

9) Debe irse de los más fáciles a los más difíciles.

No puede, en efecto, comenzarse con los ejercicios mas complicados cosa que sería ilógica, no se olvide, sin embargo, que esto a veces podrá transgredirse, pues la lógica del niño no es siempre la de los adultos.

10) El alumno debe ser un ente activo y no pasivo.

No debe de limitarse a aceptar la lección como un mero recipiente; debe de ser creador; creador de nuevos ejercicios y creador de un orden cada vez más perfecto en la ejecución de los ejercicios conocidos.

Su disciplina no ha de ser externa, pasiva, mecánica; sino interna activa y consciente.

Debe de realizar su tarea con toda su alma.

II) El profesor debe convivir el ejercicio.

Es esta condición indispensable para el cumplimiento de la prescripción anterior.

Si el maestro no es el primero que siente hondamente la importancia de su tarea; no podrá transmitirle al educando el fervor necesario para el buen cumplimiento de la misma.

Aquí es donde más se precisa el error pedagógico, que es la esencia del alma del verdadero educador.

I2) El mando debe de ser enérgico pero no altanero.

La voz de mando debe de ser grave, pero al mismo tiempo suave y acariciadora.

Debe de darle al alumno confianza y seguridad, para lo cual debe de ser segura en sí misma. Cuando el que manda sabe lo que quiere, el que obedece sabe a donde va, y no se deja ir, sino que va secundando al que dirige, acompañándolo con sagrado entusiasmo en el propósito y en la acción.

CAPITULO SEXTO

CONDICIONES QUE DEBE REUNIR EL MAESTRO DE EDUCACION FISICA

Hay que tener en cuenta que el juego organizado no rendirá los resultados satisfactorios contar con maestros especializados. Estos han de reunir condiciones personales de voz, de carácter, de energía, de presencia y de simpatía a más de una preparación como la que se da en Norte América, y otros países donde se ha entendido el valor del juego en la educación como una necesidad social.

El maestro procurará simpatizar con los juegos que vaya a presentar, de tal manera que parezca tan interesado en su desarrollo como los propios jugadores, porque los niños gozan extraordinariamente cuando los adultos toman parte en sus juegos con su mismo espíritu de ellos, y esto, lejos de rebajar su prestigio de maestro acrecentará el afecto y la estimación de los alumnos por él; al sentirlo mas cerca de sus intereses infantiles, y así aprende mucho de la manera de conducirse en el juego, observando a su maestro, lo mismo sucede con los adolescentes.

El maestro recordará siempre que el juego no debe de usarse como mero pasatiempo ni sólo para cumplir sus fines fisiológicos, sino también con el objeto de realizar los importantísimos fines que tiene en la formación del carácter.

No permitirá que en la clase de juego reine el desorden, bajo ninguna de sus formas.

Será inflexible en cuanto el cumplimiento de las reglas al trato mutuo de los jugadores y procurando que los más torpes sean respetados por sus compañeros mas listos; no permitiendo tampoco al tipo controlador tomar imperio sobre los demás.

Esto no quiere decir que el maestro ha de mantener un gesto severo ante su clase de juego por el contrario, la actitud del maestro ha de ser alegre simpática y agradable.

Procurará en los casos de castigo dejar que las reglas del juego sean las que sancionen.

Hasta en el caso extremo de verse presionado a separar a un niño del juego lo hará sin violentarse y conversará con este sobre su actuación durante el juego.

En una palabra, el maestro tendrá presente en todos los momentos e incidentes del juego, que tiene en sus manos uno de los medios más útiles y rigurosos para la educación del alumno.

Con el niño nervioso que se turba en el momento de actuar o con el distraído da buen resultado imitarlo e invitarlo afectuosamente a observar el juego de los demás desde fuera; transcurrido un tiempo se le pregunta que si desea probar otra vez y probablemente responderá que sí, o él espontáneamente pedirá incorporarse al juego.

Una simple observación hecha al jugador, en tono afectuoso y tranquilo, asegurándole que puede mejorar su juego, basta en muchos casos para lograr efectos maravillosos, que se pedirían si al maestro le faltase la ecuanimidad, la paciencia y la expresión amable ante las torpesas, olvidos o distracciones de sus niños, naturalmente, que la actuación del maestro frente a los juegos de los primeros grados ha de ser distinta que cuando ya se entra en los juegos de competencia en los juegos de los once años.

Suele ocurrir un verdadero conflicto con los niños cuando todos quieren hacer primero el papel central en un juego.

El maestro procurará adelantarse a ellos designando rápidamente al que ha de hacerlo o utilizará algunos de los medios de selección que acostumbran a usar los niños en sus juegos.

Lo importante es que no consideren que el maestro tiene predilecciones.

Al situarse en el juego para compartirlo con los niños, si ha de darle las manos evadirá a los controladores, procurando quedar más bien junto a los que le necesiten, por torpes o por temidos, siempre cuidando de no provocar pena en ninguno.

Para dirigir juegos se colocará en un sitio desde donde pueda abarcar todos los incidentes de aquél.

En los juegos cuya formación sean en circunferencia, se situará fuera del círculo.

Como se observará, el maestro, por cuanto se ha dicho, no puede tomar nunca una actitud pasiva frente al juego, sino que ha de estar siempre muy alerta y dispuesto a intervenir en aquél con conocimiento exacto del desenvolvimiento que ha ido teniendo. Estos diez puntos vienen a ser como el decálogo del maestro de juegos aquellas cuestiones que más deben recordar al ir al campo con sus alumnos.

1) Ser paciente, y tolerante y alegre.

2) Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios niños.

3) Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con bondad y comprensión hacia el inferior.

4) Para los débiles, para los atrasados mentales, para los tímidos, etc. que son los mas necesitados del juego y de sentir la estimación del maestro, tener toda su simpatía y su mas inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades para hacerles ganar confianza en si mismos.

5) Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen a un sólo juego.

6) Tomar parte directa en los juegos lo mas frecuentemente posible.

7) Estudiar bien el juego que se va a presentar.

8) No tener nunca una actitud pasiva frente a un juego.

9) No dejar pasar ninguna oportunidad de educar; pero sin olvidar que se está en la clase de juego.

10) En los juegos de bandos y en los deportivos, cambiar a los

jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego da.

CAPITULO SETIMO

EL PROBLEMA DEL JUEGO EN LA DIDACTICA

Uno de los problemas que interesa a la psicología y que ella debe aclarar es que la distinción entre juego y trabajo consiste en una diferencia de actitud mental.

La niña que corta y confecciona trajes para su muñeca y el niño que construye un carrito para cargarlo de arena, se recrean sin duda, y agregaremos que lo hacen seriamente; porque en esas ocupaciones vemos aparecer los caracteres del trabajo mezclados con los del juego.

A veces es imposible hacer la diferencia entre juego y trabajo. El juego es la eterna profesión de la niñez como el trabajo es la del hombre.

Al pedagogo le interesa saber cual es la función que desempeña el juego en el niño, porque en el problema del aprendizaje lo importante es saber aprovechar el juego como factor funcional en la enseñanza, ya que, cualesquiera que sea la explicación que se le dé al juego, éste cumple una de la más sabia ley de la evolución biopsicológica del niño.

La leyenda del niño que ufano cambió el motivo de su juego, colocando graciosamente la flor sobre la arena de la copa enmudecida, que antes lanzaba notas de música sonora, nos demuestra la riqueza inagotable de la fantasía infantil.

Y el buen maestro, el que sabe que la mina está en el niño, no dejará de explotarla para el aprendizaje del propio educando.

CAPÍTULO OCTAVO

EL EJERCICIO Y EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

Diariamente debería practicarse la educación física en la escuela común.

Con media hora de duración de la lección en los grados inferiores y con cuarenta o cuarenta y cinco minutos en los superiores.

Se prefieren los juegos en aquéllos y la gimnasia metodizada en éstos, en la forma siguiente:

DE SEIS A OCHO AÑOS: JUEGOS EDUCATIVOS

DE OCHO A CATORCE: GIMNASIA EDUCATIVA Y JUEGOS DEPORTIVOS.

Esta organización del ejercicio físico sigue el interés y la evolución del niño, pues la graduación del programa de esta materia ha de seguir de cerca los grados de desarrollo infantil, que al decir de arte son los que siguen:

107032

1) GRADO DEL JUEGO INSTINTIVO:

De los seis a los nueve años el niño se haya en constante movimiento y el metabolismo es rapidísimo. El ejercicio debe basarse en el juego, sin plantear mayores exigencias de disciplina, pero sin llegar a la indisciplina. Es la etapa del juego educativo.

2) GRADO DE CONOCIMIENTO INSTINTIVO:

De los nueve a los doce años El movimiento espontáneo es menor que antes, siendo todavía grande. El metabolismo es variable.

El espíritu se desarrolla e impone en fines bien determinados a los movimientos.

El ejercicio puede metodizarse y someterse a leyes.

Es la etapa del juego y de la gimnasia educativa.

371.332
A-179-2

3) GRADO DE CONOCIMIENTO INSTINTIVO:

De los doce a los quince años. El crecimiento vegetativo continúa, pero más pausadamente.

El crecimiento espiritual adquiere un notable incremento.

Surge la discusión y la crítica, muchas veces negativa.
Es la edad difícil en la que la voluntad es mudable, los desig-
nios volubles, el querer inconstante.
El ejercicio físico juega un papel aquí de extraordinaria impor-
tancia.

Es preciso dirigir y encarrilar toda la energía espiritual osci-
lante.

La gimnasia metodizada y el juego deportivo cumplen a carta ca-
bal esta generosa misión de orientadores.

Para la clase de educación física los niños deben de agruparse
de acuerdo con su edad fisiológica.

PRIMEROS Y SEGUNDOS GRADOS.

A) Juegos Recreativos: Juegos gimnásticos. Juegos de Habilidad.
Cuentos animados.

B) ACTIVIDADES DE RECREACIÓN:
Rondas, bailes sencillos de conjun-
to. Vida al aire libre excursiones.

C) Prácticas higiénicas.

TERCEROS Y CUARTOS GRADOS

A) GIMNASIA POR IMITACION: JUEGOS EDUCATIVOS Y JUEGOS DE HABIL-
DAD.

B) ACTIVIDADES DE RECREACION:
Juegos de imitación. Rondas. Bailes.
sencillos de conjunto, marnalidades. Vida al aire libre.
excursiones, marchas cantadas.

QUINTOS Y SEXTOS GRADOS

A) Gimnasia y juegos organizados. Ejercicios de locomoción, jue-
gos de iniciación o puede postisos. Natación.

B) Actividades de Recreación: Campamentos excursiones, folklore

C) Prácticas higiénicas.

CAPITULO NUEVE

JUEGO, TRABAJO Y APRENDIZAJE

Para el niño el trabajo es una coacción y el juego cuando resulta espontáneo le atrae con fuerza subyugante.

Muchas veces hemos oído a los padres lamentarse de que sus hijos no gustan de trabajar en sus casas y en cambio lo hacen espontáneamente en la de otros compañeros y amigos, y respecto a esto tenemos un ejemplo muy simpático en el caso de Tom Sueayer, de Mc Tueaini cuando los amigos de Tom le preguntan que cosa está haciendo, él no les dice que trabaja en la pintura de la cerca por mandato de su tutora sino que está jugando; entonces todos quieren jugar y le ofrecen objetos para que les dejen pintar y acaban en seguida el trabajo.

La vida del niño es toda un juego.

El apenas distingue entre trabajo y juego. En los problemas del aprendizaje lo que importa es saber que el juego ocupa toda la vida del niño y sirve de vínculo a sus actividades, encauzado de modo hábil, puede hacer del juego un trabajo fructuoso y constante que ha merecido el nombre de método de juego.

Los juegos de los niños están cargados de honda significación, que ha veces los padres no saben comprender y los coaccionan, inculcando así en el psiquis del niño conflictos que redundan en su perjuicio. Y esto sucede no sólo con los padres sino también con muchos maestros.

Como se ha visto que el niño repulsa el trabajo impuesto, se le ha tratado de utilizar el juego como instrumento de aprendizaje; más como en realidad es un juego a veces provocado y con finalidades preconcebidas por el maestro, se le ha dado en llamar método del trabajo juego para utilizarlo en la enseñanza, y de aquí también el nombre de juego del aprendizaje con que se le designa en ocasiones.

CAPITULO DIEZ

APLICACION DEL JUEGO EN LAS MATERIAS DEL APRENDIZAJE

El juego se utiliza ya en la escuela de modo globalizado, dentro de las asignaturas desarrolladas de modo independiente.

EN ESCRITURA:

Para iniciar a los niños en su aprendizaje son dignos de mención los creados por la Dra. García, entre los que citaremos: los de los paticos, Las mariposas, el salto de la rana, el caracol, los pececitos, y el juego de los ositos.

EN DIBUJO:

La ilustración de juegos son un valioso recurso de este aprendizaje, sobre todo para el cultivo de la espontaneidad base fundamental de esta rama es la enseñanza y la decoración de motivos para las dramatizaciones ofreciéndose múltiples oportunidades para vitalizar su aprendizaje.

EN LECTURA:

Las dramatizaciones no tendrán vida si no se asocian al juego.

Tan numerosas son sus aplicaciones que resulta obvio citar ejemplos particularizados de ellos.

EN GEOGRAFIA:

Los juegos de los distintos países ocupan el primer lugar en el estudio de la geografía y la historia, como por cuanto interesan a los niños y por su gran variedad y vitalización; pero dentro de los proyectos son de sobra conocidos los juegos de familia, la tienda y la ciudad. También son de gran utilidad los crucigramas y las ruletas o círculos geográficos, que de un modo activo y dramatizado pueden aplicarse al estudio de montañas, llanuras, poblaciones, vías de transporte, etc. y utilizando los propios niños.

EN LA ARITMETICA:

Cada maestro de alguna experiencia entusiasmo y habilidad, conoce juegos aritmeticos que justifiquen el empleo de este procedimiento de enseñanza, elevado hoy a la categoría de método.

JUEGOS DE INICIACION EN LA LECTURA:

Son usados en el tercer año de la escuela maternal.

1) Dos objetos de la clase llevan su nombre escrito en cartones y con letras grandes; la maestra retira tres, que los niños deben poner en seguida en su lugar respectivo.

El juego se repite y se prosigue hasta el conocimiento de una veintena de nombres.

3) Las órdenes impartidas en clase son recibidas visualmente, ejemplos:

Abre la puerta, cierra la ventana, levántate, etc.

La frase escrita en un cartón (Cartelón) y acompañada de un croquis es fijada en la pared.

CAPITULO ONCE

DIFFERENTES TIPOS DE JUEGOS EDUCATIVOS EMPLEADOS EN EL APRENDIZAJE

Todo en el niño es juego, o tratamiento indiferenciado del material, trabajo o ejercicio que el niño no distingue, sino por la intensionalidad con que el educador se lo propone, o por la intención que el mismo da al acto; y a este respecto tenemos el ejemplo de un niño de tres años, que jugaba sentado en el suelo con unos cuantos juguetes, y le preguntaron:

Que haces? respondió dejeme, que estoy trabajando.

El juego que resulta del contacto del niño con el material es de gran valor educativo, como ejercicio de funciones vitales, como educación de diversos sentidos y facultades aficiones y como preparación de sí mismo para ulteriores concepciones y operaciones de la vida del mundo.

Incluiré en este capítulo aquellos ejercicios, trabajo y juegos que con intensionalidad educativa proponemos al niño.

JUEGOS MOTORES:

Comprende la multitud de ejercicios en los que interviene el tacto, el sentido muscular, el cinestérico y tantas manipulaciones como resultan de esta actividad constante del niño.

A) MANIPULAR:

Muy propia del niño de tres años es tratar simplemente el material, sin ninguna intensionalidad especial, palparlo, trasladarlo, palparlo, golpearlo, por este camino desemboca en la construcción que es un estadio superior.

De la fase anterior se pasa a la realización de la otra en cuatro etapas bien distintas.

A) El niño forma jugueteando un producto sin intención : Un dibujo, una construcción un modelado, que no como distinto de sí.

B) Denomina su obra pone nombre a un producto fortuito, luego de haberlo hecho.

C) Establece una relación de sentido durante el trabajo, como

diciéndose a si mismo: " Esto quizá sea tal cosa".

D) Procede a la producción de la obra con intensión representativa, pese a la cual llegan los niños a los seis años.

EJERCICIOS EDUCATIVOS PARA EL TACTO

LA TENDERITA CIEGA:

Una tiendecita donde hay toda clase de comestibles . Los niños van a comprar con los ojos vendados como la tenderita.

Que vende usted?

Judías y café-

A peseta y a real-

Arroz he de llevar-

O cualquier otro alimento que desee/ . La tenderita debe buscarlo y dárselo, al tacto.

Si se equivoca va otra ser de tenderita.

JUEGOS EDUCATIVOS PARA LA VISTA:

También la vista desempeña un papel importante en los ejercicios y juegos motores.

Ejercicios de distinción de colores y formar a base de material a propósito, sobre todo de los que usa Decroly en los cartones, convenientemente graduados, o el material Montessori de cartoncitos cubiertos de seda de variados colores.

JUEGOS EDUCATIVOS: PARA EL OIDO:

Distinguir lo que se ha caído al suelo, distinguir el ruido de piedrecillas, monedas, etc. al entrechocar unos con otros.

Imitar el rugido de las fieras, el piar de los pájaros, el grito de algunos animales.

Hablar a media voz, el cantar en arrullo, etc. son estupendos ejercicios, no sólo de educación y precisión de la agudeza auditiva, sino en general, de formación humana y total del niño.

JUEGOS RITMICOS:

Consiste en imaginar una escena campestre, por ejemplo; las lavanderas, que llevan un cestillo a la cabeza, lavan

ac laran y tienden, juegan, recogen la ropa y vuelven contentas a sus casas.

DANZAS RITMICAS:

Es la reproducción de movimientos del mismo ritmo acompasado en tiempos y contratiempos, de brazos, manos, piernas y pies, y aun del mismo cuerpo.

La danza propia de niños ha de ser suaves y de sencillos movimientos.

Los efectos de la ritmica en el niño son:

La armonía y el desarrollo del cuerpo, el dominio del mismo, los movimientos bellos y acompañados, el desarrollo del buen gusto.

JUEGOS DE INTELIGENCIA:

ACERTIJOS sutiles y graciosos charados, propuesta por los alumnos.

Fabricación de pequeños objetos útiles para la experiencia científicas, mediante procedimientos sencillos.

CAPITULO DOCE

LA LECCION DE EDUCACION FISICA

Una lección normal sigue más o menos la marcha siguiente:

- 1) Posición del cuerpo,
- 2) Instrucción física.
- 3) Ejercicios de fuerza y rapidez.
- 4) Ejercicios de aplicación de salto, y de lanzamiento; ejercicios en aparatos y practicas de equilibrio y de reanimación.
- 5) Ejercicios de descanso.

Estas indicaciones representan sólo un esquema, completar éste es cosa ya de la colaboración entre los alumnos y el profesor. Cuando al comienzo de la clase no se hallan todos los alumnos preparados con ropas apropiadas, se deja a los que se presenten primero que se entretengan en los ejercicios de preparación o entrenamiento.

Cuando la clase está reunida se les deja ir libremente de una parte a otra o se comienza por entonar un canto apropiado.

Al terminar éste se practican algunos ejercicios de movilización rápida: " Lanzamiento con el trampolín, formar lo más rápidamente un círculo".etc.

Siguen a éstos, ejercicios de instrucción sobre el movimiento por ejemplo; seguir corriendo ciertas curvas con inclinación del cuerpo en la dirección de las mismas, puede ejercitarse hacia adelante, hacia atrás, etc. Y la instrucción corporal, que se puede desarrollar en todas las posiciones permitidas. Por último ejercicios de salto y marcha libre.

Poco a poco se llega a la posición de descanso. Debe concluirse con algunos eficaces ejercicios de lanzamiento de pelota. Este modelo de lección puede ser variado de muchas maneras, según los deseos de los niños y según el espacio y el tiempo disponibles. Para la clase de Educación Física los niños deberán agruparse de acuerdo con su edad fisiológica. Las clases de ejercicio se darán al aire libre utilizando para ello en primer término

el patio de la escuela y subsidiariamente plazas, campos de deporte etc.

CAPITULO TRECE

CUIDADOS QUE REQUIERE EL EMPLEO DEL JUEGO EN LA ESCUELA

Es bueno agregar que el juego es fuente inagotable de motivación y enseñanza siempre que se le conecte con acierto a los asuntos de la enseñanza del aprendizaje.

Tenemos el caso de un método muy interesante para enseñar la tabla de multiplicar, tanto que los alumnos, embriagados en lo atractivo del mismo olvidaron casi por completo el asunto que trataban de aprender, pero, como además faltó el ejercicio de repetición que es indispensable, los alumnos pasaron un rato muy divertido, pero nada más.

Un ejemplo adecuado del empleo del juego para el aprendizaje aritmético es el del teléfono, citado por RAFAEL RAMIREZ:

la maestra cuando los alumnos llegaron les había escrito un directorio telefónico en el pizarrón; a cada niño le asignó un número de cuatro cifras; les explicó como era el juego, dió las instrucciones necesarias y se sentó ella haciendo el papel de telefonista. Y un niño llamó "CENTRAL? /3 ' Señorita" Quiere usted comunicarme con el número veinte- treinta y nueve?

La Señorita llama al veinte treinta y nueve y dice:

¡Listo!

veinte treinta y nueve? El niño Samuel Hernández?(...(Pausa)

Podría usted decirme cuanto importan 18 dieciocho manzanas a dos por cinco centavos.

Cuarenta y cinco.

Gracias-

Así ordenadamente, hablaron ^{por teléfono} todos los niños.

El cuidado que se debe de tener es en la elección de los juegos que estén graduados a la edad mental y a los intereses del niño para que sean comprendidos por ellos y también de provecho para la enseñanza. No se debe abusar de un sólo juego, o tipo de juego, hay que variar a menudo para conservar el interés.

CAPITULO CATORCE

JUEGOS AL AIRE Y JUEGOS DENTRO DEL AULA

En la educación física se reserva un amplio lugar para los juegos libres, a pleno aire, con juguetes o sin ellos.

Aquí no se manda nada; la iniciativa del juego y de la formación de los grupos se deja enteramente librada a los niños.

Sin embargo, sólo son permitidos los juegos sanos y relacionados, frenándose inmediatamente todo abuso perjudicial para la salud.

La emulación en los juegos colectivos, a veces incita al niño a sobrepasar la medida de sus fuerzas.

En esta clase de juegos se incluye la gimnasia, que se presentará en los primeros grados en forma muy sencilla, sobre todo de cuentos, y su composición se inspirará ventajosamente en las reglas siguientes:

- 1) SEGUIR LAS PRESCRIPCIONES DEL MEDICO, PARA TRATAR DE RECTIFICAR CIERTAS DEFORMACIONES CORPORALES.
- 2) TRAZAR UN PLAN O ESQUEMA GENERAL DE LECCION.
- 3) EJERCICIOS PREPARATORIOS: BRAZOS, PIERNAS, CABEZA, TRNCO, ..
- B) EJERCICIOS FUNDAMENTALES: EXTENSION DORSAL, EQUILIBRIO, TRONCO, MARCHAS, CARRERAS, SALTOS/
- C) EJERCICIOS CALMANTES Y RESPIRATORIOS.

A partir del curso medio, la gimnasia entra en una mera fase. El método recreativo será reemplazado por un trabajo más circunscrito y analítico.

Actualmente, tres son los sistemas de educación que merecen más atención: el del Sueca Ling que imprime a los ejercicios un carác-

ter formal estático.

El de Hérbett, es a la vez, sintético y dinámico.

Y el de Demeny preconiza la gimnasia natural, pero le inyecta un espíritu científico.

En consecuencia reuniendo los mejores elementos de los tres sistemas, se ha elaborado un método ecléctico, a la vez que natural, científico, social.

Esta disciplina comprende:

- 1) Ejercicios de desarrollo, que persiguen una evolución armoniosa e integral.
- 2) Ejercicios correctivos de actitudes defectuosas (LING).
- 3) Ejercicios naturales de aplicación: Marcha, salto, escalamiento lanzamiento etc.

En la práctica, estos tres factores o puntos de vista marchan acordes, o se compenetran íntimamente.

Pero, no debe confundirse la educación física con la gimnasia, ésta es parte de la ejercitación física comprende el juego Educativo. Juego y deporte extienden y completan la obra de la gimnasia. Entre los niños, estos juegos al aire libre son los preferidos. Sin embargo cuando el tiempo no lo permite, el maestro puede valerse de los juegos de salón, que a la vez de ser recreativo contribuyen a desarrollar la imaginación y a fijar el hábito de la atención.

También proporciona a los niños ratos agradables contribuyendo a la formación de grupos, lográndose con esto que los niños se conozcan mejor,

Al maestro le ayuda a conocer mejor a los niños y establecer las diferencias individuales, contribuyendo en el aprovechamiento durante el aprendizaje.

Entre los juegos más usados están:

JUEGOS MAS USADOS:

PONELE EL RABO AL BURRO.

AIRE, TIERRA, MAR.

ARRE, CUADRUPEDO, PEZ.

DAMAS CHINAS,

TABLERO.

SORTIJA.

JUEGOS DE OBSERVACION.

ROMPE CABEZAS.

FALTA UNO EN EL AULA.

PLANES DE LOS DIFERENTES JUEGOS QUE PRACTIQUE DENTRO Y FUERA

DEL AULA

ESCUELA:

Jorge Washington.

GRADO:

Primero.

MAESTRA:

Sra. Gilda de Arias.

ASIGNATURA:

Educación Física.

TEMA:

Juegos de Observación dentro del aula

MATERIAL:

Rompecabezas y otros juegos

PROPOSITOS:

1) Despertar en los niños la asociación y la observación.

2) Que pasen un rato agradable practicando este juego.

DESARROLLO:

1) Motivación.

Enseñarles a las niñas una lámina bonita y decirles que si a ellas les gustaría formar una igual, pero con pedacitos de papel.

2) Explicarles en que consiste el trabajo.

3) Distribuir las niñas en grupos de dos.

4) Repartir los rompecabezas, para que entre las niñas dos de ellas armen uno, así en cada grupo.

5) Ayudaré a las niñas en este juego.

6) Conforme cada grupo arme su rompecabezas cambiará con otro grupo que también lo haya armado y así tendrán oportunidad de formar distintos juegos. Distintas figuras.

SEGUNDA LECCION

TEMA:

Practicar el juego al aire libre llamado "ARROZ CON LECHE".

PROPOSITOS:

1) Proporcionar a las niñas oportunidad de expresarse libremente.

2) Orientar a las niñas retrídas, hurañas, tímidas, etc. que gustan estar fuera del grupo.

DESARROLLO:

1) Explicar a las niñas en que consiste el juego.

2) Se pondrán las niñas en círculo cogidas de la mano dejando una al centro.

3) Las de la ronda danzarán cogidas de la mano al tiempo que cantarán el estribillo;

ARROZ CON LECHE ME QUIERO CASAR
CON UNA MOCITA DE LA CAPITAL,
QUE SEPA BAILAR, QUE SEPA BORDAR,
QUE SEPA ABRIR LA PUERTA PARA IR A JUGAR/.

La niña del centro cantará:

CON ESTA SI, CON ESTA NO,
CON ESTA MOCITA ME CASO YO".

y elegirá a una de sus compañeritas.

5) La elegida pasará al centro y la otra a la ronda y prosigue el juego en la misma forma.

SAN RAMON 21 de AGOSTO DE 1958

ESCUELA:

Jorge Washington

GRADO:

Segundo

MAESTRA:

SRA. ANNIA DE ARIAS

ASIGNATURA:

Educación Física.

Enseñar el Juego " FALTA UNO EN EL AULA".

Juego especial para ejecutarlo dentro del aula.

PROPOSITOS:

I) Desarrollar en los niños la observación que tan importante es en el aprendizaje.

DESARROLLO:

I) Explicación del juego a las niñas.

A) El maestro venda a un niño, e indica a los demás que se cambien de asiento.

B) Mientras éstos ejecutan la indicación, le diré al oído a un niño que salga del aula sigilosamente.

C) Después deja ver al niño vendado y le dice "Falta uno en el aula puedes decir quién es?"

D) Si no adivina quien falta, entonces pagará una prenda y el niño que faltaba pasará a ser el vendado.

E) Después se descontarán las prendas en la forma que las niñas prefieran, bailando, cantando, etc.

SEGUNDA LECCION

JUEGO AL AIRE LIBRE

TEMA:

ENSEÑANZA Y PRACTICA DEL JUEGO: LA ARDILLITA SIN CASA.

PROPOSITOS:

- 1) Proporcionar a las niñas un rato de sana alegría y esparcimiento.
- 2) Por medio de este juego fomentar el compañerismo y la disciplina.

DESARROLLO:

I) MOTIVACION.

Conversación con las niñas sobre la vida de las ardillas.

2) Narración de un pequeño cuento sobre la ardillita:

- A) Una ardillita graciosa y juguetona se quedó sin casa.
- B) Partida de la ardillita en busca de una casa para vivir.
- C) Llegada de la ardillita a un parque donde habían muchos y hermosos árboles.
- D) Sorpresa de la ardillita al oír sonar un silbato y ver que de cada árbol salía corriendo una ardillita y se cambiaba de árbol, es decir de casita.

3) Al llegar a ese puesto el maestro preguntará a ver.. Quién me adivina que pensó la ardillita que ella podía hacer para tener una casita de esas?

Probablemente alguna de las niñas dirán que la ardillita cogería una de esas casitas que quedan vacías.

4) Invitar a las niñas a dramatizar en forma de juego este cuento.

5) Se llevan a las niñas al patio y en forma de círculo se colocarán las niñas de tres en tres cogidas de la mano, éstas representarán los arbolitos y una niña en el centro agachada será una ardillita, y en el círculo grande en el centro, quedará la ardillita sin casa.

6) Cuando oyen el sibato del maestro, todas las ardillitas a la vez tienen que dejar su casita y corriendo buscar otra.

La ardillita sin casa aprovechará el momento para coger una casita desocupada.

7) Se continúa el juego, cambiando de rato en rato a los niños que hacen de árbol por el papel de ardilla y viceversa.

Así tendrán oportunidad de hacer el papel de ardillas que es el más apetecido.

JUEGO AL AIRE LIBRE

ESCUELA JORGE WASHINGTON

GRADO:

TERCERO

MAESTRA:

Elba Zamora de Quesada.

MATERIAL:

Un pedacito de madera.

PROPOSITOS:

- 1) Ayudar al desarrollo físico y mental del niño.
- 2) Crear en las niñas una actitud favorable a la alegría, felicidad y éxito.

DESARROLLO:

- 1) Por ser este juego muy conocido por las niñas no necesita explicación.
- 2) Se sacarán, en el orden acostumbrado las niñas al patio.
- 3) Formarán un círculo y se pondrán en cuclillas en el suelo.
- 4) Una niña del juego o del grupo ha sido previamente elegida y será la que dará la que dará vueltas alrededor del círculo con el pedacito de madera en la mano, el que con disimulo deberá dejar caer detrás de cualquiera de sus compañeras y salir corriendo.
- 5) La niña detrás de la que cayó la madera deberá cogerla y correr detrás de la otra niña que fue tocada con ésta, si lo logra, la niña que fue tocada para el centro del círculo y sus compañeritas le darán el nombre de salero.
- 6) Pero, si la niña no es alcanzada por la otra y tocada con la madera ocupará el campo que dejó libre la otra niña, la que seguirá corriendo alrededor del círculo y a su vez dejará caer el pedacito de madera detrás de otra niña, y así prosigue el juego indefinidamente.

SEGUNDA LECCION

JUEGO DENTRO DEL AULA

TEMA:

Practicar el juego llamado.. Dónde esta el anillo?..

MATERIAL:

Un anillo.

PROPOSITOS:

Darle al alma disciplina, serenidad y confianza.

2) Despertar la observación de las niñas.

DESARROLLO:

I) Explicación del juego, que consiste en lo siguiente:

- A) Las niñas son colocadas en fila , ya sea en línea recta, en círculo, o como ellas quieran y con las manos juntas.
- B) Se escogerá a una niña, a la que se le entregará el anillo. E irá pasando por donde todas las niñas y simulará dejar caer el anillo en las manos de cada una de las niñas, por supuesto que a cada una no dejará el anillo dejándole a una de ellas.
- C) Cuando haya pasado por donde todas las niñas, le indicará a ptra compañerita, a cualquiera que adivine Dónde está el anillo? si la niña no acierta, entonces deberá dar una prenda.
- D) La niña que tenía el anillo en su poder procederá a repartirlo nuevamente y el juego sigue en la forma descrita anteriormente.
- E) Después de cierto tiempo, o cuando las niñas ya estén cansadas, se procederá a descontar las prendas, en las formas que las niñas lo prefieran: Cantando, recitando, etc.

NOTA

Este juego lo tenía para practicarlo dentro del aula, pero por ser esta pequeña y los pupitres no se prestaban para formar un círculo o alguna variante , entonces llevé a las niñas a las

gradas que conducen al patio.

SAN RAMON

ESCUELA JORGE WASHINGTON

GRADO:

Cuarto

MAESTRA:MA

Mary de Herra.

TEMA:

Enseñanza del juego llamado "A la tercera va la carrera".

PROPOSITOS

- 1) Que los niños ejerciten y fortalezcan sus músculos por medio de la carrera que es la base de este juego.
- 2) Ayudaré a los niños a modificar el carácter tímido, de las miedosas y también de las impulsivas.

DESARROLLO :

1) Explicación del juego que consiste en lo siguiente;

Se divide el grupo en dos bandos. El terreno se prepara trazando dos líneas rectas paralelas, distantes veinte metros entre sí. En el espacio entre ambas líneas se desarrolla el juego.

2) Divididos los jugadores en dos grupos de igual número, se sitúa cada uno detrás de la línea que le señalará el maestro. Cada bando tendrá un distintivo.

3) El maestro elige el bando que dará comienzo al juego y a la señal del silbato un jugador los de dicho bando, avanza hacia el bando contrario. Los jugadores de éste, deben esperar con un brazo extendido hacia adelante y la palma de la mano vuelta hacia arriba.

4) El que viene, al llegar ha de dar tres palmaditas en la mano del jugador, según el desee, al dar la tercer palmada

el jugador ha de huir rápidamente hacia su bando, porque el que le dió las palmadas tratará de alcanzarlo.

Si éste lo logra el jugador que da prisionero y tendrá que ir a situarse en el lugar que de antemano se le haya señalado para los prisioneros que se vayan haciendo.

5) Mientras el prisionero va a su lugar, el jugador que lo cogió continúa el juego, tocando ahora en las manos de los jugadores contrarios.

6) Cuando no se logra hacer prisionero a un perseguido, queda prisionero entonces el perseguidor, designándose en éstos casos por el maestro, el jugador que continuará el juego.

7) El jugador que un bando quede con tres jugadores, el contrario es declarado vencido.

8) Una vez explicado el juego y aclaradas las dudas que surjan en las niñas, procederemos a jugarlo.

SEGUNDA LECCION

JUEGO DENTRO DEL AULA

TEMA:

Jugar " De ponerle el rabo al burro ".

MATERIAL:

Cartel con lámina del burro/. Un rabo con un alfiler
Un pañuelo.

PROPOSITOS:

- 1) Crear en las niñas una actitud favorable a la alegría, la felicidad, y al éxito.
- 2) Enseñarles a las niñas a mantenerse disciplinadas, a no hacer desorden a causa de la excitación del juego.

DESARROLLO:

- 1) Enseñaré a las niñas la lámina con el burro, como motivación del juego.
- 2) Les explicaré en que consiste el juego.
- 3) Luego de explicado, lo jugaremos:
 - A) El cartel con el burro será colocado en la pizarra o en alguna parte de la pizarra o en alguna parte del aula.
 - B) Escogeré una niña , la que será vendada y llevada al centro del aula se le da el rabo del burro con un alfiler en su extremo y se hace girar a la niña para desorientarla.
 - C) Esta tratará de encontrar el lugar en que se haya el burro y una vez localizado tratará de colocarle el rabo. Generalmente se lo colocan en el lugar menos indicado y esto divierte mucho a los niños.
 - D) Pueden jugar todas las niñas, pues este juego no les aburre, porque cada niño agrega algo nuevo y divertido.

JUEGO AL AIRE LIBRE

ESCUELA JORGE WASHINGTON

QUINTO GRADO

MAESTRA:

Dora Rodríguez

TEMA:

Enseñar y practicar el juego al aire libre llamado:
" PELOTA EN TUNEL ".

MATERIAL:

Dos balones

PROPOSITOS:

I) Fortalecer y templar el carácter moral a través de una buena disciplina personal y colectiva y formar hábitos de dirección, obediencia y cooperación.

DESARROLLO:

I) Se llevan todas las niñas al patio de la escuela y allí se les explica el juego que se va a enseñar que consiste en lo siguiente:

- A) Se sitúan los jugadores en dos líneas de flanco, como a tres metros de distancia una de otra, pues la carrera han de hacerla los jugadores de cada bando por fuera de los mismos.
- B) La colocación de los jugadores ha de ser con las piernas separadas, formando todos los pies una línea recta.
- C) A cada jugador de los bandos se le entrega una pelota; estos jugadores serán capitanes.
- D) Cuando el maestro suena el silbato, se inclinan adelante para lanzar la pelota, de modo que ruede a través del túnel hasta llegar al último jugador del bando, quien recibe y corre con ella por fuera de su bando, a situarse al frente, en el lugar que ocupaba antes el capitán.
- E) Una vez allí separa las piernas y lanza por entre ellas la pelota hacia atrás.
- F) El juego continuará en esta forma hasta que uno de los ca-

pitanes llegue a estar en el último lugar de su bando y recogiendo la pelota vuelva con ella al frente, alzándola entonces sobre su cabeza en señal de triunfo .

1) Pueden jugarse tres partidos a ganar dos.

2) Después de explicarlo este juego y aclaradas las dudas que surjan de entre las niñas se procederá a jugarlo.

SEGUNDA LECCION

JUEGO DENTRO DEL AULA

TEMA:

Practicar el juego " AIRE TIERRA Y MAR ".

PROPOSITOS:

I) Darles a los niños una oportunidad de esparcimiento y de aplicación de los conocimientos adquiridos.

DESARROLLO:

I) Los jugadores rodean al maestro para escuchar la explicación del desarrollo del juego y después se sientan en el suelo formando una circunferencia, en cuyo centro se sienta el maestro , en este caso yo, quieb, de pie, señalando con el dedo a un jugador dice: "TIERRA".

2) El jugador señalado tiene que responder con el nombre de un animal que viva en la tierra, como caballo, tigre, etc. Si se equivoca pasa al centro y al maestro ocupa su lugar.

3) El que comete la falta se le pide, como sanción que recite una poesía, cante, etc.

4) El jugador que esta en el centro al señalar a otro jugador puede pronunciar cualquiera de las tres palabras:

TIERRA, AIRE, MAR.

SAN RAMON

ESCUELA JORGE WASHINGTON

GRADO:

SEXTO:

MAESTRA:

SRA. Ana María de Orlich

ASIGNATURA:

Educación Física

TEMA:

Enseñanza del juego "La Soga".

MATERIAL:

Un mecate grueso.

PROPOSITOS:

Que los niños ejerciten y fortalezcan sus músculos por la lucha de tracción que constituye este juego.

2) Que por medio de este juego aprendan los niños a saber perder y ganar.

DESARROLLO:

I) Explicación del juego, que consiste en lo siguiente:

A) En la mitad de la soga se amarra una bandera de cualquier color, ésta debe quedar sobre una línea recta trazada en el suelo, en sentido perpendicular a la dirección de la soga.

B) Los jugadores se distribuyen en dos bandos, colocándose los de cada bando a ambos lados de la soga.

C) Los de un extremo de la soga llevarán distintivos rojos y los

CH) Un silbato del maestro será la señal para inclinarse los jugadores a levantar la soga.

D) Un segundo silbato del maestro será la señal para comenzar la lucha de tracción entre ambos lados.

E) El bando que tirando de la soga logre hacer pasar con ambos pies, al primer jugador del bando contrario, la línea recta trazada en el piso, será el vencedor.

F) La lucha puede repetirse por tres veces.

El bando victorioso será el que venza dos veces.

SEGUNDA LECCION

JUEGO DENTRO DEL AULA

TEMA:

Enseñar el juego "Cuadrúpedo, ave, o pez".

PROPOSITOS:

- 1) Acostumbrar a las niñas a elaborar rápidamente una respuesta adecuada.
- 2) Tratar de modificar el carácter, de los tímidos.

DESARROLLO:

- I) Explicación del juego:
 - A) Las niñas pueden colocarse sentadas formando una circunferencia.
 - B) Un jugador, con una pelota blanda y pequeña en sus manos, quedará de pie.
 - C) Al comenzar el juego dicho jugador dirá con toda rapidez: AVE, CUADRUPEDO, O PEZ, repitiendo en seguida una de las tres y contando inmediatamente hasta diez.
 - D) Al mismo tiempo que dice estas palabras, tira la pelota a cualquier jugador, el cual, mientras el cuenta hasta diez, ha de decir el nombre de un animal de la clase que él mencionó en el último término.
 - E) Si equivoca la respuesta deberá entregar una prenda y pasar al centro del círculo y proseguir el juego.
 - F) El que estaba anteriormente en el centro del círculo pasará a formar parte de éste.
 - G) Al final del juego se descontarán las prendas de acuerdo con las habilidades de cada niño.

MATERIALES QUE SE USAN PARA LA EDUCACION FISICA

Todo material de juego, cuya confección esté al alcance de los alumnos se encargará a éstos, haciéndose asía la globalización con el trabajo manual, pudiendo surgir la motivación para una clase de dicha asignatura, en la clase del juego,

Debe estimularse a las niñas a llevar un cuaderno de juegos a que dibujen los que han aprendido en la escuela , pudiendo describir aquellos que mas le han interesado.

Los propios alumnos, organizados, en comisiones rotativas, deberán ser responsables del cuidado del material de la clase de juego, enseñándoles a llevar inventario y cómo debe entregarse y recibirse cada vez que termine el tiempo de responsabilidad de una comisión.

Entre ellos podemos citar: Cubos, cuerdas, boliches, bolas de diferentes tamaños; rompe cabezas, paletas, bates, caballitos subi- bajas, tobogán , argollas, mesa de ping- pong, tableros.

CONCLUSION

DE LOS OBJETIVOS:

A través de las prácticas realizadas pude observar la importancia del juego, como complemento en el proceso del aprendizaje, porque le permite al maestro conocer mejor al niño, proporcionarle ratos agradables y que en el aprendizaje de algunas materias sirva como de motivación, ejercitación, desarrollár la observación y la atención.

Todo esto en el aspecto mental; pero a la vez algunos juegos contribuyen a lograr coordinación de sus músculos y de agilidad.

Pude observar que el juego contribuye a mejorar el carácter, hace que el niño sea más disciplinado, más obediente y buen compañero. Todo esto lo puede lograr el maestro cuando sabe estimular y despertar el interés por el juego.

Que agradable es lograr que un niño huraño y retrído se incorpore al grupo de su compañeros durante un juego; y que poco a poco su actitud en el aula también cambia contribuyendo a que su aprendizaje le resulte más fácil y placentero!

Es importante desarrollar el hábito por la atención y observación; en este sentido el juego es un gran auxiliar, no sólo en el aspecto anterior sino que contribuye a desarrollar la inteligencia. Desde luego encuentra el maestro no abuse de él y puede usarlo con moderación sin perder de vista el valor didáctico.

En el juego encuentra el maestro, la gran oportunidad para obtener el mejoramiento del vocabulario, y para ampliarlo por la cantidad de los términos nuevos que se conocen durante el desarrollo de un juego.

Se mejora porque en el juego el niño encuentra la oportunidad de emplear ciertos términos muy salidos de tono y no acordes con los fines de la educación, que persiguen el mejoramiento cultural y educativo del niño,

Como el niño es un ser en crecimiento el juego viene a ser el complemento para que este cuerpecito adquiera belleza, elegancia

agilidad, fuerza, resistencia y tenacidad; contribuyendo todo esto en la salud del educando.

Otro de los fines de la educación y que el maestro debe tomar en cuenta.

Para lograr el desarrollo físico del niño debe el maestro elegir con sumo cuidado los juegos, porque no todos los juegos sirven para todos los niños.

Como todo aprendizaje, el juego debe de estar de acuerdo con la edad mental y cronológica del , sin descuidar su aspecto de salud: por ejemplo: un niño lisiado no puede practicar todos los juegos el maestro debiera tener cuidado, eso si de no formarle un complejo.

En el aspecto mental el juego contribuye a hacer del niño una persona disciplinada, serena y que tenga confianza en si misma, para que un día alcance el triunfo que todos anhelamos; además se logra mejorar el carácter, que el niño sea más alegre, que busque el éxito y la felicidad.

DE LOS CONTENIDOS:

Los juegos son tan importantes en el desarrollo de la personalidad del niño, que veremos como han ido evolucionando a través del tiempo, que tienen sus propios métodos para orientarlos mejor, y obtener de ellos felices resultados en el proceso del aprendizaje, siempre y cuando el maestro tenga cierta preparación metodológica y pedagógica, para hacer de él un gran auxiliar didáctico.

Conviene, que el maestro logre hacer diferencia entre los juegos y los deportes, para que explote el juego, como juego que es y de gran importancia por el significado que tiene el juego para el niño, como una actividad propia de su edad, por este motivo el juego merece atención especial y ocupar un lugar en el horario escolar.

Conviene también elegir los juegos de acuerdo con el momento para que el maestro aproveche los juegos al aire libre y los de salón.

Acompañando al juego por su valor didáctico no debe faltar los materiales auxiliares y los consejos higiénicos en bien de la salud física y mental.

Entre los materiales que usé para los diferentes juegos están: Bolas, carteles, pañuelo para vendar, y otros juguetes traídos por los niños.

DE LAS ACTIVIDADES:

Para desarrollar estos puntos traté de buscar materiales apropiados para los diferentes grados de la escuela. Así por ejemplo con las chiquitas de primer grado se practicaron los juegos;

ARROS CON LECHE Y ROMPE CABEZAS.

EN SEGUNDO GRADO:

LA ardillita sin casa y falta uno en el aula.

EN TERCER GRADO:

La sortija, y salero.

EN CUARTO GRADO:

Ponerle el rabo al burro y a la tercera va la carrera.

EN QUINTO GRADO:

Aire, tierra, omar, pelota en túnel.

EN SEXTO GRADO :

Cuadrúpedo, arre o pez y BASSOGA.

Todos estos juegos me dieron la magnífica experiencia de poder conocer más de cerca los chiquitos, observar sus manifestaciones en forma más natural; poder ayudar en el vocabulario logrando mejorarlo y ampliarlo; en cuanto al compañerismo, aunque es difícil pude lograr mayor comprensión y ajuste social.

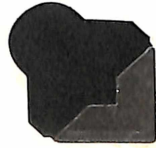
También conseguí que sus ganancias y pérdidas, las supieran tomar con calma sin maltratarse, ni de palabras ni de golpes.

En algunos juegos di oportunidad a los niños de expresarse aprovechando el momento de descontar prendas; así una niña que tenía para la poesía, la danza, la canción etc. encontrarán el estí-

mulo para manifestarse libremente.

En los juegos de observación, creo haber contribuído en su desarrollo, ya que es tan importante en el proceso del aprendizaje. Finalmente tengo fe en que este trabajo me va a ser útil en mi carrera docente; y con esto contribuir en el mejoramiento cultural y el engrandecimiento de esta COSTA RICA/.

Array von Leche
I Grade



Pelota en Tínel
I Grado



Ave, Guadalupe, Paz.

VI Grado.



